

Voces del castillo: diseñamos una historia medieval para hoy

Lenguaje | Literatura | Design Thinking

Descripción

Este plan propone una exploración activa de la literatura medieval mediante la metodología Design Thinking. Durante una sesión de 120 minutos, los estudiantes conocerán el contexto social y cultural de la Edad Media, reconocerán características de la literatura medieval y analizarán dos formas importantes de producción literaria: el mester de juglaría y el mester de clerecía. También observarán la presencia de temas medievales, como el honor, la valentía, la aventura, la religión, la crítica social y la búsqueda de identidad, en películas, videojuegos, series, cómics y redes sociales actuales.

En equipos, los estudiantes asumirán el reto de crear un prototipo breve de relato medieval adaptado a un público de su edad. Primero investigarán las necesidades e intereses de sus posibles lectores, luego definirán un problema narrativo, propondrán ideas, elaborarán un texto y recibirán retroalimentación de sus compañeros. Así, la literatura dejará de ser presentada como un conjunto de fechas y nombres para convertirse en una experiencia de creación y comunicación. El plan fortalece la comprensión lectora, la interpretación literaria, la escritura creativa, el trabajo colaborativo, la argumentación y la capacidad de evaluar producciones propias y ajenas.

Objetivos de Aprendizaje

- **Identificar** características básicas de la literatura medieval, su contexto y sus principales temas a partir de textos breves.
- **Comparar** rasgos del mester de juglaría y del mester de clerecía mediante evidencias textuales sencillas.
- **Diseñar** en equipo una propuesta de relato medieval dirigida a lectores de su misma edad.
- **Crear** un prototipo narrativo breve que incorpore ambiente medieval, conflicto, personaje y un tema literario reconocible.
- **Evaluar** el prototipo propio y el de otros equipos utilizando criterios claros de contenido, creatividad y comunicación.

Recursos Necesarios

- Pizarra, marcadores y reloj visible.
- Proyector o pantalla y computadora.
- Una imagen de un castillo, una plaza medieval, un manuscrito iluminado y un juglar.

- Video breve, de 2 a 3 minutos, sobre la vida cotidiana, los juglares y los manuscritos medievales; puede utilizarse un recurso educativo de YouTube previamente seleccionado por el docente.
- Fichas impresas con dos textos breves adaptados: uno con rasgos de juglaría y otro con rasgos de clerecía.
- Hojas tamaño carta o cartulinas: una por equipo para el prototipo.
- Hojas de trabajo para “Mapa de empatía del lector”, “Definición del reto” y “Guion del relato”.
- Tarjetas con temas: honor, valentía, aventura, amistad, justicia, religión, poder, desigualdad y destino.
- Lápices, colores, marcadores y notas adhesivas.
- Lista de cotejo para la coevaluación y ficha breve de salida.
- Herramienta digital opcional: Padlet, Canva o Google Slides para fotografiar y compartir los prototipos.

Requisitos Previos

- Reconocer los elementos básicos del texto narrativo: personaje, ambiente, conflicto, acciones y desenlace.
- Comprender la diferencia entre narrador y autor.
- Utilizar información explícita de un texto para justificar una respuesta.
- Haber trabajado previamente la escritura de párrafos breves y la revisión de textos.
- Conocer de manera general que la Edad Media fue un periodo histórico situado entre la Antigüedad y la Edad Moderna.
- Participar en conversaciones respetando turnos, escuchando opiniones y aportando ideas al trabajo grupal.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica: “Hoy no estudiaremos la literatura medieval solo para memorizar fechas. Investigaremos qué historias interesaban a las personas de esa época y usaremos algunas de sus características para crear una historia que pueda interesar a lectores de nuestra edad”. Presenta el reto: **“¿Cómo podemos crear un relato medieval que conecte con jóvenes de hoy?”**

Estudiantes: Escuchan el reto, formulan preguntas iniciales y comentan qué esperan encontrar en una historia medieval.

Activación de conocimientos previos y diagnóstico: **“¿Qué imaginamos cuando pensamos en la Edad Media?”**

Tiempo: 7 minutos.

- **Docente:** Muestra cuatro imágenes: un castillo, un juglar, un manuscrito iluminado y una plaza medieval. Pregunta exactamente: “¿Qué historia podría estar ocurriendo en esta imagen?”, “¿Qué personajes aparecen o imaginan?”, “¿Qué problema podría tener uno de ellos?” y “¿Qué elementos de estas imágenes también aparecen en películas, videojuegos o series actuales?”.
- **Estudiantes:** Responden individualmente en una nota adhesiva y luego comparten una idea con un compañero.
- **Docente:** Organiza las respuestas en la pizarra bajo los títulos *personajes*, *lugares*, *conflictos* y *temas*. No corrige todavía todas las ideas; identifica conocimientos previos y posibles confusiones.

Motivación y enganche: “La literatura antes de los teléfonos”

Tiempo: 6 minutos.

- **Docente:** Proyecta un video breve sobre juglares y manuscritos medievales. Antes de reproducirlo, indica: “Mientras observan, descubran cómo circulaban las historias cuando no existían internet, imprentas ni teléfonos”.
- **Estudiantes:** Anotan dos respuestas: “¿Quiénes contaban o transmitían las historias?” y “¿Qué dificultades existían para conservarlas?”.
- **Docente:** Recupera tres o cuatro respuestas y aporta el dato clave: muchas obras circularon oralmente y los juglares las difundían ante distintos públicos; otras fueron escritas por personas formadas en ámbitos religiosos o escolares.

Contextualización

Tiempo: 7 minutos.

- **Docente:** Explica con un esquema sencillo que la sociedad medieval estaba organizada en grupos con diferentes funciones y que la religión tenía gran influencia. Señala que la literatura podía entretener, transmitir valores, enseñar o conservar la memoria de héroes y acontecimientos.
- **Docente:** Pregunta: “Si hoy una historia se comparte por TikTok, un videojuego, un podcast o una serie, ¿qué medio usaría un juglar?”.
- **Estudiantes:** Relacionan la circulación oral de las historias con formas actuales de narración y comparten ejemplos.
- **Transición:** El docente concluye: “Ya tenemos algunas ideas sobre el público y los temas. Ahora investigaremos qué hacía medieval a un texto y usaremos esa información para diseñar nuestro propio relato”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos

Presentación activa del contenido: “Detectives de textos medievales”

Tiempo: 10 minutos.

Docente: Entrega dos textos breves adaptados y explica que no deben buscar todas las palabras desconocidas, sino observar cómo están contruidos.

Texto A, con rasgos de juglaría: “Por la plaza va Rodrigo, / con su espada y su canción; / cuenta al pueblo sus hazañas, / pide escucha y atención. / Si el camino trae peligros, / no abandona a su señor; / pero al volver junto a casa, / busca el abrazo y el honor”.

Texto B, con rasgos de clerecía: “Escuchad, jóvenes, esta historia ordenada: / quien actúa con prudencia encuentra buena jornada. / En versos medidos queda la lección guardada: / la palabra responsable vale más que la espada”.

- **Docente:** Pregunta: “¿Cuál parece pensado para ser recitado ante un público?”, “¿Cuál presenta una enseñanza más directa?”, “¿Qué texto parece tener mayor regularidad en sus versos?” y “¿Qué valores aparecen?”.
- **Estudiantes:** Subrayan evidencias y responden en parejas.
- **Docente:** Sistematiza: la juglaría se relaciona con la transmisión oral, los juglares, las hazañas y el entretenimiento; la clerecía suele mostrar intención didáctica, lenguaje más cuidado y organización regular. Aclara que son características generales y que una obra puede combinar distintos rasgos.

Actividad 1. Empatizar: “Conozcamos a nuestro lector”

Objetivo específico: Diseñar una propuesta de relato dirigida a lectores de su misma edad.**

Tiempo: 15 minutos. **Organización:** Equipos de 3 o 4.

- **Docente:** Forma equipos y entrega un “Mapa de empatía del lector”. Indica: “Imaginen que su lector tiene entre 12 y 15 años. No escriban lo que a ustedes les gusta solamente: piensen qué podría captar su atención”.
- **Estudiantes:** Completan las preguntas: “¿Qué historias suele disfrutar?”, “¿Qué personaje le gustaría encontrar?”, “¿Qué problema cercano podría reconocer?”, “¿Qué ritmo o formato preferiría?” y “¿Qué tema medieval podría interesarle?”.
- **Estudiantes:** Eligen dos tarjetas de temas y explican por qué podrían conectar con ese lector.
- **Docente:** Circula y pregunta: “¿Cómo saben que ese tema interesaría a su público?”, “¿El conflicto es comprensible para alguien de su edad?” y “¿Están pensando en un lector concreto o en ‘todo el mundo’?”.
- **Evidencia:** Mapa de empatía completo y selección justificada de dos temas.

Actividad 2. Definir e idear: “Del problema al desafío narrativo”

Objetivos específicos: Identificar temas medievales y diseñar una propuesta narrativa.

Tiempo: 15 minutos. **Organización:** Equipos de 3 o 4.

- **Docente:** Explica la fórmula: **“Nuestro lector necesita una historia que le permita ____ porque ____ . Por eso crearemos ____”**.
- **Estudiantes:** Escriben una definición del reto. Ejemplo: “Nuestro lector necesita una historia de aventura que muestre que la valentía no significa no tener miedo, porque muchas personas enfrentan retos aunque estén nerviosas. Por eso crearemos el relato de una aprendiz de mensajera medieval”.
- **Estudiantes:** Realizan una lluvia de ideas durante tres minutos. Cada integrante propone un personaje, un lugar, un conflicto o un giro final sin juzgar las ideas.

- **Estudiantes:** Seleccionan una idea usando tres preguntas: “¿Se relaciona con un tema medieval?”, “¿Puede contarse brevemente?” y “¿Interesará al público elegido?”.
- **Docente:** Solicita que cada equipo lea su reto y ofrece preguntas guía: “¿Dónde se nota lo medieval?”, “¿Qué quiere conseguir el personaje?” y “¿Qué obstáculo lo impedirá?”.
- **Evidencia:** Desafío narrativo y lista de ideas seleccionadas.

Actividad 3. Prototipar: “Construimos el relato”

Objetivo específico: Crear un prototipo narrativo breve con elementos medievales reconocibles.**

Tiempo: 25 minutos. **Organización:** Equipos de 3 o 4.

- **Docente:** Entrega el “Guion del relato” y señala que el prototipo puede ser un texto ilustrado, una historieta de seis viñetas, un guion para pódcast o una presentación de diapositivas. Debe incluir entre 120 y 180 palabras o seis escenas claramente descritas.
- **Estudiantes:** Distribuyen roles: coordinador, escritor, diseñador y portavoz. Pueden cambiar roles si el equipo lo necesita.
- **Estudiantes:** Completan el guion: título, personaje principal, lugar y época, deseo o meta, conflicto, tres acciones, desenlace, tema medieval y rasgo de juglaría o clerecía.
- **Docente:** Recuerda: “No basta con colocar un castillo. El ambiente, las decisiones y el conflicto deben relacionarse con la época”.
- **Estudiantes:** Elaboran el prototipo en cartulina o herramienta digital. Incorporan una frase que pueda ser recitada por un juglar o una enseñanza final propia de un relato didáctico.
- **Docente:** Revisa avances y pregunta: “¿Qué cambia el personaje?”, “¿Cuál es la evidencia del tema elegido?” y “¿El desenlace responde al conflicto?”.
- **Evidencia:** Prototipo narrativo medieval.

Actividad 4. Evaluar y mejorar: “Galería de lectores”

Objetivo específico: Evaluar y mejorar un prototipo narrativo mediante criterios claros.**

Tiempo: 15 minutos. **Organización:** Equipos y plenaria.

- **Docente:** Entrega una lista de cotejo con cuatro criterios: “Presenta un ambiente medieval”, “incluye un conflicto claro”, “desarrolla un tema o valor”, “muestra un rasgo de juglaría o clerecía” y “resulta comprensible e interesante para jóvenes”.
- **Estudiantes:** Dejan su prototipo en una mesa y visitan el trabajo de otro equipo. Escriben dos comentarios: **“Lo que funciona es...”** y **“Una mejora posible sería...”**.
- **Estudiantes:** Regresan a su trabajo, leen los comentarios y realizan al menos una modificación concreta.
- **Docente:** Selecciona dos prototipos para una presentación de un minuto. Pregunta al grupo: “¿Qué elemento medieval se reconoce?” y “¿Qué cambio mejoró la historia?”.
- **Evidencia:** Lista de cotejo, comentarios de coevaluación y prototipo revisado.

Diferenciación y transiciones

Para quienes necesitan apoyo: El docente proporciona un banco de palabras —castillo, monasterio, plaza, peregrino, mensajera, señor, campesina, honor, justicia, aventura—, una plantilla con frases iniciadoras y la posibilidad de dictar ideas a un compañero. También permite trabajar con seis viñetas en lugar de redactar un texto continuo.

Para quienes terminan antes: Pueden transformar su relato en un inicio de pódcast, añadir un narrador con estilo de juglar o justificar por escrito si su texto se acerca más a la juglaría o a la clerecía.

Transiciones: El docente usa la secuencia: “Conocimos al lector; ahora definimos qué necesita. Con ese reto, elegimos una idea. Finalmente, convertimos la idea en un prototipo y lo ponemos a prueba con otros lectores”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis colectiva: “Tres huellas medievales”

Tiempo: 8 minutos.

- **Docente:** Dibuja tres columnas en la pizarra: *Contexto y circulación*, *Características literarias* y *Creación actual*.
- **Estudiantes:** Escriben en una nota adhesiva una idea para cada columna. Deben incluir una característica de la literatura medieval, una diferencia entre juglaría y clerecía y un elemento que incorporaron en su prototipo.
- **Docente:** Lee algunas respuestas y construye una síntesis: la literatura medieval refleja su contexto, circuló oralmente y por escrito, presenta temas como honor, fe y aventura, y todavía inspira narraciones actuales.

Reflexión metacognitiva

Tiempo: 6 minutos. Los estudiantes responden individualmente:

- “¿Qué característica de la literatura medieval puedo identificar ahora en un texto y qué evidencia usaría para demostrarlo?”
- “¿Qué diferencia entre juglaría y clerecía comprendí mejor después de crear nuestro relato?”
- “¿Qué decisión de mi equipo ayudó a que el prototipo conectara con lectores de nuestra edad?”

Retroalimentación inmediata

Tiempo: 4 minutos.

Docente: Retoma errores frecuentes observados durante la sesión, por ejemplo, confundir “medieval” con colocar únicamente un castillo o presentar un conflicto sin desenlace. Muestra un ejemplo breve de mejora: cambiar “Había un castillo” por “En la plaza amurallada, una aprendiz de escriba debía entregar un mensaje antes de que comenzara el toque de queda”. Destaca logros concretos de los equipos y entrega una sugerencia de mejora a cada uno.

Transferencia y reto

Tiempo: 2 minutos.

Docente: Explica: “Las historias medievales siguen vivas cuando aparecen en novelas, videojuegos, películas, cómics o canciones. Durante la semana, elijan una obra actual con elementos medievales y anoten qué conserva y qué cambia respecto de la literatura medieval”. Esta actividad puede realizarse como tarea breve o como preparación para la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación y momentos

- **Diagnóstica:** En la Fase de Inicio, durante la actividad “¿Qué imaginamos cuando pensamos en la Edad Media?”, se revisan las ideas previas sobre contexto, personajes, temas y circulación literaria.
- **Formativa:** En la Fase de Desarrollo, durante el análisis de textos, el mapa de empatía, la definición del reto y la elaboración del prototipo, el docente observa, pregunta y ofrece retroalimentación.
- **Sumativa:** En la Fase de Cierre, se valoran el prototipo revisado, la coevaluación y las respuestas de reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación vinculados con los objetivos

- **Identificación del contexto y las características:** Reconoce al menos tres rasgos de la literatura medieval y los relaciona con evidencias de los textos. Vinculado con el objetivo 1.
- **Comparación literaria:** Diferencia la juglaría y la clerecía considerando circulación, intención, forma o temas. Vinculado con el objetivo 2.
- **Diseño centrado en el lector:** Define un público de 12 a 15 años y justifica cómo el relato responde a sus intereses. Vinculado con el objetivo 3.
- **Construcción narrativa:** Elabora un prototipo con personaje, ambiente medieval, conflicto, acciones, desenlace y tema reconocible. Vinculado con el objetivo 4.
- **Evaluación y mejora:** Utiliza la lista de cotejo para formular una observación pertinente y realiza al menos una mejora en su prototipo. Vinculado con el objetivo 5.

Instrumentos sugeridos

- Lista de cotejo para el análisis de los textos medievales.
- Guía de observación del trabajo colaborativo y la participación.
- Rúbrica breve del prototipo narrativo.
- Ficha de coevaluación de la “Galería de lectores”.
- Ticket de salida y autoevaluación metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje

- Respuestas diagnósticas sobre la Edad Media y sus formas de narración.
- Subrayado y comparación de los textos con rasgos de juglaría y clerecía.

- Mapa de empatía y definición del reto narrativo.
- Prototipo de relato medieval elaborado y revisado por el equipo.
- Lista de cotejo, comentarios de coevaluación y respuestas del ticket de salida.

Rúbrica breve del prototipo

- **Logro destacado:** Integra claramente el contexto medieval, un conflicto atractivo, un tema pertinente y rasgos de juglaría o clerecía; además, presenta una organización clara y evidencia una mejora a partir de la retroalimentación.
- **Logro esperado:** Incluye ambiente, personaje, conflicto, tema medieval y una forma de circulación o intención literaria reconocible.
- **En proceso:** Presenta algunos elementos medievales, pero el conflicto, la organización o la conexión con el público todavía son poco claros.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Gamificación para la fase de desarrollo

La fase de desarrollo puede organizarse como una misión cooperativa titulada **“El consejo de narradores del castillo”**. Los estudiantes asumirán el reto de transformar elementos de la literatura medieval en una historia breve relacionada con una situación actual, sin perder sus características literarias.

La propuesta está pensada para una fase de aproximadamente 70 minutos dentro de la sesión de dos horas. Se articula con los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Reconocer características de la literatura medieval, como los valores caballerescos, la presencia de la religión, la estructura estamental, la tradición oral y los tipos de personajes.
- Analizar cómo se construyen los personajes, el conflicto y el ambiente en un relato medieval.
- Crear colaborativamente una historia breve que combine elementos medievales con un tema del mundo actual.
- Explicar las decisiones creativas utilizando vocabulario literario básico.

1. Narrativa de la misión

El docente presenta la siguiente situación:

“El castillo ha perdido su voz. Para recuperarla, cada equipo debe crear una historia medieval para el presente. El relato deberá superar cuatro desafíos: interpretar el mundo medieval, construir personajes, resolver un conflicto y presentar una historia con un mensaje actual.”

Cada equipo recibe un **Pasaporte del narrador**, que contiene los desafíos, espacios para registrar sus decisiones y una escala de progreso.

2. Organización de los equipos y roles

Se forman equipos de cuatro o cinco estudiantes. Los roles pueden rotarse para que todos participen:

Rol	Responsabilidad
Guardián de la época	Comprueba que la historia incluya características de la literatura medieval.
Arquitecto de personajes	Diseña los personajes, sus objetivos, valores y conflictos.
Maestro del conflicto	Propone el problema central y verifica que la historia tenga un desarrollo claro.
Escriba del castillo	Registra las ideas y redacta la versión final con el equipo.
Embajador o embajadora	Presenta el relato y explica las decisiones del equipo.

Los roles no representan niveles de habilidad. Su función es distribuir la participación y facilitar el trabajo colaborativo.

3. Sistema de progreso: las cuatro insignias

En lugar de premiar únicamente al equipo que termina primero, todos los grupos pueden obtener insignias por demostrar aprendizajes. Las insignias se colocan en el Pasaporte del narrador cuando el equipo supera cada desafío.

Insignia	Desafío	Producto esperado	Criterio para obtenerla
Exploradores del medievo	Identificar elementos medievales a partir de una breve lectura, imagen o fragmento.	Mapa de características de la época.	Reconocen al menos cuatro elementos y los relacionan con el contexto.
Forjadores de personajes	Crear un personaje inspirado en la sociedad medieval.	Ficha del personaje.	El personaje tiene objetivo, rasgos, posición social y un dilema.
Guardianes del conflicto	Convertir un problema actual en un conflicto narrativo con elementos medievales.	Esquema de inicio, conflicto y resolución.	El conflicto es comprensible y permite transmitir un mensaje.
Voces del castillo	Redactar y presentar la historia.	Relato breve y presentación oral.	Integra características medievales, tema actual, coherencia y creatividad.

4. Desafío 1: El mapa de las huellas medievales

Tiempo: 12 minutos.

Cada equipo recibe tarjetas con palabras, imágenes o breves fragmentos relacionados con la literatura medieval: caballero, vasallo, monasterio, juglar, honor, fe, castillo, pueblo, leyenda, romance, aventura, tradición oral y conflicto entre grupos sociales.

El equipo debe clasificar las tarjetas en tres categorías:

- Sociedad y contexto.
- Temas y valores.
- Formas y personajes literarios.

Después, eligen cuatro tarjetas que desean incorporar a su relato y escriben una explicación breve sobre su función. Por ejemplo: *“Elegimos al juglar porque será quien narre la historia y conserve la memoria del pueblo”*.

Recompensa: insignia “Exploradores del medievo”.

5. Desafío 2: Forja de personajes

Tiempo: 15 minutos.

Cada grupo extrae dos cartas:

- Una carta de personaje medieval: caballero, campesina, juglar, monje, artesana, noble, aprendiz o mensajero.
- Una carta de desafío actual: presión de grupo, desigualdad, cuidado del ambiente, uso responsable de la tecnología, discriminación, rumores o defensa de la comunidad.

El equipo crea un personaje que conecte ambas cartas. Puede utilizar la siguiente ficha:

Elemento	Pregunta orientadora
Nombre y función	¿Quién es y qué hace en el mundo de la historia?
Posición social	¿Pertenece a la nobleza, al pueblo, al clero o a otro grupo?
Objetivo	¿Qué desea conseguir?
Obstáculo	¿Qué le impide lograrlo?
Valor o defecto	¿Qué rasgo influye en sus decisiones?
Relación con el presente	¿Qué problema actual representa o enfrenta?

Recompensa: insignia “Forjadores de personajes”.

6. Desafío 3: El conflicto bajo el puente

Tiempo: 15 minutos.

El equipo recibe una tarjeta de giro narrativo, que introduce una dificultad inesperada:

- El mensaje que debía llegar al castillo ha sido alterado.
- Dos comunidades se enfrentan por un recurso que ambas necesitan.
- El personaje debe elegir entre obedecer una norma injusta o ayudar a alguien.
- La historia que cuenta el juglar no coincide con lo que realmente ocurrió.
- Una decisión del pasado afecta a los jóvenes del presente.

Con esta tarjeta, el grupo completa el esquema narrativo:

- **Inicio:** ¿Dónde ocurre la historia y qué situación se presenta?
- **Conflicto:** ¿Qué problema debe resolver el personaje?
- **Decisión:** ¿Qué elección difícil realiza?

- **Resolución:** ¿Qué cambia al final?
- **Mensaje:** ¿Qué reflexión relacionada con el presente desea comunicar el equipo?

Recompensa: insignia “Guardianes del conflicto”.

7. Desafío 4: El pergamino final

Tiempo: 20 minutos.

Los equipos redactan una historia de entre 250 y 350 palabras. El relato debe incluir:

- Un ambiente reconocible, como un castillo, una aldea, un monasterio, un camino o una plaza.
- Al menos dos personajes con objetivos diferentes.
- Dos características de la literatura medieval.
- Un conflicto relacionado con una situación actual.
- Un inicio, un desarrollo y un cierre.
- Un mensaje o reflexión final.

Para evitar que la gamificación se convierta en una competencia por rapidez, los equipos reciben una **moneda de ayuda**. Pueden utilizarla una sola vez para solicitar al docente una pista sobre el conflicto, los personajes, la ambientación o la estructura narrativa.

Recompensa: insignia “Voces del castillo”.

8. Cartas de apoyo y cartas de giro

El docente puede preparar dos tipos de cartas:

Tipo de carta	Ejemplos	Uso pedagógico
Cartas de apoyo	“Incluye una comparación”, “Añade un objeto simbólico”, “Describe el lugar usando los sentidos”.	Ayudan a mejorar el lenguaje y la descripción.
Cartas de giro	“Aparece una verdad oculta”, “El aliado cambia de opinión”, “El pueblo debe tomar una decisión”.	Estimulan la creatividad y la construcción del conflicto.

Cada equipo puede tomar una carta de apoyo si necesita enriquecer su relato. Las cartas de giro son obligatorias para que la historia tenga un cambio o una dificultad significativa.

9. Sistema de puntos formativos

Los puntos no se otorgan por ganar, sino por evidenciar comportamientos y aprendizajes importantes. El equipo puede obtener hasta 10 puntos:

Criterio	Puntos
Reconoce y utiliza características de la literatura medieval.	0 a 2

Criterio	Puntos
Construye personajes con objetivos y conflictos claros.	0 a 2
Relaciona el conflicto medieval con un tema actual.	0 a 2
Organiza la historia con coherencia.	0 a 2
Participa, escucha y toma decisiones de manera colaborativa.	0 a 2

El docente puede entregar los puntos mediante sellos, marcas en el pasaporte o tarjetas. Es recomendable reconocer diferentes fortalezas con menciones como **“Mejor conexión con el presente”**, **“Personajes más complejos”**, **“Uso destacado del ambiente”** y **“Mejor colaboración”**.

10. Cierre de la fase de desarrollo: galería de relatos

Tiempo: 8 minutos.

Los equipos colocan sus historias en diferentes espacios del aula. Cada estudiante visita al menos dos relatos y deja una retroalimentación breve utilizando la fórmula:

- **Una huella medieval que reconocí fue...**
- **Una decisión narrativa que me pareció interesante fue...**
- **Una pregunta que me dejó la historia es...**

Esta actividad prepara la fase posterior de presentación o evaluación y permite que los estudiantes valoren las producciones de sus compañeros sin establecer una única historia ganadora.

11. Lista de verificación para el docente

- ¿Las dinámicas de juego ayudaron a comprender la literatura medieval?
- ¿Los estudiantes utilizaron conceptos literarios al justificar sus decisiones?
- ¿Todos los integrantes tuvieron una responsabilidad concreta?
- ¿La historia creada relacionó el pasado medieval con un problema actual?
- ¿El sistema de recompensas reconoció el proceso, la colaboración y el aprendizaje?
- ¿El tiempo de cada desafío permitió avanzar hacia la creación del relato?

Recomendaciones - Tic_ia

Orientaciones generales para integrar tecnología e Inteligencia Artificial

La tecnología debe apoyar la comprensión de la literatura medieval y la creación de un relato propio, no sustituir la lectura, la conversación ni la escritura de los estudiantes. Se recomienda trabajar en parejas o equipos de tres, especialmente si no todos disponen de un dispositivo.

- Utilizar herramientas gratuitas, con acceso desde navegador y de manejo sencillo.

- Evitar que los estudiantes introduzcan nombres completos, fotografías, datos personales o información sensible en herramientas de inteligencia artificial.
- La IA debe emplearse como apoyo para generar preguntas, comparar ideas o revisar borradores, pero no para producir la historia completa.
- El docente debe revisar previamente los videos, enlaces y respuestas generadas por IA, ya que pueden contener errores históricos o lingüísticos.
- Si no hay conectividad, las actividades digitales pueden sustituirse por imágenes impresas, fichas de trabajo y una demostración docente proyectada.

Fase de inicio: activar conocimientos previos y contextualizar la literatura medieval

Propósito: identificar ideas previas, despertar interés y reconocer cómo se transmitían las historias medievales.

Herramienta	Implementación	Contribución al aprendizaje	Nivel SAMR
Mentimeter o formulario breve de Google Forms	El docente presenta las cuatro preguntas asociadas con las imágenes del castillo, el juglar, el manuscrito y la plaza medieval. Los estudiantes responden desde un dispositivo, individualmente o por parejas. Las respuestas se proyectan de forma anónima y se organizan en las categorías personajes, lugares, conflictos y temas.	Permite diagnosticar conocimientos previos, visualizar ideas comunes y detectar confusiones sin exponer a estudiantes concretos. También facilita relacionar la literatura medieval con películas, videojuegos y series actuales.	Aumento: reemplaza las notas adhesivas y añade recopilación automática, visualización inmediata y participación anónima.
Video breve con Edpuzzle o video proyectado con preguntas guiadas	El docente selecciona un video de tres a cinco minutos sobre juglares, manuscritos y transmisión oral. En Edpuzzle puede insertar dos preguntas: “¿Quiénes transmitían las historias?” y “¿Qué dificultades existían para conservarlas?”. Si no hay dispositivos, pausa el video en momentos clave y recoge respuestas oralmente.	Ayuda a comprender la oralidad, la función de los juglares y la importancia de los manuscritos. Las preguntas orientan la observación y evitan que el video se convierta en una actividad pasiva.	Aumento: mejora el video tradicional mediante pausas, preguntas de comprensión y recopilación de respuestas.

Uso opcional y controlado de IA: el docente puede pedir previamente a una herramienta de IA una lista de posibles ideas erróneas frecuentes sobre la Edad Media y convertirlas en preguntas de diagnóstico. No se recomienda que los estudiantes utilicen IA individualmente en esta fase, pues primero deben expresar sus propias ideas.

Fase de desarrollo: investigar, idear y prototipar un relato medieval para lectores actuales

Propósito: reconocer características de la literatura medieval y utilizarlas para diseñar una historia original con personajes, conflicto, ambiente y tema relevantes para jóvenes.

Herramienta	Implementación	Contribución al aprendizaje	Nivel SAMR
Documento colaborativo de Google o Microsoft 365	En equipos, los estudiantes reciben un fragmento breve de un cantar de gesta, un relato ejemplar, una leyenda medieval o una adaptación apropiada para su edad. En el documento completan una tabla con: personajes, espacio, conflicto, valores, elementos sobrenaturales, forma de transmisión y recursos que podrían conservarse en una historia actual. Cada equipo escribe después una premisa de dos o tres líneas para su relato.	Favorece la lectura colaborativa, la identificación de rasgos literarios y la construcción conjunta de ideas. El historial de versiones permite observar la participación y el proceso de escritura.	Modificación: transforma el análisis individual en una investigación y construcción colaborativa que puede realizarse simultáneamente y recibir comentarios del docente.
Chatbot de IA utilizado por el docente o en parejas con una ficha de prompts	Después de elaborar sus propias ideas, los equipos formulan preguntas como: “¿Qué características de un cantar de gesta aparecen en esta premisa?” o “Sugiere tres preguntas para comprobar si nuestro relato tiene un conflicto claro y un vínculo con jóvenes actuales”. La IA no debe escribir la historia. Los estudiantes comparan sus propuestas con la respuesta, aceptan, rechazan o corrigen las sugerencias y justifican sus decisiones.	Desarrolla pensamiento crítico, revisión literaria y capacidad para justificar elecciones creativas. También permite distinguir entre una idea propia y una sugerencia automática, así como verificar que la historia conserve rasgos medievales sin convertirse en una copia.	Redefinición: permite establecer un diálogo de revisión con un lector artificial, generar preguntas de retroalimentación y analizar críticamente sus respuestas, tarea difícil de realizar con los recursos tradicionales.

Secuencia sugerida para el desarrollo:

- **Explorar y comprender:** cada equipo lee un fragmento breve y subraya evidencias de oralidad, heroísmo, religiosidad, conflicto social, honor, aventura o presencia de lo maravilloso.
- **Definir el reto narrativo:** completan la frase: “Queremos contar una historia medieval para jóvenes de hoy sobre...”.
- **Idear:** elaboran varias posibilidades de personajes, conflictos y escenarios. Por ejemplo, un aprendiz de juglar que debe transmitir un mensaje antes de que desaparezca un manuscrito.
- **Prototipar:** construyen un esquema de seis momentos: situación inicial, problema, intento de solución, obstáculo, decisión del protagonista y desenlace.
- **Revisar:** utilizan la ficha de IA o la revisión de otro equipo para comprobar claridad, coherencia, presencia de elementos medievales y conexión con la vida actual.

Ejemplo de prompt seguro y adecuado para estudiantes:

“Actúa como lector crítico de secundaria. No escribas la historia. Formula cuatro preguntas para revisar este esquema narrativo: claridad del conflicto, características medievales, interés para jóvenes actuales y coherencia del desenlace. No inventes datos históricos adicionales”.

El docente debe indicar que los estudiantes no deben copiar las respuestas de la IA ni introducir textos con nombres reales, datos personales o información de otros compañeros. La versión final debe ser redactada por el equipo con sus propias palabras.

Fase de cierre: compartir, recibir retroalimentación y reflexionar

Propósito: comunicar el prototipo narrativo, valorar las decisiones creativas y reconocer lo aprendido sobre la literatura medieval.

Herramienta	Implementación	Contribución al aprendizaje	Nivel SAMR
Canva, Google Slides o presentación compartida	Cada equipo crea una presentación de tres diapositivas: título y premisa, personajes y conflicto, y esquema del desenlace. Puede incorporar una imagen de un manuscrito, castillo o plaza, siempre que sea apropiada y se indique la fuente cuando corresponda. Cada equipo presenta su propuesta en un minuto.	Ayuda a sintetizar las ideas principales y a comunicar el proyecto combinando texto e imagen. La presentación permite comprobar si el relato contiene elementos medievales y una conexión clara con el público actual.	Modificación: convierte la exposición tradicional en una comunicación multimodal breve, organizada y compartida con todo el grupo.
Padlet, formulario de salida o rúbrica digital	Durante las presentaciones, cada estudiante comenta una propuesta de otro equipo utilizando dos frases: “Un elemento medieval que reconocí fue...” y “Una pregunta o sugerencia para conectar mejor con jóvenes actuales es...”. Al final responde: “¿Qué aprendí sobre cómo circulaba la literatura medieval?” y “¿Qué decisión de mi equipo mejoraría?”.	Facilita la retroalimentación entre pares, la metacognición y la evaluación formativa. Las respuestas permiten al docente comprobar comprensión del contexto medieval y del proceso de creación.	Redefinición: posibilita una galería de prototipos con comentarios simultáneos, registro de evidencias y reflexión colectiva que puede continuar después de la clase.

Alternativa sencilla: si no se dispone de Canva o Padlet, los equipos pueden presentar una hoja de storyboard y realizar la retroalimentación mediante tarjetas. El objetivo se mantiene: explicar decisiones narrativas y revisar el relato a partir de criterios literarios.

Evaluación apoyada por tecnología

El docente puede utilizar una rúbrica digital o impresa con cuatro criterios, cada uno valorado de 1 a 3:

- **Comprensión de la literatura medieval:** incorpora de manera pertinente rasgos como oralidad, juglares, honor, religiosidad, aventuras, leyendas o manuscritos.

- **Construcción narrativa:** presenta personajes definidos, un conflicto claro y una secuencia coherente.
- **Conexión con el público actual:** plantea un tema, dilema o situación que pueda interesar a jóvenes de hoy.
- **Trabajo colaborativo y revisión:** utiliza la retroalimentación para mejorar la propuesta y explica qué decisiones tomó el equipo.

Como evidencia final de la sesión, cada equipo entrega su premisa y storyboard, mientras que cada estudiante completa una reflexión breve. De este modo, la evaluación considera tanto el producto creativo como la comprensión literaria y el proceso de diseño.