



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2021/2022

N.º de proyecto: 2021-121

Aprendizaje autónomo y colaborativo en el entorno digital y virtual:
Moodle y Teams para la enseñanza teórico-práctica

Responsable del proyecto: María del Pilar Carceller Cerviño

Facultad de Geografía e Historia

Departamento de Historia de América, Historia Medieval
y Ciencias Historiográficas

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El objetivo principal de este proyecto era desarrollar metodologías de trabajo y herramientas que fomentasen el aprendizaje colaborativo de los alumnos por medio de la utilización de las herramientas disponibles en el Campus Virtual, y especialmente a través de Teams. La pandemia ha demostrado que la incorporación de las herramientas virtuales en la docencia universitaria ofrece un gran número de posibilidades que, integradas en el Campus, ya tan familiar para todos, pueden redundar en la mejora de la calidad docente, de las competencias del profesorado en este tipo de herramientas, así como del aprendizaje de los alumnos e igualmente de sus competencias digitales.

Efectivamente, gracias a los medios digitales que la UCM ha puesto a disposición de sus docentes y alumnos, y el fomento del uso de la virtualidad estos últimos años, las posibilidades de adquirir conocimientos y destrezas de una manera variada y enriquecedora se han multiplicado. La incorporación de Moodle y también la de Teams ha ofrecido unas posibilidades aún mayores, muchas de ellas sin explorar, de ahí que este grupo de trabajo plantease la necesidad de profundizar en los métodos de trabajo, tanto ya empleados como actualizados, en base a esas nuevas herramientas que ofrece ese entorno colaborativo. Por un lado, la potenciación del uso de todas ellas, tanto en extensión como en profundidad, permitiría diversificar más las formas de impartir docencia y, sobre todo, del trabajo de los discentes, lo que resulta mucho más imperativo dada la tendencia de la sociedad a una mayor digitalización que nos obliga a actualizar las formas de trabajo. Además, el desarrollo en los alumnos de sus competencias y habilidades en el medio digital supone una formación valiosa y versátil para ellos, por las posibilidades que puede abrirles en el futuro.

Por todo ello, este proyecto de innovación docente pretendía aunar ambas preocupaciones (aprendizaje y mundo digital) mediante la explotación de las herramientas digitales que los profesores tenemos a nuestra disposición, a través la aplicación de metodologías variadas y abiertas, y capaz de aplicarse en ámbitos, cursos y materias distintas. Los objetivos propuestos inicialmente se resumían en los siguientes:

- ✓ Actualizar el método de trabajo con el empleo de la inmensa variedad de herramientas que ofrece Teams; con ello logramos una actualización tecnológica de los docentes, necesaria con la incorporación de nuevas herramientas.
- ✓ Desarrollar las herramientas básicas que permitan estructurar fácilmente el

desarrollo de la metodología por medio de la definición de aplicaciones clave y el desarrollo de aplicaciones propias; con ello logramos dotar de una batería de herramientas posibles, así como de la experiencia para su uso, que se puedan aplicar como recursos didácticos en las clases.

- ✓ Potenciar el aprendizaje colaborativo entre los alumnos por medio de los recursos que ofrece Teams y el Campus Virtual.
- ✓ Profundizar en el conocimiento teórico y crear un marco multidisciplinar de intercambio de recursos y opiniones; con ello se busca aprovechar la diversidad que compone el grupo (tanto en áreas temáticas como en conocimientos del entorno virtual o de las aplicaciones) en su propio beneficio.
- ✓ Realizar aplicaciones parciales o de testeo en clases reales; con ello se busca comprobar la aplicabilidad de los recursos ideados, así como el funcionamiento en una situación real, que produzca una retroalimentación al proyecto.
- ✓ Potenciar la interacción del alumnado en el proceso enseñanza-aprendizaje a través de herramientas proporcionadas por el entorno virtual, así como la utilización de medios digitales en el proceso, la implicación de los alumnos miembros del proyecto es en este punto muy importante.
- ✓ Presentar unos resultados analíticos previos por medio de la aplicación al final del proyecto en las diversas asignaturas impartidas por los miembros del proyecto. Sacar conclusiones de lo acercado o errado de la experimentación es un paso necesario por cuanto ayuda al profesor a evaluar la idoneidad de la herramienta y futuras posibilidades, si las hubiese.
- ✓ Realizar una investigación de base sobre el método para su posterior publicación como *e-print* o, si fuese posible, en una revista de innovación docente.

2. Objetivos alcanzados

Dado el variado empleo de aplicaciones experimentadas a través de Teams, los resultados y objetivos alcanzados han sido de lo más diversos. Hemos de señalar, además, que se han puesto en práctica en diferentes cursos y niveles, con lo que el nivel de experimentación y éxito ha sido igualmente variado. Destacamos los siguientes logros:

- Se ha conseguido la actualización de los métodos de trabajo al ofrecer la oportunidad de experimentar con herramientas que no son habituales para ellos. Se ha logrado que abandonen los tradicionales ensayos para emplear metodologías mucho más estimulantes e innovadoras, con resultados muy positivos. Es el caso de las tareas gamificadas, desarrolladas por los profesores Diego González e Iván Curto, que han permitido que los alumnos aprendan a la vez que mantienen el interés por la tarea durante todo el tiempo que dura esta. Se han probado herramientas como Kahoot y Educaplay, en gran parte aplicables a la docencia teórica. No obstante, los mejores resultados se obtuvieron combinando las estrategias y posibilidades de las WebQuest y Escape Room, tan familiares a los alumnos como alternativa de ocio.

- Por otra parte, se han desarrollado las herramientas que han permitido estructurar la puesta en práctica de las metodologías básicas e imprescindibles para el alumnado. Es el caso de la elaboración de bibliografías y exposiciones a través de canales compartidos de Teams, creados y testados por el profesor Juan Antonio Prieto. Gracias a ellos, se ha podido valorar la participación y actitud del estudiante a lo largo del curso, además de ensayar destrezas exigidas para la elaboración y defensa de un TFG, que es algo que todos los alumnos van a tener que realizar al final de su Grado: desarrollo de bibliografías y de exposiciones.

En este sentido también han trabajado las profesoras Ángeles Martín, Ana I. López Salazar y Ana Escribano, quienes plantearon un Taller de escritura académica a partir del uso de la plataforma online Microsoft Teams y la aplicación Feedbackfruits, y mediante el modelo de escritura académica creado por *Didactext*, un proyecto diseñado por la UCM para tal fin. Con esta herramienta se trabajaron las dificultades que los alumnos presentan a la hora de redactar sus trabajos académicos, pero haciéndoles partícipes de su propio aprendizaje, pues Feedbackfruits permite que ellos mismos valoren sus progresos y los de sus compañeros.

- Igualmente, se ha potenciado el aprendizaje colaborativo entre los alumnos por medio de herramientas como Sway, aplicación testada por los profesores Javier Llidó y Pilar Carceller, destinada a la creación de trabajos de manera colaborativa y que

puede compartirse a través de Microsoft Teams. Su idoneidad para la realización de trabajos de grupo ha permitido experimentar una herramienta que responsabiliza a todos los miembros de un equipo del desarrollo y acabado de sus trabajos, al tiempo que su visualización a través de Teams implica a todos en la difusión de sus contenidos al resto de la clase.

- Asimismo, por medio de Facebook, el profesor Francisco Cañas ha fomentado la utilización de redes sociales como una plataforma a través de la que animar a la participación del alumnado en el desarrollo de la asignatura, así como a implementar una comunicación entre el docente y el alumnado en relación a los contenidos de la asignatura impartida: planteamiento de cuestiones, debates, intercambio de ideas y enfoques interpretativos, aportaciones personales basadas en los recursos telemáticos empleados. Igualmente, ha permitido que el alumno pueda desarrollar destrezas básicas y necesarias para el historiador, como la búsqueda y selección de bibliografía y documentos de temática medieval en redes sociales, páginas científicas y aplicaciones informáticas relacionadas con la asignatura.

- Por lo que respecta al empleo de las PowerApps, experimentadas en la docencia por el profesor Óscar Villarroel, ha permitido realizar tareas de testeo de manera que, tras las clases presenciales, se ha podido establecer un *feedback* con el alumnado, que ha tenido la oportunidad de responder a preguntas que hacían reflexionar sobre lo visto en dichas clases, además de mostrar sus opiniones y su capacidad de análisis y búsqueda de material bibliográfico al profesor. El valor de este recurso ha radicado en la posibilidad de ir midiendo la adquisición de los conocimientos por los alumnos y la comprensión e interés de la materia.

-Finalmente, se ha hecho una evaluación colectiva de los resultados de todas las aplicaciones con el fin de valorar su implementación en el futuro.

En resumen, con la experimentación de estas aplicaciones se han potenciado fundamentalmente varias de las líneas de trabajo inicialmente propuestas:

- ✓ La interacción del alumnado en el proceso enseñanza-aprendizaje a través de herramientas proporcionadas por el entorno virtual, lo que ha estimulado la implicación de los alumnos en su propio aprendizaje.
- ✓ La puesta en práctica de nuevos métodos de evaluación y de análisis de resultados para el profesorado.
- ✓ El desarrollo de las destrezas en el ámbito digital, de profesores y de alumnos, mediante el que se han descubierto una variedad de herramientas que permiten a ambos ser agentes principales del desarrollo del aprendizaje.

3. Metodología empleada en el proyecto

El desarrollo del proyecto se ha ido configurado a través de diversas fases, que describimos a continuación:

1.^a Fase: en octubre de 2022 el grupo se reunió por primera vez para poner en común las opiniones y preferencias en cuanto a objetivos y herramientas. Se expusieron cuáles iban a ser los grupos muestra y, en base a ello, qué herramientas podían ser más idóneas. Dado que la mayoría de los miembros del proyecto tenía pensado aplicarlas en el segundo cuatrimestre, y con el fin de que hubiera un tiempo para familiarizarse mejor con la herramienta escogida, se fijó otra reunión en enero en la que se determinaría definitivamente el grupo muestra, la/s herramienta/s y las metodologías concretas a emplear. Asimismo, serviría para concretar los equipos de trabajo formado por los miembros del proyecto, puesto que varios trabajarían con la misma aplicación.

2.^a fase: efectivamente, en enero de 2023 se expusieron finalmente las herramientas que cada equipo del proyecto iba a testar y se establecieron las reuniones que cada uno tendría que realizar para coordinarse durante su fase de experimentación.

3.^a fase: una vez iniciado el segundo cuatrimestre en febrero y hasta mayo los equipos han aplicado en diversos grupos y cursos de grado las herramientas elegidas. Dado que las herramientas digitales puestas en práctica han sido variadas, como ya se ha mostrado, cada equipo ha establecido metodologías distintas para la experimentación de una de ellas, si bien todas han seguido en su desarrollo un similar esquema:

- ✓ Explicación en una sesión de la herramienta al grupo muestra.
- ✓ Experimentación previa de la misma con el grupo muestra.
- ✓ Desarrollo de las tareas con el seguimiento del profesor.
- ✓ Valoración de los resultados, bien mediante la evaluación de los trabajos, bien mediante el *feedback* que los propios alumnos han generado durante el desarrollo de estos.

4.^a fase: en una última reunión los equipos han presentado los resultados de cada una de las aplicaciones, han realizado un análisis sobre ventajas y desventajas de las mismas y alcance de los resultados, así como se han planteado posibles soluciones ante los problemas encontrados con el fin de mejorar su implementación en el futuro.

4. Recursos humanos

Comenzamos haciendo relación de aquellos que han puesto en práctica las diversas herramientas y conformado los diversos equipos del proyecto:

María del Pilar Carceller Cerviño, profesora asociada de Historia Medieval de la UCM, ha supervisado la coordinación del grupo y la organización de las reuniones generales, así como la coordinación de las diferentes metodologías aplicadas según las diversas herramientas. Tanto ella y como el doctorando Javier Llidó se han centrado en la puesta en práctica de herramientas de trabajo colaborativo.

Óscar Villarroel González, profesor titular de Historia Medieval de la UCM, se ha encargado de la experimentación con las PowerApps como herramientas de seguimiento, control y evaluación del aprendizaje.

Francisco de Paula Cañas Gálvez, profesor titular de Historia Medieval de la UCM, ha trabajado con la implementación y el diseño de las redes sociales ofrecidas por el Campus y Teams, así como con la implementación y el diseño de la utilización de redes sociales ajenas al Campus.

María Ángeles Martín Romera, contratada Ramón y Cajal de Historia Medieval de la UCM, ha desarrollado con Ana Isabel López-Salazar Codes, profesora contratada doctora de Historia Moderna, y Ana Escribano, doctoranda, herramientas para la adquisición de destrezas básicas y fundamentales para el alumno de Grado mediante una aplicación diseñada para la auto- e inter-evaluación de resultados.

Juan Antonio Prieto Sayagués, profesor ayudante doctor del departamento de Historia Medieval de la Universidad de Salamanca (antes contratado Juan de la Cierva del departamento de Historia Medieval de la UCM), ha desarrollado el empleo de herramientas digitales para la evaluación continua y el seguimiento del proceso de aprendizaje por los alumnos a través de Teams y el Campus.

Finalmente, Diego González Nieto e Iván Curto Adrados, contratados posdoctorales de la Unidad de Historia Medieval de la UCM, han puesto en práctica juegos de gamificación con el objetivo de implementar herramientas más novedosas y lúdicas como método de aprendizaje y de valoración de la adquisición de conocimientos por los alumnos.

Por otra parte, ha participado en estos experimentos, y sobre ellos se han testado los resultados obtenidos, alumnos de Grado de los cursos de primero, segundo y cuarto, en las asignaturas de “Historia Medieval,” “Historia medieval de España”, “Poder y gobierno en la Edad Media” y “La sociedad castellana medieval”, del Grado de Historia y del Grado de Arte de las Universidades Complutense de Madrid y de Salamanca.

5. Desarrollo de las actividades

Escape Room para alumnos de Historia Medieval de España, 2º Curso

El objetivo principal de la actividad fue introducir de manera atractiva al alumno a determinados conocimientos y recursos web útiles para el estudio del Medioevo hispánico. La actividad estaba calculada para dos o dos horas y media en una de las clases prácticas, dependiendo de las habilidades de cada alumno (véase Anexos).

Previamente al desarrollo de la actividad, se dedicó tiempo a explicar al alumno el funcionamiento del calendario hispanorromano medieval, así como la forma de paginación utilizada en los códices y tumbos medievales. A continuación, se introdujo la actividad en forma de juego de rol basado en el filme/libro *El Nombre de la Rosa*. El alumno se pone en la piel de un joven investigador medieval que, con ayuda de sus compañeros (3 personas) y su maestro (el profesor), debía desentrañar la causa de un asesinato histórico en base a un número determinado de pistas crípticas (5) que se van a ir encontrando. Para resolver los acertijos, el grupo debía explorar los recursos web de los archivos y aprender a buscar en sus fondos determinados documentos a partir de sus coordenadas (folio). Una vez encontrado el documento o la página correcta del códice, debía explorar el documento hasta encontrar la data cronológica y calcular el equivalente actual. La correcta resolución permitía al alumno obtener un número y acceder a la siguiente prueba encriptada (cofre). También se incluyeron pruebas que exigían la obtención de cifras a través de la consulta folios que contienen iluminaciones o versículos de textos sagrados. Una vez superadas todas las pruebas, los alumnos obtenían un número que, traducido a letras a través de un código, les permitía resolver el caso y averiguar cuál fue la causa de la muerte violenta de un personaje histórico. Los alumnos que hubiesen solucionado todas las pruebas y resuelto el caso, podían abandonar el aula al estilo del Escape Room.

Taller de escritura académica para alumnos de Historia Medieval de España, 2º Curso

Se propuso que los alumnos eligieran un trabajo académico con la idea de crear unas directrices sobre las fases de la escritura académica, aplicables a cualquier trabajo del Grado. La actividad, en este caso, se planteó de manera voluntaria y para su desarrollo durante un cuatrimestre.

Con el fin de que los alumnos tuvieran un ejemplo, se les ofreció como tal una reseña de la obra de reciente publicación de Diego MELO CARRASCO, Diego (2021):

Las relaciones fronterizas entre Granada y Castilla (ss. XIII-XV). Un estudio a partir de Las Treguas, Granada: Editorial de la Universidad de Granada.

El taller se desarrolló en 3 sesiones: la primera, donde se presentaban los objetivos del taller, una segunda, en la cual se planificaron las fases de la escritura y se les presentó el esquema o mapa conceptual de la estructura del texto elegido para presentar, y una última sesión, donde se trabajó la fase de producción de la escritura. En esta, cada alumno debía presentar un escrito (entre 750 a 1000 palabras) y, posteriormente, este se sometía al *feedback* constructivo de un compañero (entre 150 y 300 palabras), mediante el uso de la aplicación Feedbackfruits.

Facebook, para alumnos de Historia Medieval de España, 2º Curso

A lo largo de todo el cuatrimestre se subió a un perfil de Facebook elaborado para ello, bibliografía, noticias, documentos, vídeos, imágenes relacionadas con la temática explicada en ese momento en clase con el fin de iniciar un debate o intercambio de criterios, ideas o puntos de vista basados en la documentación, bibliografía y recursos empleados.

Para ello se puso a disposición de los alumnos fuentes documentales en red (PARES [Portal de Archivos Españoles en Red]), bases de datos bibliográficas (Dialnet, Regesta Imperii), webs y canales científicos del ámbito de la Historia Medieval, PowerPoint, vídeos de YouTube, así como un banco de imágenes.

A lo largo de todo el cuatrimestre que se impartió la asignatura, se incentivó a los alumnos a la visita de la página y a la participación activa en ella.

Trabajos con Sway, para alumnos de Historia Medieval del Grado de Arte, 1º Curso

A los alumnos se les explicó en una sesión en qué consistía Sway y cuál era la finalidad de realizar un trabajo en ese formato: fomentar el trabajo colaborativo y compartir conocimientos a través de Teams. La enseñanza del manejo de Sway se articuló en torno a tres ámbitos.

- El primero, la clase práctica en la que se les instruyó sobre su uso (1 sesión).
- El segundo, la entrega de un Sway diseñado para exponer todas las posibilidades de articulación de imágenes, texto y jerarquías entre las tarjetas por medio de Microsoft Teams, para que se acostumbrasen a acudir a la plataforma.
- El tercero, la propia experiencia adquirida por ellos mismos y a través de las exposiciones de sus compañeros, que se desarrollaron en 2 sesiones.

En el Campus Virtual contaron con las instrucciones sobre el tema del trabajo (análisis de una obra de arte desde el punto de vista del historiador), sobre el funcionamiento de Sway y sobre cómo compartir sus trabajos en Teams.

Una vez compartidos los trabajos a través de Teams, a los grupos se les asignó una fecha para exponer sus trabajos en clase, de manera que se estableciese un *feedback*, pues se les pidió que, una vez terminadas las exposiciones, estas fuesen valoradas.

PowerApps, para alumnos de Poder y gobierno en la Edad Media, 4º Curso

A lo largo de un cuatrimestre, al final de cada clase, el profesor planteaba una pregunta de lo visto ese día, la cual los alumnos debían contestar de manera crítica y constructiva. Para la elaboración de la respuesta, debían aportar bibliografía adecuada, lo que se compensaba con más nota, y se podía, además, votar la opinión de otro compañero, siendo el más votado incentivado con el obsequio de un libro relacionado con la asignatura.

El profesor podía, de esa manera, conseguir tres objetivos: hacer un seguimiento de la comprensión de la materia que se había impartido; conseguir que el alumno profundizase en la materia y desarrollase el espíritu crítico, y fomentar el interés y participación del alumno en su aprendizaje.

Cada elemento de trabajo (respuesta, bibliografía y votos a favor) se veía además valorado en la nota final de la asignatura (Véase Anexos).

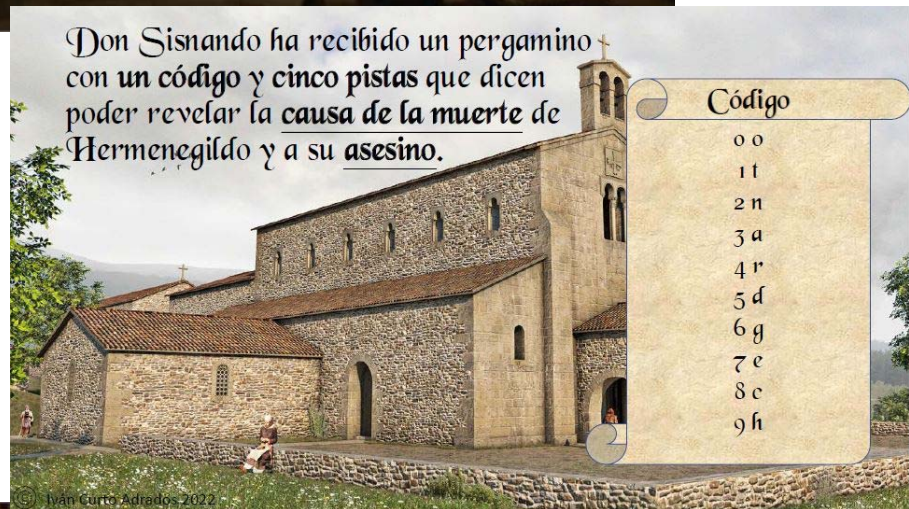
Canales de Teams, para alumnos de Sociedad castellana medieval, 4º Curso

Con el objetivo de que los alumnos pudieran desarrollar destrezas básicas para el Grado, fundamentales para alumnos de últimos años como con los que se experimentó, se creó un Equipo con el nombre de la asignatura: “La sociedad castellana medieval”, donde se habilitaron dos Canales: “Bibliografías” y “Exposiciones”.

El canal “Bibliografías” estuvo habilitado durante todo el periodo de clases presenciales, para poder valorar el punto de participación y actitud del estudiante, mientras que el canal “Exposiciones”, tuvo una fecha límite de participación. En este último caso, los alumnos no solo tenían que subir una exposición de un tema, sino que, además, debían realizar un comentario de la exposición de otro compañero, con el fin de comentarla, debatirla y hacerle sugerencias.

6. Anexos

Propuesta de gamificación a través de Teams para la enseñanza de la cronología hispana medieval, por Iván Curto Adrados y Diego González Nieto



Codex Ca-fixtillo

El primer cofre abrirás al convertir el año de la muerte del obispo Hermenegildo de la era hispánica al Annus Domini.

La era hispánica comienza el 1 de enero del año 38 a.C.

Calendario romano.

Archivo Histórico Universitario de Santiago de Compostela

Pares (AHN)

Calendarios históricos

Catálogo digital de la BNE

Archivo Distrital de Braga

non titeant; Jacobus di & dñi nr̄i

© Iván Curto Adrados 2022

Primera Pista

En el Tumbo de Samos hallarás su última aparición documental. Folios 1 recto y 1 verso nada más. Anota la fecha en la que fue hecho el diploma. El calendario hispanorromano abandona Y el gregoriano adopta. DDMMAA

En el archivo de la universidad de Santiago hay una carpeta para el clero regular de (San Xulián de) Samos.



Lo que cuentan las crónicas sobre el obispo Hermenegildo

“Muerto el obispo Gundesindo, don Hemenegildo fue consagrado sexto obispo en la sede del apóstol Santiago, al cual Dios empezó a conocer cuando robó unos solomillos que no le pertenecían, pero sí un fuego ardiente delante de sus manos. El pastor del obispo quitó una vaca a cierta viuda que tenía ocho hijos, y la entregó a la cocinera para que la matara. La viuda se arrojó llorando a los pies del obispo, pero no consiguió ninguna misericordia. Con la carne de esa vaca, al dar el primer mordisco, el obispo se ahogó y falleció miserablemente”.

GARCÍA ÁLVAREZ, Manuel R. (ed.), “El Cronicón Iriense”, *Memorial Histórico Español*, 50 (1963), pp. 114-115.

Evaluación de resultados a través de FeedbackFruits, por M.^a Ángeles Martín Romera, Ana Escribano López y Ana I. López Salazar Codes



< Volver

Planificación de vuestro texto escrito

Vence el 5 de abril de 2022 17:59

Instrucciones

El día 5 de abril, martes, discutiremos la segunda fase de la escritura, la **planificación**. Para ello tenéis que traer preparada la planificación del escrito en el que queréis trabajar. Dicha planificación se traduce simplemente en un **esquema o mapa conceptual de la estructura de vuestro texto que debéis tener ya listo** para la reunión y que después discutiremos conjuntamente en clase. Os adjunto una guía con una explicación detallada y con materiales para afrontar esta tarea. ¡Mucho ánimo!

Materiales de referencia

[Guía para la próxima reunión del taller de escritura académica.pdf](#)

Mi trabajo

Adjuntar + Nuevo

Peer Review

Entrega de textos y revisión entre pares

1 **Read instructions**

A través de esta aplicación de Peer Review, revisaréis los textos de vuestros y vuestras compañeras. Tenéis que tomar nota de dos tareas y dos fechas de entrega. La primera es la fecha de entrega del texto que hayáis escrito (entre 700 y 1500 palabras) en formato word antes del viernes 22 a las 14:00 (elegid una parte del trabajo que estáis realizando que ya esté completa y en condiciones de ser leída por otra persona). Cuando entreguéis los textos, recibiréis un texto ajeno que revisar. La idea es que lo leáis con detenimiento y reflexionéis sobre los puntos fuertes y débiles del texto en cuanto a contenido, coherencia, estilo, si el tono es adecuado, si es comprensible, etc. A partir de eso escribís un pequeño texto de feedback constructivo para el autor o la autora (entre 150 y 300 palabras). Tenéis que entregar vuestro feedback antes de nuestra próxima reunión, momento límite es el martes 26 a las 18:00. En ese momento recibiréis también el feedback a vuestro texto. La reunión será el día 26 a las 18:30 y discutiremos los feedbacks recibidos y en general la fase de producción escrita.

2 **Hand in**

Deadline on Fri, Apr 22 2:00 PM

Entregad un texto que hayáis escrito (entre 700 y 1500 palabras) en formato word antes del viernes 22 a las 14:00 (elegid una parte del trabajo que estáis realizando que ya esté completa y en condiciones de ser leída por otra persona).

1 submission required

Your submission

Reseña. Relaciones fronterizas. Un estudio a partir de Las Treg... ✓ Submission received
3 pages

Buscar

General Publicaciones Entrega de textos y re... 1 más +

Entrega de textos y revisi...

MEMBERS

1 **Instructions**

A través de esta aplicación de Peer Review, revisaréis los textos de vuestros y vuestras compañeras. Tenéis que tomar nota de dos tareas y dos fechas de entrega. La primera es la fecha de entrega del texto que hayáis escrito (entre 700 y 1500 palabras) en formato word antes del viernes 22 a las 14:00 (elegid una parte del trabajo que estáis realizando que ya esté completa y en condiciones de ser leída por otra persona). Cuando entreguéis los textos, recibiréis un texto ajeno que revisar. La idea es que lo leáis con detenimiento y reflexionéis sobre los puntos fuertes y débiles del texto en cuanto a contenido, coherencia, estilo, si el tono es adecuado, si es comprensible, etc. A partir de eso escribís un pequeño texto de feedback constructivo para el autor o la autora (entre 150 y 300 palabras). Tenéis que entregar vuestro feedback antes de nuestra próxima reunión, momento límite es el martes 26 a las 18:00. En ese momento recibiréis también el feedback a vuestro texto. La reunión será el día 26 a las 18:30 y discutiremos los feedbacks recibidos y en general la fase de producción escrita.

Responder

13/4 5:27
Se ha agregado una nueva pestaña en la parte superior de este canal. Este es el vínculo.

3

Give feedback to your peers

🔒 **Deadline passed**

Deadline on Tue, Apr 26 6:00 PM

📄 CONSEQUENCES

Your review work



Deadline for reviewing has passed...

4

Read received feedback

Your progress

Awaiting feedback

Your submission



Reseña. Relaciones fronterizas. Un estudio a partir de Las Treguas. Diego Melo
ANA ESCRIBANO LOPEZ · No feedback received yet



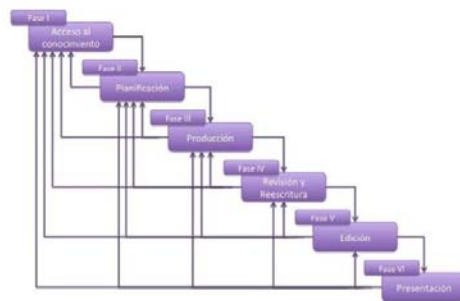
REDACTEXT (PLATAFORMA DE ESCRITURA)

Portada / Proceso de Escritura

Proceso de Escritura

- Bienvenida
- RedacText 2.0
- Proceso de escritura
- Sección del Tutor
- Sección del Escritor
- Grupo Didactext
- Localización y contacto

La complejidad que encierra la competencia o habilidad para escribir los diferentes textos que requiere el ámbito académico pone de manifiesto la necesidad de organizar el proceso de escritura de acuerdo con una serie de etapas:



Activity window showing a video recording titled "CAMBIO DE REUNIÓN_ Fase 3 de la escritura_ Producción-20220426_183603-Grabación de la reunión.mp4".

Browser tabs include "Reseña. Relaciones fronterizas.", "UCM-REDACTEXT (PLATAFORMA DE ESCRITURA)", and "FeedbackFruits".

Browser address bar: file:///C:/Users/bniju/OneDrive/Documents/Viajes/Despedida de Lubna/Reseña. Relaciones fronterizas. U.

Document content:

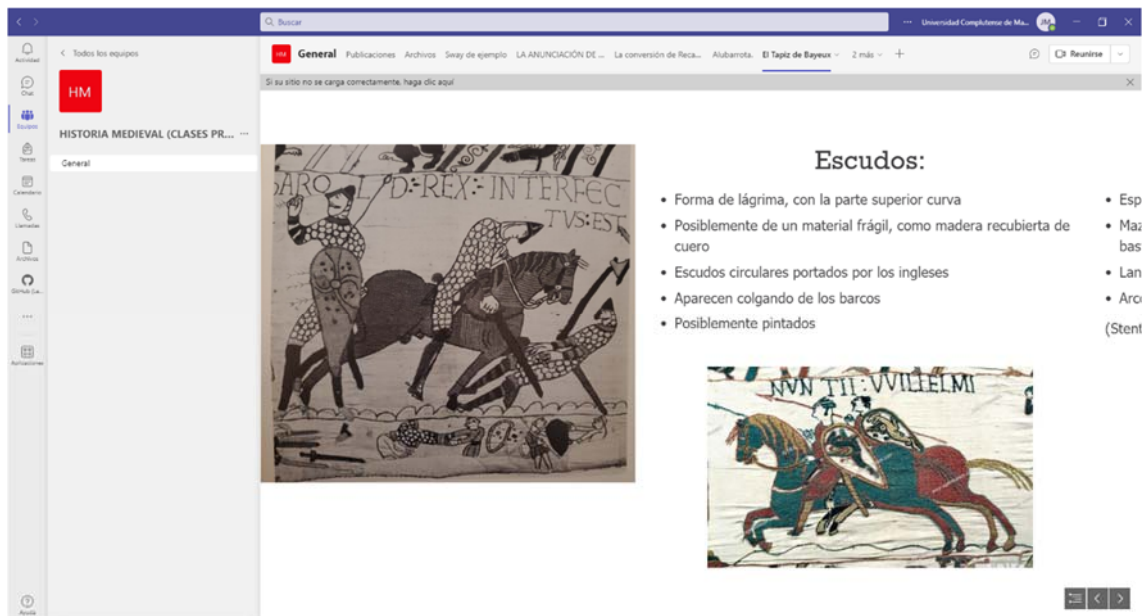
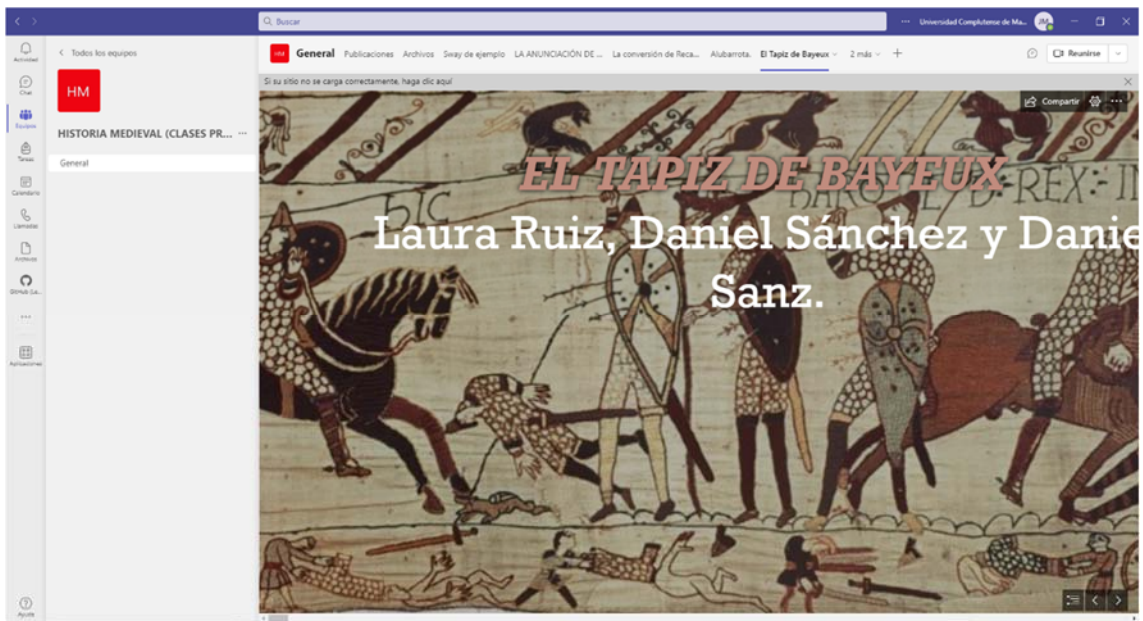
El primero de los trabajos se titula "Las Treguas entre Castilla y Granada (siglos XIII- XV). Características y contenido", publicado originalmente en la *Revista de Estudios Históricos - Jurídicos*, Nº XXXIV (Valparaíso, Chile, 2012), pp. 237 - 275 y, de nuevo, con añadidos, publicado en el libro *Compendio de Cartas, Tratados y Noticias de Pacés y Treguas entre Granada, Castilla y Aragón (siglos XIII - XV)*. Ambas obras señalan cómo a pesar de los diferentes conflictos habidos entre estas sociedades podemos ver la voluntad de ambos poderes en establecer la paz en sus fronteras comunes: la firma de treguas que, con un modelo predeterminado y seguido a lo largo del tiempo, pudieron o no a apaciguar las complejas y bélicas fronteras entre ambos mundos.

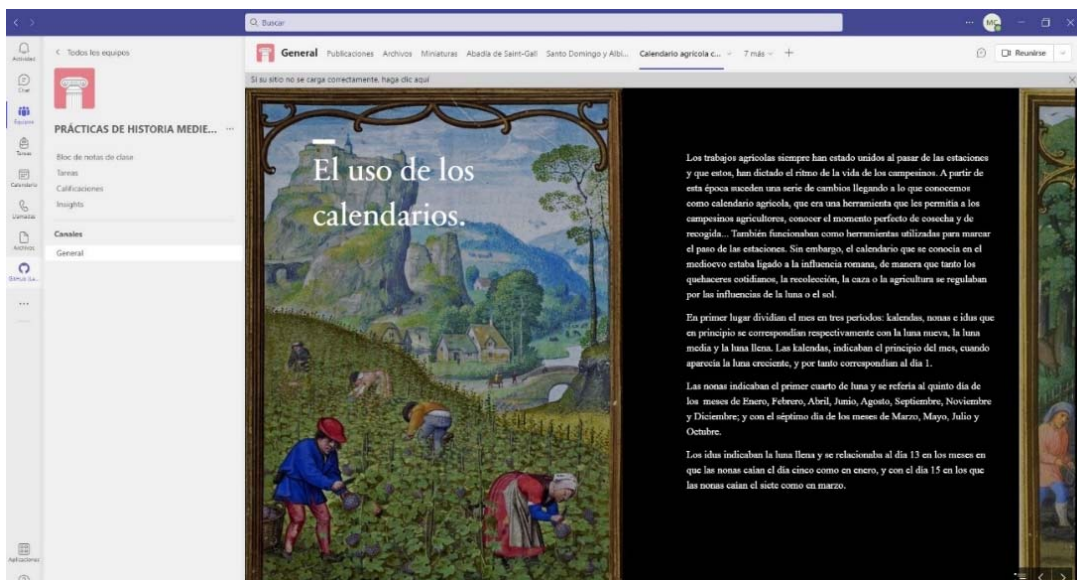
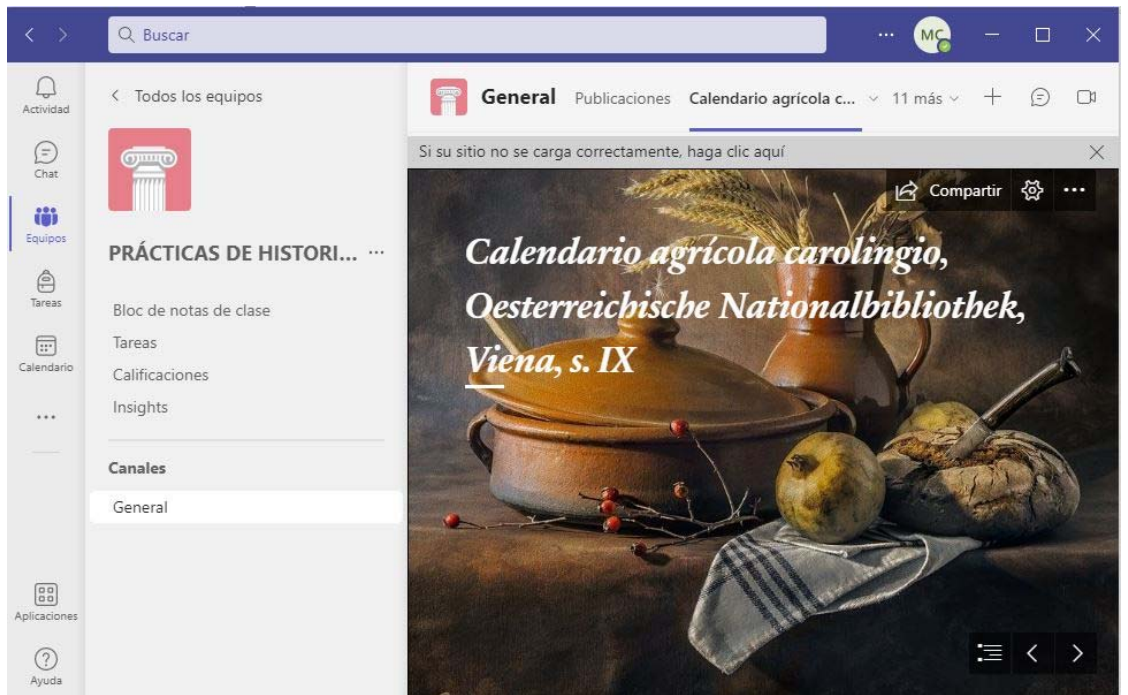
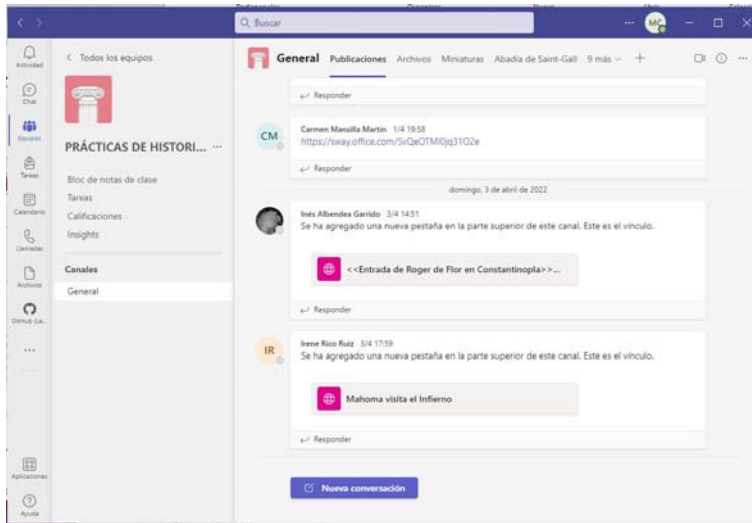
En segundo lugar, tenemos el artículo "Una posible periodización de los tratados de paz y tregua entre al-Andalus y los Reinos Cristianos (Sultanato Nasri de Granada con Castilla y Aragón) siglos XIII - XV", publicado en la revista *Imago temporis. Medium Aevum*, Nº 8 (2014), pp. 473 - 483. En este trabajo realiza una periodización, que va desde mediados del siglo XIII a mediados del siglo XV, basada en tres fases: una inicial, denominada de «vasallaje y violencia», seguida por una fase media de «dispersión y paz», para llegar, finalmente, a la última fase o «fase final: de conflicto y violencia fronteriza» que concluye en 1486.

El tercer capítulo, titulado "Las disposiciones comerciales en las treguas entre Granada y Castilla (ss. XIII - XV): Productos intercambiados, productos vedados, contrabando y desequilibrio fronterizo. Un análisis cuantitativo" fue publicado en el *Bulletino dell'istituto*

Activity window includes a sidebar with icons for Activity, Chat, Equipos, Tareas, Calendario, Llamadas, Archivos, and Ayuda. A video feed of a woman is visible on the right side of the window.

Trabajos realizados mediante Sway y compartidos por Teams,
por Javier Llidó y Pilar Carceller Cerviño





Resultados de la implementación de PowerApps y su uso en Teams, por Óscar Villarroel González

Principales colaboradores de la semana

1	Gabriel Pérez Granados	10 ideas
2	IVÁN GARCÍA CALLEJO	9 ideas
3	SERGIO LÓPEZ ALONSO	9 ideas

Principales ideas de la semana

1	Isidoro de Sevilla y la influencia de su pensamiento en el poder regio.	10 votos
2	La fortaleza de la continuidad: el caso de las coronaciones de Pipino el Breve y Cltón I.	9 votos
3	Romanismo o germanismo	9 votos

Buscar campañas Todo Agregar campaña

Las Cortes de Castilla
¿Qué capacidad de acción crees que tenían las Cortes de Castilla?
Espirado 12 ideas

Teoría y práctica del poder
A la luz de lo visto en clase sobre teoría política, relaciona el
Espirado 11 ideas

Gregorio VII y el Dictatus
A la luz de las acciones del papa Gregorio VII y del Dictatus plantea la
Espirado 9 ideas

Restauración otónida
Con el texto de Espinar Moreno, más lo visto sobre las coronaciones en clase
Espirado 19 ideas

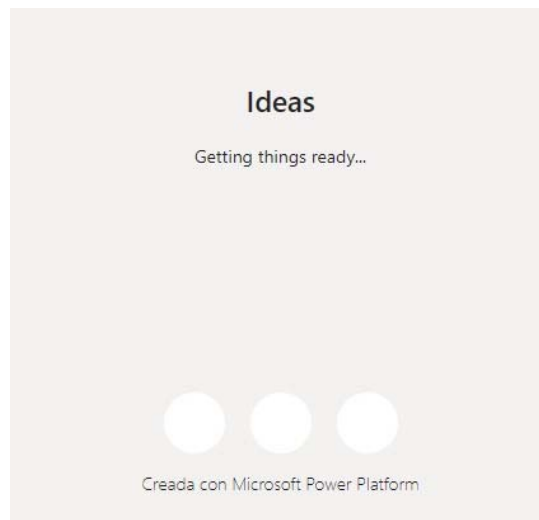
Del cesaropapismo a la t...
A la luz de lo visto en clase y, al menos, del pensamiento de Ullmann, analiza
Espirado 18 ideas

Isidoro v el poder en His...

El contexto v el cambio ...

Romanismo v/o aermani...

Definiciones de poder



Las Cortes de Castilla
Expired
¿Qué capacidad de acción crees que tenían las Cortes de Castilla?

Duración
09/05/2022 - 10/05/2022

12 ideas Más reciente

SERGIO LOPEZ ALONSO 05/10 12:09:53 PM Castilla fue mas bien limitada. pese al rapido desarrollo de estas y la participacion de los tres estaus.

La capacidad de acción de las Cortes de Ca...
 IVÁN GARCÍA CALLEJO 05/10 11:58:29 AM La visión decimonónica nos transmite que en las Cortes medievales existía una verdadera iniciativa y capacidad legislativa que luego la monarquía absoluta habría enterrado. Esto es, de todas formas. 1

LA FICCIÓN DE LAS CORTES
 Víctor Vicente Esteve 05/10 11:03:18 AM Desde mi punto de vista, las cortes de Castilla, aunque claramente representan la aparición de un poder teórico por parte de las ciudades que son capaces así de hacer valer sus peticiones a la 3

Las Cortes de Castilla
 MARIA TERESA GARCIA-RICO ESPILDORA 05/10 10... Tras la sesión de César Olivera, se ha visto cómo la capacidad de acción de las Cortes en Castilla era más bien limitada. Si bien la teoría hablaba de asambleas representativas de los estamentos, es decir, 3

Las Cortes de Castilla
 ANA OSUNA MARTÍNEZ 05/10 9:20:14 AM En mi opinión y tras lo visto en el aula, el poder de las Cortes de Castilla era bastante limitado. Uno de los rasgos característicos de las Cortes castellanas era su carácter fiscal, pues la presencia en ellas de 6

Trabajos a través de Canales compartidos en Teams, por Juan Prieto Sayagués

