

CUADERNO DEL PROFESOR



Bienvenidos a nuestro proyecto, que hemos titulado **LOS VIAJEROS DEL TEMPLO** y que pretende, como no podía ser menos, homenajear a nuestra catedral y celebrar con júbilo su octavo centenario.

Y qué mejor manera de conmemorar este hito histórico que hacerlo con nuestro alumnado de secundaria siendo, como somos, docentes en la ciudad de Burgos.

Nuestra unidad didáctica, la que hoy compartimos con vosotros, es un proyecto gamificado de carácter interdisciplinar y colaborativo diseñado para los cursos de 2º y/o 3º ESO, pero fácilmente extrapolable a los otros dos cursos de la etapa. Está inspirada en las nuevas metodologías, aquellas que nos permitan poner al alumnado en un nuevo escenario educativo más significativo, motivador y retador, más actual y activo, y, por ende, mucho más atractivo, porque en este proceso de aprendizaje ellos serán los auténticos protagonistas, los verdaderamente responsables de su formación, tanto teórica como práctica.

Por ello, los personajes de nuestro relato-juego son cuatro adolescentes burgaleses que se verán desafiados, con el peso de la Historia, a deshacer una cruel maldición que sufre la seo burgalesa, con el fin de que podamos seguir disfrutando de ella en siglos venideros y no se cierren sus puertas a pesar de la pandemia del Covid-19. Los estudiantes viajarán en el tiempo a siete etapas cruciales en la construcción de la basílica y lo harán guiados por Per Abbat, copista del Cantar de Gesta de Mío Cid, en el centenario del enterramiento del héroe castellano bajo el cimborrio de la seo burgalesa.

Las aventuras se irán sucediendo en sana competición, a base de cooperación, tolerancia, respeto, investigación, ingenio y valentía, aunando pasado y presente, como única manera de encarar y asegurar el futuro.

Será este un periplo lleno de sorpresas que los llevará a conocer a personajes decisivos en su historia y a disfrutar de detalles inimaginables ocultos en la basílica.

¿Conseguirán estos cuatro jóvenes, tras resolver en equipo siete desafíos, que todos podamos ser testigos de esta conmemoración, en julio de 2021? ¡Apostamos por ello! ¡Comience el peregrinaje!

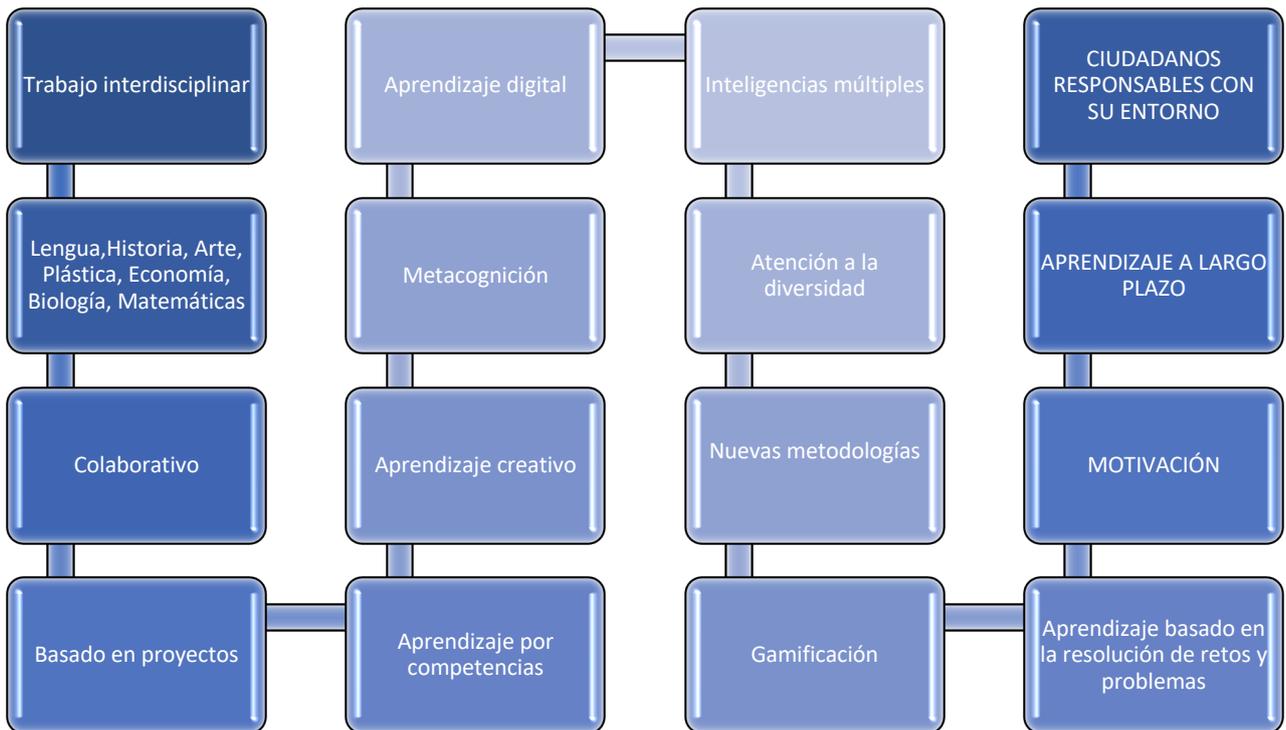


«Nada desarrolla tanto la inteligencia como viajar» (Emile Zola)



Así es nuestra unidad didáctica

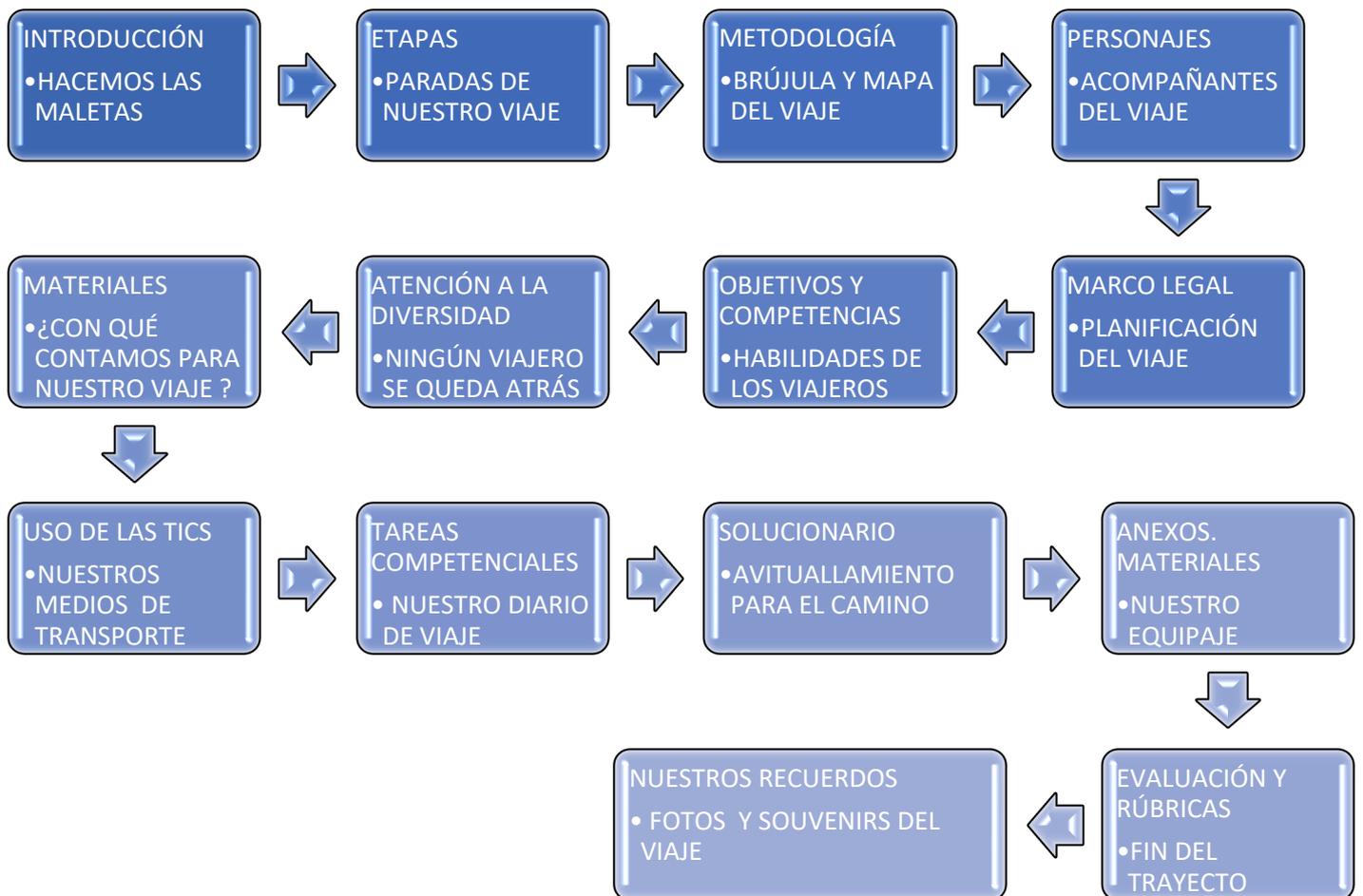
LOS VIAJEROS DEL TEMPLO



¡COMIENCE NUESTRO VIAJE POR EL TIEMPO!

¡Salvemos el templo!

¡ANIMAMOS A VIAJAR CON NOSOTROS, QUERIDOS DOCENTES!



INTRODUCCIÓN: HACEMOS LAS MALETAS

TÍTULO DEL PROYECTO:

Los viajeros del templo

CELEBRACIÓN VIII CENTENARIO DE LA CATEDRAL DE BURGOS CURSO 2020-2021

CURSOS PARA LOS QUE ESTÁ DESTINADA ESTA UNIDAD DIDÁCTICA:

2º/3º ESO (preferentemente, pero aplicable a los otros dos cursos de ESO con sencillas adaptaciones)

EQUIPO DOCENTE:

**MIGUEL ÁNGEL GONZÁLEZ, VÍCTOR GÓMEZ, GEMMA PUENTE, FERNÁNDO GUTIÉRREZ, RAFAEL PAMPLIEGA,
ENRIQUE HERNANDO Y ROSA M^a MARTÍN**

ÁREAS IMPLICADAS:

**CIENCIAS SOCIALES (GEOGRAFÍA, HISTORIA Y ARTE), LENGUA, PLÁSTICA, CIENCIAS NATURALES (BIOLOGÍA,
GEOLOGÍA Y FÍSICA-QUÍMICA), MATEMÁTICAS, ECONOMÍA**

(con posibilidad de incluir otras áreas como TIC, Tecnología, Música, Religión, Idiomas...).

Resumen:

El proyecto "Los viajeros del Templo" ha sido diseñado como un proyecto interdisciplinar de carácter colaborativo y gamificado, donde se pretende recrear un viaje por la historia de la Catedral de Burgos a través de siete etapas diferenciadas, enlazadas entre sí, pero con la posibilidad de extraer la narración general para realizar las actividades por separado y, siempre, con la posibilidad de optar por una modalidad de juego más tradicional o por un estilo más acorde con las nuevas tecnologías (web, uso de las TIC) y metodologías.

Es, por lo tanto, una unidad didáctica versátil y abierta que permite que el profesorado adapte el juego a las peculiaridades y necesidades de su alumnado de ESO, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades de juego, junto con un alto grado de motivación, diversión e implicación en la tarea.

Palabras clave: nuevas metodologías de enseñanza, aprendizaje cooperativo e interdisciplinar, aprendizaje significativo y a largo plazo, competencias, motivación, docencia compartida.

Abstract:

The project "The Temple Travelers" has been designed as an interdisciplinary project of a collaborative and gamified nature. It has been intended to recreate a journey through the history of the Cathedral of Burgos along seven different stages, linked together, but with the possibility to extract the general narration to carry out the activities separately and, always, with the possibility of opting for a more traditional game mode (on paper) or using the new technologies (web, use of ICT) and methodologies. This didactic unit is, therefore, a versatile and open scholar task that allows teachers to adapt the game to the peculiarities and needs of their secondary students, also offering a wide range of game possibilities, along with, motivation, fun and high involvement in the task.

Key words: new teaching methodologies, cooperative learning, interdisciplinarity, meaningful and lifelong learning, key competences, motivation, co-teaching.



VIII CENTENARIO CATEDRAL DE BURGOS ACTIVIDAD DIDÁCTICA

- **EL PROYECTO EN SU CONTEXTO:** celebración del VIII centenario de la catedral de Burgos, en el año 2021.

Para la mayoría de los estudiantes de nuestra ciudad, LA CATEDRAL es un reclamo y un punto fuerte de interés. Estudiar ese edificio, joya del gótico, les sitúa en su propio contexto, con el que se sienten muy vinculados y al que admiran y respetan, sobre todo, en lo referente a la seo burgalesa y a cuantos acontecimientos relacionados con ella se refieran, en especial, durante el año (2021), en el que celebramos el octavo centenario de la colocación de la primera piedra.

En nuestro proyecto, queremos que el alumnado de Secundaria se sienta protagonista en el proceso de aprendizaje y mantengan actitudes activas en dicho proceso, no meramente memorísticas y repetitivas, con el fin de que se involucre en el conocimiento del edificio más emblemático de la ciudad, declarado Patrimonio de la Humanidad por la Unesco, en 1984. Porque solo conociendo algo en profundidad seremos capaces de admirarlo, protegerlo, defenderlo y preservarlo para ser disfrutado en años venideros.

Creemos, además, que las nuevas metodologías y el uso de las TIC servirán para atender más y mejor la diversidad de las aulas y para adaptarnos mejor a las necesidades del alumnado del siglo XXI, cada vez más cambiante, heterogéneo y desmotivado, en gran medida, con las tareas escolares. Pretendemos que la llamada generación *V*, los *centennials*, sepan respetar el pasado, para construir un futuro sólido a partir de él.

El proyecto se convierte así, en un laboratorio de puesta en marcha del nuevo paradigma de la educación.

Partiendo de la idea de que los juegos de rol les atraen, se diseña un proyecto en forma **de gamificación y de carácter interdisciplinar y colaborativo.**

El proyecto pretende que el alumnado valore y respete el patrimonio cultural de la ciudad, en especial, la catedral y que entienda, por otro lado, la diversidad e inmensidad del ser humano, con sus anhelos artísticos, políticos, sociales, culturales, económicos, científicos y religiosos.

Nos proponemos que el alumnado de Secundaria se involucre en momentos de investigación, comparta sus conocimientos, aprenda por y con sus iguales, valore el esfuerzo y la constancia, sea capaz de planificar, revisar y evaluar sus proyectos y de realizar, de forma generosa, un trabajo para beneficio propio y, por ende, de los demás.

Todo ello, les permitirá formarse como alumnos más autónomos, tolerantes, críticos, responsables y corresponsables, capaces de autorregularse, de aprender de sus éxitos y errores, competentes y creativos. En resumidas cuentas, de dirigir su aprendizaje y aplicarlo a la vida real extrapolándolo a su mundo del siglo



XXI, sin olvidarse de disfrutar de las ventajas del trabajo en equipo y de sentir la satisfacción por el esfuerzo que conlleva un trabajo bien hecho.

- **RETO O PREGUNTA DESAFÍO:**

¿QUÉ PODEMOS HACER PARA ROMPER LA MALDICIÓN QUE PESA SOBRE NUESTRA CATEDRAL EN EL AÑO DE LA PANDEMIA Y QUE AMENZA CON CERRAR SUS PUERTAS PARA SIEMPRE?

- **¿DE DÓNDE SURGE EL PROYECTO?:**

A partir de la propuesta del CFIE Burgos: GRUPO DE TRABAJO: «VIII centenario de la Catedral de Burgos».

Además:

- a) Del deseo de este equipo de profesores de Secundaria de acercar la catedral con su magia, sus misterios y recovecos, su arte, su historia... al alumnado de Secundaria, con el fin de que estos aprendan a valorar esta nuestra catedral, Patrimonio de la Humanidad desde 1984, y el de que entiendan que, solo preservando su pasado y su presente, podrán disfrutarla futuras generaciones.
- b) De la necesidad que ve el profesorado de implicar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y convertirlos en auténticos protagonistas del mismo y no solo en meros receptores de información, para así, poder alcanzar el aprendizaje significativo que perseguimos en las aulas.
- c) De la idea de iniciar procesos de renovación metodológica y de poner en marcha un ABP, donde se puedan implementar las nuevas metodologías (aprendizaje colaborativo, uso de las TIC, gamificación, aula inversa, metacognición, *design thinking* para llegar al *design doing*, pensamiento creativo, aprendizaje por competencias y emocional...).
- d) Del propósito de implementar la enseñanza compartida, dentro del espectro de las nuevas metodologías, donde varios docentes compartan materiales e ideas y se ofrezcan mutuo apoyo.
- e) De la necesidad de tener al alumnado motivado e implicado en las tareas, así como de la urgencia de adaptar temarios a necesidades, peculiaridades, gusto y características del alumno de 2º y 3º ESO. No olvidamos que la motivación (intrínseca y extrínseca) es el motor que permite el aprendizaje.
- f) Del hecho de que memorizar datos para luego reproducirlos fielmente en un examen, aunque es más o menos sencillo para el alumnado, no conduce al “long life learning”, aprendizaje a lo largo de la vida, ni educa en competencias, ni crea alumnos creativos ni críticos que muestren compromiso con la realidad que les toca vivir.

- g) De la necesidad de trabajar valores como la solidaridad, el respeto, el compañerismo, la responsabilidad personal y con el equipo, el autocontrol, la proactividad, asertividad, generosidad, autocrítica o el esfuerzo. Sin olvidarnos de aspectos como la sensibilidad artística, la escucha activa o la creatividad.
- h) Del deseo de formar alumnos que sean conscientes de su entorno y lo valoren y protejan. Así como de la necesidad de hacer de su aprendizaje un aprendizaje realmente funcional y significativo, del que se sientan responsables y que los lleve a implicarse en los asuntos de su propia ciudad.
- **FIN DE NUESTRO VIAJE. PRODUCTO FINAL:**

JUEGO DE ROL: recorrido lúdico a base de retos y a través de siete etapas históricas, desde la colocación de la primera piedra (1221), hasta nuestros días (pandemia Covid-19 y confinamiento o maldición en el año 2020).
 - **DISEÑO DEL PROYECTO/VIAJE:**
 - A. Línea del tiempo con siete etapas históricas y utilizando un relato fantástico como hilo conductor. Varios personajes históricos acompañan, además, el relato con vídeos de unos dos minutos.
 - B. La lectura de cada uno de los capítulos del relato dará pie a retos que, una vez solucionados, permitirán realizar una tarea competencial en equipo y evaluable.
 - C. Los protagonistas de la historieta son cuatro adolescentes burgaleses, seleccionados para acabar con la maldición del 2020 (Covid-19) que podrá hacer que las puertas de la catedral se cierren definitivamente y no se pueda celebrar el octavo centenario, en el año 2021.
 - D. Per Abbat, copista del Cantar de Gesta de Mío Cid, será el guía de este grupo de cuatro jóvenes en su empeño por ponerle fin a la maldición de la pandemia. De forma indirecta, también se rinde homenaje al héroe burgalés en el año en que se conmemoran los cien años del traslado de sus restos a la catedral.
 - E. Cada tarea competencial va precedida de un reto en el que podrán conocer el contenido de la misma, siempre y cuando den con la palabra clave, cuyas letras se introducirán en un *criptex*. Además, la actividad se completará con la presentación de varios secretos desconocidos de la catedral, que se irán descubriendo paulatinamente para ampliar los conocimientos del alumnado. Se incluyen varios vídeos con mensajes de personajes implicados en la construcción e historia de nuestra seo.

- F. Tras la tarea competencial evaluable, el equipo realizará una pequeña prueba como autoevaluación (rosco de palabras, crucigrama, sopas de letras, cuestionario de *google forms*...).
- G. Cuando todo el trabajo esté realizado, el equipo pide la llave al profesorado (página web), hasta conseguir las siete llaves que acaben con la maldición que ha caído sobre la seo burgalesa.
- H. La suma de las siete llaves, como siete piezas del tangram, formará un puzle con la imagen de la catedral el reverso.
- I. El equipo realiza la coevaluación y la heteroevaluación, además, de ejercicios de metacognición.

-El proyecto ofrece la doble posibilidad de trabajar en papel y/o con dispositivos electrónicos y con la web del juego.

ETAPAS. ESTAS SON LAS SIETE PARADAS DE NUESTRO VIAJE

LOS SIETE RETOS:

- Las siete tareas competenciales coinciden con siete etapas cruciales de la construcción de la catedral.
- Se parte del momento actual (mediodía de Nochevieja de 2020) y se recorren varios siglos hasta llegar, de nuevo, al siglo XX, inicio de la rehabilitación del templo durante la década de los -90, periodo que abarcará hasta 2016. Y, de ahí, al año 2021 en el que, gracias al esfuerzo de los cuatro chavales protagonistas, se ha superado la maldición del año -20 (pandemia Covid-19) y las puertas de la basílica permanecen abiertas al turismo y a los feligreses.
- **Etapas propuestas en el juego:**
 - **1221:** se pone la primera piedra y se inicia la construcción del templo.
 - **Siglo XIII:** edificación de las puertas del Perdón, el Sarmental y la Coronería.
 - **Siglo XV:** el Cristo milagrero. Crujía de la antigua catedral románica.
 - **Siglo XV:** se levantan las agujas de la catedral. Capilla de los Condestables.
 - **Siglo XVI:** caída del cimborrio. Levantamiento del nuevo.
 - **Siglo XIX:** explosión en el castillo durante la guerra de la Independencia. Desperfectos en la catedral, sobre todo, en los vitrales.

- **Siglo XX:** inicio de las últimas obras de rehabilitación. Pandemias antiguas y modernas (peste bubónica, mal de la piedra, contaminación, Covid-19).
- **Siglo XXI:** época actual. Pandemia que cierra templos. Celebración del VIII centenario.

- **Las siete tareas competenciales:**

ETAPA	TAREAS COMPETENCIALES	ASIGNATURAS IMPLICADAS
20 de julio de 1221	-Duelo literario: batalla de juglares- raperos.	Historia, Arte, Economía, Lengua. (Posibilidad de incluir las asignaturas de Matemáticas y Plástica).
1257	-Conversación de <i>whatsapp</i> entre los protagonistas del pantocrátor de la portada del Sarmental.	Historia, Arte, Lengua, Plástica. (Posibilidad de incluir las asignaturas de Matemáticas, Religión o Idiomas).
1454	-Cédula del rey Juan II. Investigación de los milagros del Cristo de Burgos. -Cuadro comparativo de dos vírgenes gótica/románica	Historia, Lengua, Arte, Biología. (Posibilidad de incluir las asignaturas de Matemáticas, Religión, Tecnología e Idiomas).
1485	-Cómic sobre la construcción de las agujas y de la capilla de los Condestables. -Construcción de maqueta en cartulina de la portada de Santa María.	Historia, Arte, Lengua, Plástica, Matemáticas, Economía. (Posibilidad de incluir la asignatura de Tecnología, TIC, Idiomas).
1539	-Disección matemática y artística del cimborrio, un prodigio de la aritmética y la geometría.	Matemáticas, Historia, Arte, Plástica. (Posibilidad de incluir otras áreas como Tecnología, Idiomas, Lengua).
1813	-Voladura del castillo por las tropas napoleónicas. Recreación de vidrieras.	Plástica, Arte, Historia, Matemáticas, Biología. (Posibilidad de incluir la asignatura de Idiomas, Lengua, Religión, Cultura Científica, Economía).
12 de AGOSTO de 1994	-Informe comparativo de pandemias (peste negra-Covid). -Efectos de la contaminación en la catedral.	Historia, Economía, Lengua, Biología, Física-Química. (Posibilidad de incluir áreas como Matemáticas, Religión e Idiomas).
31 de diciembre de 2020	Inicio y fin de la historia de los cuatro jóvenes burgaleses en su lucha por romper la maldición que pesa sobre nuestra catedral.	

METODOLOGÍA. BRÚJULA Y MAPA DEL VIAJE

Las nuevas metodologías educativas pretenden cambiar el entorno educativo, crear nuevos escenarios y mejorar los resultados académicos, pero, sobre todo, pretenden una formación integradora mediante clases dinámicas y que estimulen al alumno a aprender de forma significativa, a trabajar con sus compañeros y a ser responsable de su propio proceso de aprendizaje.

Buscamos, con este nuevo paradigma educativo, huir de una mentalidad fija y lograr hacia una **mentalidad de crecimiento**, en la que valoremos el esfuerzo personal, porque este sí consigue modificar resultados. Por ello, proponemos:

- Uso de metodologías activas, centradas en que sea el propio estudiante el que adquiera un aprendizaje significativo utilizando a tal efecto:
 - Gamificación: juego de rol. Base de la motivación del alumnado (el aprendizaje divertido).
 - Trabajo interdisciplinar y colaborativo.
 - Nuevo rol del profesorado y del alumnado: el profesor ayuda y guía el proceso. El alumno es el protagonista del proceso, el sujeto del aprendizaje. Docencia compartida.
 - Atención a la diversidad: adecuación de las actividades, tareas, retos... a las peculiaridades, potencialidades y necesidades del grupo.
 - Estrategias para aprender a aprender.
 - Nuevas fórmulas de evaluación (formativa y formadora).

- **APLICACIÓN DE LAS SIGUIENTES NUEVAS METODOLOGÍAS:**

- | | |
|--|---|
| ✓ aula invertida, | ✓ <i>design and visual thinking</i> , |
| ✓ <i>escape room</i> , | ✓ aprendizaje por competencias, |
| ✓ aprendizaje basado en problemas,
proyectos y retos (ABP), | ✓ aprendizaje basado en el manejo correcto
de las emociones, |
| ✓ uso de las TIC para la mejora de la
alfabetización digital, | ✓ pensamiento crítico, |
| ✓ <i>role playing</i> , | ✓ técnicas de metacognición y evaluación. |



- **TRABAJO COLABORATIVO:**

La unidad didáctica se pondrá en marcha con la división del aula en **equipos heterogéneos de cuatro alumnos/as**:

- Formación de los equipos.
- Formación del equipo base (plantilla en el porfolio del alumnado).
- Reparto de roles y tarjetas acreditativas (abad/abadesa, escribano/a, caballero/dama, maestro/artesana) utilizando el lenguaje inclusivo.
- Aceptación de normas en el trabajo diario (plantilla en el porfolio del alumnado).
- Diario de trabajo para la planificación, realización, revisión y evaluación de las tareas diarias (porfolio del equipo).
- Rúbricas de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Técnicas de evaluación participativa.

POSIBLES TÉCNICAS QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR EN LAS DISTINTAS TAREAS Y ACTIVIDADES:

- lluvia de ideas,
- apuntes colaborativos,
- folio giratorio,
- mapa conceptual a cuatro bandas,
- role playing,
- los cuatro sabios,
- lápices al centro,
- cabezas juntas,
- 1-2-4,
- parada en tres minutos,
- parejas detectives,
- sesiones de *critical friends*,
- etc...

- **TEMPORALIZACIÓN E IMPLEMENTACIÓN:**

El proyecto está diseñado de una manera abierta y flexible, para poder ser implementado de varias maneras. He aquí algunas de las opciones posibles:

- Juego completo con las siete etapas o eligiendo solo la/s etapa/s que interese/n al profesorado. Cada etapa podría realizarse/jugarse de forma independiente (3-4 horas), sin necesidad de hacer todo el recorrido histórico al completo.



- Puede ponerse en marcha durante dos/tres semanas consecutivas o diseminadas a lo largo de varios meses, incluso a lo largo de los tres trimestres del curso.
- Puede ponerse en práctica en papel o combinándolo con el manejo de la página web diseñada a tal efecto y de dispositivos electrónicos (ordenador, tableta, móvil).
- Aunque se ha priorizado su implementación en 2º y 3º ESO, podría utilizarse también en 1º y 4º adecuando los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje a esos otros dos niveles. Se ofrecen, además de las tareas competenciales, otro surtido de posibles actividades con distintos grados de dificultad.
- El proyecto ofrece actividades con distintos niveles de complejidad, también, para adaptarse a la diversidad del aula.
- El proyecto está abierto a la imaginación y creatividad, tanto del profesorado responsable, como del alumnado que lo vaya a realizar. El proyecto, incluye, además, la posibilidad de introducir otras áreas (Religión, Idiomas, TIC, Tecnología, Música...) o ampliar/reducir/adaptar las actividades propuestas.

PERSONAJES. LOS ACOMPAÑANTES DEL VIAJE

- Per Abbat guiará a estos cuatro jóvenes burgaleses en el cumplimiento y consecución de los retos: **Sol, Elvira, Lope y Ramiro**, que tendrán **los mismos roles que el alumnado (abad-abadesa; escribano-escribana; caballero-dama; maestro-artesana)**.
- Los cuatro jóvenes encontrarán, en su viaje, a personajes relacionados con los siete periodos históricos: Maestro Enrique, obispo Mauricio, Rey Fernando III y Reina Beatriz, Juan y Simón, de Colonia, Diego y Gil de Siloé, Felipe Bigarny, Fadrique de Basilea, Mencía de Mendoza, Beatriz de Suabia, Isabel I... etc. Además, aparecerán otros personajes típicos de esos siglos, desde un ciego de aleluyas, pasando por juglares, monjes, artesanos, comerciantes, un caballero templario, un sacamuelas o los soldados de José y Napoleón Bonaparte.
- El juego permitirá conocer a dichos personajes a partir de vídeos breves en los que estos se presentan y explican su relación con la catedral (códigos QR, *landing page*).



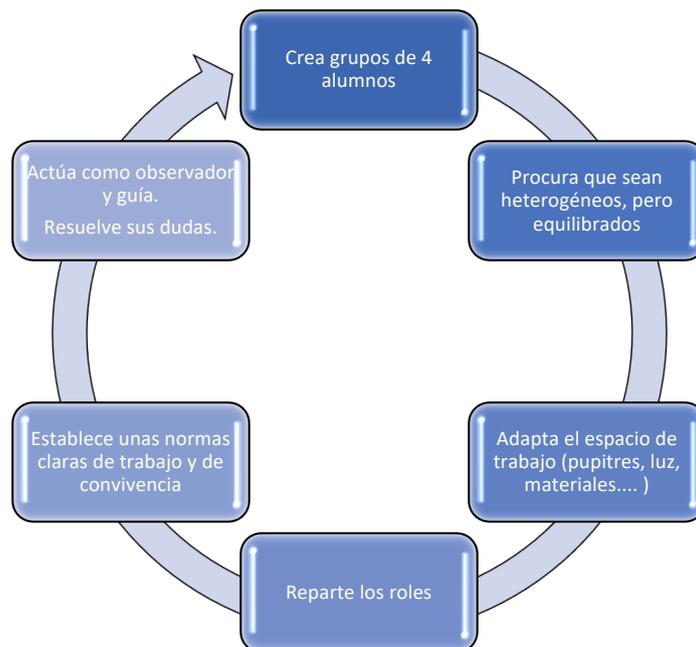
• **INSTRUCCIONES PARA EL TRABAJO COLABORATIVO**

En el **aprendizaje colaborativo**, el **docente es** la persona que planifica la interacción; es el que interviene orientando. Actúa como mediador y guía en el proceso de **aprendizaje**. Es un profesor que motiva, supervisa, y coordina, actuando como un compañero más, en lugar de un mero trasmisor de conocimiento y evaluador. Su labor es, por lo tanto, la de observar y guiar el progreso de los alumnos y acompañarlos en este viaje.

En este contexto **el profesor debe desempeñar, en la medida de lo posible, un rol menos directivo y unidireccional**, no solo en su transmisión del conocimiento, sino, también, en la gestión del grupo, del tiempo y de las estrategias. Este **actuará como facilitador, orientador y coordinador**. Ayudará al equipo:

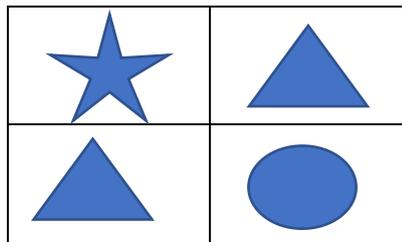
- a resolver conflictos y a gestionar sensibilidades,
- proporcionando recursos y gestionando el tiempo,
- facilitando el proceso, la evaluación y la consecución de objetivos
- o actuará como mediador

El profesorado, que también trabaja en equipo, en modo docencia compartida...



PASO 1: clasifica a los alumnos en tres categorías:

- Alumnado capaz de ayudar a los demás (estrella).
- Alumnado que necesita de la ayuda de los demás (círculos).
- El resto de alumnos/as de la clase (triángulos).
- Agrupación tal y como se explica en la figura:



- **PASO 2: reparto de roles: coordinador, supervisor, portavoz, secretario.** No nos olvidamos del lenguaje inclusivo. Entregar las tarjetas del personaje a cada alumno/a.

Coordinador/a caballero-dama	<p>Indica qué tareas hay que hacer en cada momento.</p> <p>Da el turno de palabra y reparte el trabajo de cada sesión.</p> <p>Controla que todos los miembros cumplan su función.</p>
Supervisor/a maestre-artesana	<p>Supervisa material y estado de las tareas. Se encarga de la agenda.</p> <p>Controla los materiales y las tareas, así como los tiempos.</p>
Portavoz abad-abadesa	<p>Controla el nivel de ruido. Ayuda a mantener el orden en el grupo. Habla con el profesorado y sus compañeros en nombre del equipo.</p>
Secretario/a escribano-escribana	<p>Se encarga del orden y la limpieza del grupo. Anota los acuerdos y se encarga de cumplimentar los documentos y fichas del portfolio.</p>



- **PASO 3:** se cumplimenta el documento “formación del equipo base” y se pactan los compromisos y responsabilidades personales.
- **PASO 4:** lectura y aceptación de las normas del trabajo en equipo.
- **PASO 5:** preparación del porfolio.

Notas:

- Sería interesante y oportuno **contar con la ayuda del Orientador/a del centro y de los tutores** a la hora de formar los grupos de trabajo.
- Los profesores responsables del proyecto podrán, además, **tutorizar a varios grupos** y servir de referencia (por ejemplo, para hablar con ellos cuando haya dificultades, revisar/entregar el material/trabajo con ellos, ayudarles gestionar los momentos de enfado o conflicto...).
- Asimismo, es importante controlar los tiempos utilizando un **cronómetro visible** para todos (por ejemplo, proyectado en la pizarra/pantalla).
- También puede ser de utilidad pactar una **señal de solicitud de silencio** cuando el ruido del aula supere los límites convenidos (por ejemplo, hacer sonar una bocina/sirena/silbato...).

MARCO LEGAL. PLANIFICACIÓN DEL VIAJE

Seguindo la legislación vigente, los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje estarán detallados en cada tarea competencial, en concreto, en las fichas de trabajo, donde, además, se especificará:

- Competencias básicas de la tarea
- Breve descripción de la actividad
- Orientaciones metodológicas para llevarla a cabo
- Medidas de atención a la diversidad
- Materiales disponibles
- Evaluación y rúbrica.



- **GAMIFICACIÓN. INSTRUCCIONES:**

Comienza el juego:

Primera fase:

1. Rutina de pensamiento (plantilla individual: “conectar, extender desafiar”).
2. Detección de ideas previas (juego en grupo de la *Catedraloca*; tablero, fichas, dados, tarjetas de casillas especiales y cuestionario).
3. Lectura de los dos primeros capítulos del relato. Comentario de texto sobre la historia narrada: narrador, personajes principales, contexto/marco, maldición, aspectos literarios e históricos... Motivación para afrontar los siete retos. Glosario de palabras y/o expresiones dudosas o de más difícil comprensión.

Segunda fase:

4. Lectura del tercer capítulo. Búsqueda en grupo de la palabra que abrirá el *criptex*. Una vez abierto, se procede a leer la primera actividad y a preparar la primera tarea competencial.
5. Realización en equipo de dicha tarea en el plazo estipulado.
6. Presentación de la actividad al profesorado/clase para su corrección y evaluación.
7. Prueba de adquisición de conocimiento.
8. Ejercicios de autoevaluación individual/grupal.
9. Recogida de la primera llave, si el profesorado así lo considera oportuno.
10. Visionado de vídeos (personajes ilustres) y apartado curiosidades (“¿Sabías que...?”).

Tercera fase:

11. Repetir los mismos pasos con el resto de las etapas o retos.

Cuarta fase:

12. Una vez terminado el juego, las llaves entregadas como premios formarán una especie de puzle/tangram con una imagen de la catedral.
13. Finalizar volviendo a jugar a la *catedraloca* con el cuestionario y el tablero del paso número 2 para comprobar lo aprendido (metacognición-aprender a aprender).



14. Proceso de evaluación (ver apartado “Fin del trayecto: evaluación y rúbricas”).

Quinta fase (opcional):

15. Presentación del proyecto a otras clases o a otros cursos, a las familias, publicación en la web del centro educativo, en la revista escolar...

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS. HABILIDADES DE LOS VIAJEROS

- **OBJETIVOS DEL PROYECTO:**

Lograr en el alumnado un perfil educativo cultural, encaminado a la adquisición de habilidades, destrezas, actitudes, valores y conocimientos que le permitan comprender, interpretar y valorar el mundo que le rodea, su medio ambiente y su contexto social, histórico, artístico y científico.

- Motivar y entusiasmar al alumnado a aprender y conseguir que este tenga una mayor implicación en su propio proceso de aprendizaje.
- Facilitarle el poder alcanzar el aprendizaje significativo y a la autorregulación.
- Permitir el trabajo competencial y multidisciplinar.
- Reforzar sus habilidades sociales.
- Fomentar su autonomía y responsabilidad, así como su espíritu crítico y autocrítico.
- Facilitar la alfabetización digital y audiovisual.
- Atender a la diversidad y favorecer la escuela inclusiva.
- Promover valores humanos.
- Fomentar la creatividad y enseñarles a pensar de manera innovadora.
- Hacerles conscientes de sus potencialidades y capacidades. Reforzar su autoestima a partir de un autoconcepto realista.
- Servir de preparación para la vida y como formación para retos que afrontarán en el futuro.
- Disfrutar del trabajo en grupo y de los procesos de investigación y resolución de retos.
- Valorar y respetar el patrimonio artístico, cultural, religioso y científico de la ciudad.
- Entender el proceso de aprendizaje como un proceso global, interdisciplinar y de aplicación a su realidad.



- **COMPETENCIAS:**

El proyecto permite trabajar las siete competencias claves:

- Comunicación lingüística (CCL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (CPAA).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).
- Además, se incluyen actividades para poder trabajar la competencia espiritual, relacionada con la inteligencia trascendente al tratarse de un edificio de carácter religioso y cristiano.

El proyecto promueve la adquisición de todas las competencias clave a fin de que el alumnado pueda aplicar lo aprendido en situaciones reales, pueda desarrollarse individual/socialmente y adquiera un aprendizaje significativo válido para su vida académica, laboral y personal. Recordemos que trabajar por competencias no implica olvidarse de los conocimientos, muy al contrario, estos son necesarios para trabajar las habilidades; eso sí, deben plantearse desde su funcionalidad, aplicados sobre hechos reales y cotidianos, próximos a la propia realidad del alumnado.

Así, a partir del proyecto, el alumnado construirá su propio plan de trabajo y será responsable de su propio proceso de aprendizaje, del que podrá disfrutar en todo momento.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. NINGÚN VIAJERO SE QUEDA ATRÁS

El proyecto está planteado para atender a la diversidad y es lo suficientemente flexible como para adaptarse a las necesidades y peculiaridades del centro educativo, el curso, el aula o el alumnado.

Ofrece, además, el beneficio de la cooperación. En un clima de aula inclusiva como la que aquí se plantea, la metodología permite una respuesta contundente a la atención a los distintos talentos e inteligencias, tanto al alumnado más capaz como al que tiene mayores dificultades de aprendizaje, para que, de este modo, ningún alumno se quede atrás y se descuelgue de las actividades o deje de implicarse en el proyecto.



Así pues, todas las tareas competenciales están diseñadas con distintos niveles de complejidad, para adaptarse al alumnado con adaptaciones curriculares, pero, también al de mayores capacidades intelectuales.

La variedad de asignaturas que se ofrecen permite, además, que todos los talentos e inteligencias del aula vean momentos para su desarrollo y lucimiento.

Por ejemplo, el apartado “¿Sabías que...?” permite animar a investigar y profundizar en los temas al alumnado con alto rendimiento, más implicado o motivado, o al que presente algún tipo de superdotación intelectual.

Por otro lado, la forma de realizar una actividad o la adaptación del contenido también hace que los alumnos más rezagados o los que presenten necesidades educativas específicas de apoyo educativo tengan sus propias estrategias de aprendizaje, respetando con ello sus ritmos y especificidades.

MATERIALES. ¿CON QUÉ CONTAMOS PARA NUESTRO VIAJE?

● RECURSOS NECESARIOS EN EL AULA:

- Dispositivos electrónicos: ordenadores y/o tabletas/teléfonos móviles.
- Dispositivo de captación de vídeo. AppleTV. Wifi. Cañón, pantalla...
- Aplicaciones para realizar infografías, Photoshop, vídeos, cómics, PDFs... Otras como Keynote, Socrative, Kahoot, Powtoon, Powerpoints, Goconqr, Drive, Classroom, vídeos de pizarra blanca, Paddlet, Storyboard That... etc.
- Cuaderno del profesor con solucionario.
- Materiales para el juego: llaves, *criptex*, manuscritos, cofre, dados, cubiletes y fichas, tarjetas de rol, plano *catedraloca*, cartas...
- Cartel con las normas y reglas del juego.
- Tarjetas Identificativas de roles a modo de acreditación (abad/abadesa, escribano/a, caballero/dama, maestro/artesana).
- Carpeta de trabajo personal y grupal (diario de aprendizaje, portfolio).



- Materiales del área de Educación Plástica (madera, herramientas, pinturas, acuarelas, papel continuo, tijeras, goma eva, cartulinas, pinceles...).
- Libros de texto en papel o digitales.
- Material creado por el propio profesorado.
- Cuentos, cómics, relatos, folletos, webs, películas... publicados y ambientados en la catedral.

- **EL PROYECTO OFRECE:**

- Relato o hilo conductor de la historia que implica a cuatro adolescentes burgaleses y su esfuerzo por completar los retos que les permitan salvar la catedral, víctima de una maldición medieval que llega hasta a 2020, año de la pandemia del coronavirus y del cierre de la catedral en varios momentos.
- Siete tareas competenciales evaluables.
- Actividades de autoevaluación (individuales o grupales) de cada una de las siete etapas.
- Retos guiados por el copista del Cantar de Gesta de Mío Cid, Per Abbat en el centenario del traslado de los restos de Rodrigo Díaz de Vivar y su esposa a la catedral. Curiosidades de personajes e hitos históricos.
- Rúbricas de evaluación, autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Técnicas de evaluación participativa.
- Foto de la catedral formado a partir de la consecución de las siete llaves (piezas tangram), que son los premios tras haber ido haciendo el recorrido histórico con éxito y salvando las siete pruebas
- Página web (*landing page*).
- Portfolio del alumno.
- Cuaderno del profesorado, guía didáctica y solucionario.
- Juego de la catedral (*Catedraloca*) como detector de ideas previas, con sus materiales. Rutina de pensamiento como inicio y remate del proyecto.
- Vídeos de unos dos minutos con personajes implicados en su historia y construcción.
- Vídeos con curiosidades y otros datos poco conocidos de la seo (“¿Sabías que...?”).
- Entrevistas a Francisco del Hoyo (restaurador) y a Enrique Barrio (vidriero).



NUESTROS MEDIOS DE TRANSPORTE. USO DE LAS TIC

Aunque no es requisito imprescindible, se recomienda el uso de las nuevas tecnologías en la implementación del proyecto.

Nuestro alumnado, nativos digitales, reciben y procesan la información o se relacionan con el entorno utilizando estos medios, por lo tanto, no podemos prescindir de ellos en el aula.

Como docentes del siglo XXI, creemos en el compromiso de formar ciudadanos con una suficiente competencia digital para afrontar los retos de su futuro académico, personal y laboral.

Motivación, interés, interactividad, atención a la diversidad, autonomía, responsabilidad, trabajo colaborativo, creatividad, comunicación... son conceptos que se nos vienen a la cabeza al hablar de las ventajas en el uso de las TIC en el aula y de la alfabetización digital y audiovisual.

El proyecto ofrece tanto materiales como actividades para reforzar dichas competencias.

DIARIO DEL VIAJE. LAS SIETE TAREAS COMPETENCIALES

(Ver anexos)

AYUDAS PARA EL CAMINO. SOLUCIONARIO

CLAVES PARA ABRIR EL CRIPTEX:

1	2	3	4	5	6	7
HONTORIA	CLAUSTRO	PONTIDO	JHS	LEVIATÁN	ARNAO	SANTA MARÍA



NUESTRAS MALETAS. MATERIALES Y ANEXOS

- a) Diario de trabajo/Portfolio.
- b) Siete tareas competenciales además de un amplio abanico de actividades.
- c) Cuaderno del profesor. Solucionario, pautas de trabajo y recomendaciones.
- d) Rutinas y de pensamiento.
- e) Juego de la *Catedraloca* (plano, tarjetas y cuestionario).
- f) Tarjetas de roles para los miembros del equipo.
- g) Otros materiales necesarios como las llaves para formar el puzle/tangram.
- h) Rúbricas de evaluación. Técnicas de evaluación participativa (diana, semáforo, máquina de chicles...).
- i) Página web.
- j) Vídeos (personajes famosos y apartado curiosidades “¿Sabías que...?”).
- k) Relato hilo narrativo con la historia de los cuatro jóvenes en su viaje por el tiempo.

FIN DEL TRAYECTO. EVALUACIÓN Y RÚBRICAS

• EVALUACIÓN

A partir del propio método de trabajo (diario de aprendizaje/portfolio) y de las formas de evaluación (autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación), el alumno conocerá cómo aprende, sabrá cómo aprender de los errores y sabrá cómo enmendarlos y disfrutar de los aciertos. Aprenderá a mejorar sus producciones y actuaciones; aprenderá a sentirse satisfecho del trabajo compartido y bien hecho, aprenderá a gestionar la frustración sin enfados y le animará enfrentarse a nuevos retos.

Todo ello les permitirá formarse como alumnos más autónomos, responsables y corresponsables, capaces de autorregularse, dirigir su aprendizaje y aplicarlo a la vida real extrapolándolo.

La evaluación será:

- Diagnóstica o inicial
- Formativa o continua
- Formadora



➤ Sumativa o final

-¿Qué se evaluará?: las distintas tareas competenciales de cada etapa, el producto final y el proceso (cuaderno de equipo/porfolio y la labor del equipo), mediante rúbricas.

-¿Cómo se evaluará?:

- El producto final, a través de una rúbrica sobre los objetivos de aprendizaje, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación.
- El proceso:
 - ❖ El cuaderno de equipo o porfolio, mediante rúbrica.
 - ❖ La labor del equipo según rúbrica.
- El desarrollo de las competencias, según rúbrica.

- ¿Quién evaluará?:

- El producto final, mediante heteroevaluación por parte del profesor.
- El proceso:
 - a) El cuaderno de equipo o porfolio mediante heteroevaluación por parte del profesor.
 - b) La labor del equipo, mediante heteroevaluación por parte del profesor, coevaluación, entre los alumnos del equipo pequeño y autoevaluación.
 - c) El desarrollo de las competencias, mediante heteroevaluación por parte del profesor.

PROCESO DE METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN PARTICIPATIVA:

-- La **Uve de Gowin** es una técnica empleada para aprender a aprender (y a pensar). Se trata de un diagrama en forma de **V**, en el que se representa de manera visual la estructura del conocimiento. El conocimiento se refiere a objetos y acontecimientos del mundo. Este diagrama está diseñado para trabajar con el alumnado el pensamiento, el trabajo realizado y su revisión, esto es, es una forma de evaluar el trabajo de cada tarea competencial.

--**EL SEMÁFORO**: es una técnica, que además de servir como reflexión al alumno, permite al profesor comprobar la situación del grupo/alumnado en un momento puntual o determinado. Regula las emociones (autorregulación) de los integrantes del grupo.



--**LA MÁQUINA DE CHICLES:** es otra técnica que nos permite saber cómo se han sentido nuestros chavales durante el trabajo diario/semanal, qué han hecho, cómo han trabajado y colaborado, cuánto han disfrutado o se han estresado con la actividad ...

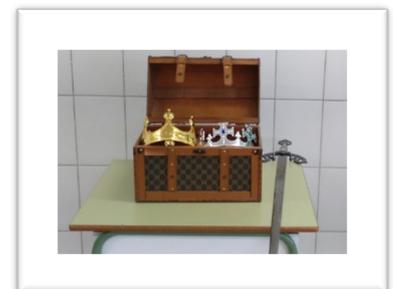
-- **LA DIANA:** este es otro método de evaluación visual; consiste en dibujar una diana con círculos concéntricos y con distintos niveles de desempeño. Lo ideal sería que la diana estuviera compuesta por cuatro podemos con estas valoraciones: excelente, bueno, regular e inadecuado.

--Acabar con el juego de la **Catedraloca** y comprobar los conocimientos adquiridos.

(Rúbricas: ver anexos)

NUESTROS RECUERDOS. FOTOS Y SOUVENIRS DEL VIAJE

-Exposición de los trabajos en el aula, en una feria, en las fiestas del colegio, en la web o revista del centro, en una web creada por el profesorado/alumnado participante...



VIII CENTENARIO CATEDRAL DE BURGOS
ACTIVIDAD DIDÁCTICA



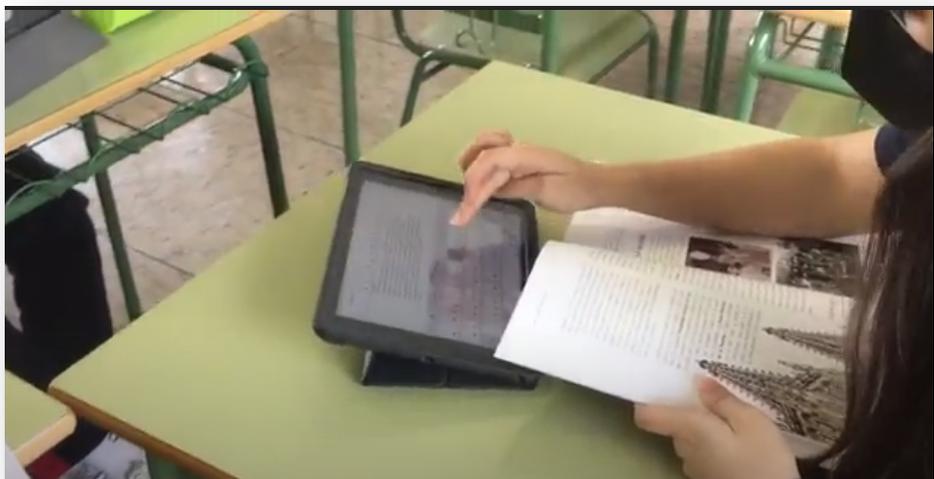


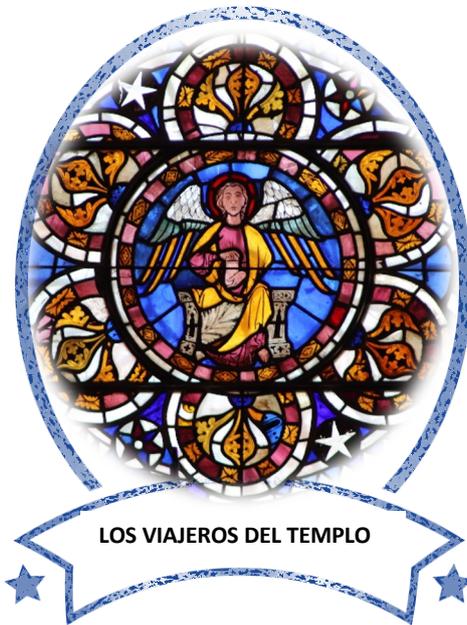
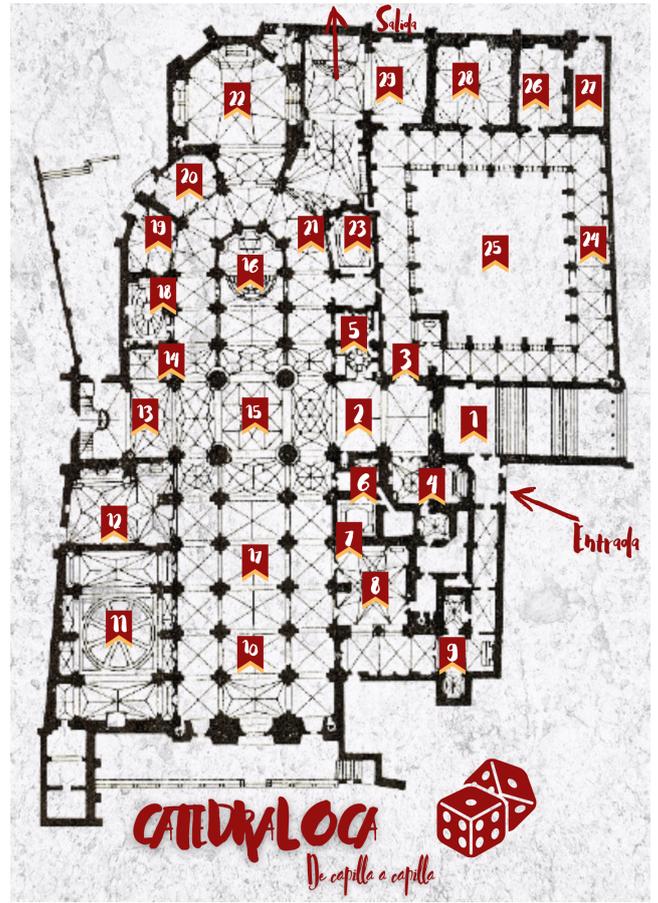












Ítaca

Cuando emprendas tu viaje a Ítaca
pide que el camino sea largo,
lleno de aventuras, lleno de experiencias.
No temas a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al colérico Poseidón,
seres tales jamás hallarás en tu camino,
si tu pensar es elevado, si selecta
es la emoción que toca tu espíritu y tu cuerpo.
Ni a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al salvaje Poseidón encontrarás,
si no los llevas dentro de tu alma,
si no los yergue tu alma ante ti.

Pide que el camino sea largo.
Que muchas sean las mañanas de verano
en que llegues -¡con qué placer y alegría!-
a puertos nunca vistos antes.
Detente en los emporios de Fenicia
y hazte con hermosas mercancías,
nácar y coral, ámbar y ébano
y toda suerte de perfumes sensuales,
cuantos más abundantes perfumes sensuales puedas.
Ve a muchas ciudades egipcias
a aprender, a aprender de sus sabios.

Ten siempre a Ítaca en tu mente.
Llegar allí es tu destino.
Mas no apresures nunca el viaje.
Mejor que dure muchos años
y atracar, viejo ya, en la isla,
enriquecido de cuanto ganaste en el camino
sin aguantar a que Ítaca te enriquezca.

Ítaca te brindó tan hermoso viaje.
Sin ella no habrías emprendido el camino.
Pero no tiene ya nada que darte.

Aunque la halles pobre, Ítaca no te ha engañado.
Así, sabio como te has vuelto, con tanta experiencia,
entenderás ya qué significan las Ítacas.

Poema de Konstantino Kavafis

