

GEOGRAFIA E HISTORIA

Alfonso GONZÁLEZ SÁNCHEZ

EL APRENDIZAJE SOBRE LA EDAD MEDIA A TRAVÉS DE VIDEOJUEGOS

TFG 2013

upna
Universidad
Pública de Navarra
Nafarroako
Unibertsitate Publikoa

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea

Grado en Maestro de Educación Primaria

Grado en Maestro en Educación Primaria
Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Trabajo Fin de Grado
Gradu Bukaerako Lana

**EL APRENDIZAJE SOBRE LA EDAD MEDIA A
TRAVÉS DE VIDEOJUEGOS**

Alfonso GONZÁLEZ SÁNCHEZ

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA
NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA

Estudiante / Ikaslea

Alfonso GONZÁLEZ SÁNCHEZ

Título / Izenburua

El aprendizaje sobre la Edad Media a través de videojuegos

Grado / Gradu

Grado en Maestro en Educación Primaria / Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Centro / Ikastegia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Director-a / Zuzendaria

Iñigo MUGUETA MORENO

Departamento / Saila

Departamento de Geografía e Historia/Geografía eta Historia sailak

Curso académico / Ikasturte akademikoa

2012/2013

Semestre / Seihilekoa

Primavera / Udaberrik

Preámbulo

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, establece en el Capítulo III, dedicado a las enseñanzas oficiales de Grado, que “estas enseñanzas concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Grado [...] El Trabajo Fin de Grado tendrá entre 6 y 30 créditos, deberá realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título”.

El Grado en Maestro en Educación Primaria por la Universidad Pública de Navarra tiene una extensión de 12 ECTS, según la memoria del título verificada por la ANECA. El título está regido por la *Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria*; con la aplicación, con carácter subsidiario, del reglamento de Trabajos Fin de Grado, aprobado por el Consejo de Gobierno de la Universidad el 12 de marzo de 2013.

Todos los planes de estudios de Maestro en Educación Primaria se estructuran, según la Orden ECI/3857/2007, en tres grandes módulos: uno, *de formación básica*, donde se desarrollan los contenidos socio-psico-pedagógicos; otro, *didáctico y disciplinar*, que recoge los contenidos de las disciplinas y su didáctica; y, por último, *Practicum*, donde se describen las competencias que tendrán que adquirir los estudiantes del Grado en las prácticas escolares. En este último módulo, se enmarca el Trabajo Fin de Grado, que debe reflejar la formación adquirida a lo largo de todas las enseñanzas. Finalmente, dado que la Orden ECI/3857/2007 no concreta la distribución de los 240 ECTS necesarios para la obtención del Grado, las universidades tienen la facultad de determinar un número de créditos, estableciendo, en general, asignaturas de carácter optativo.

Así, en cumplimiento de la Orden ECI/3857/2007, es requisito necesario que en el Trabajo Fin de Grado el estudiante demuestre competencias relativas a los módulos de formación básica, didáctico-disciplinar y practicum, exigidas para todos los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

En este trabajo, el módulo *de formación básica* se concreta en el tratamiento de los principios de psicología sobre los que asentamos la propuesta docente, así como en el uso de las TIC y el desarrollo de habilidades comunicativas diversas. También, se aprecia en el análisis sociológico del uso de los videojuegos, y en el reconocimiento del patrimonio histórico como un bien social a desarrollar y proteger.

El módulo *didáctico y disciplinar* se desarrolla en el ámbito de las Ciencias Sociales, mediante la reflexión en torno a la práctica docente de esta materia y sobre la manera de trasladar contenidos de Geografía e Historia, y concretamente contenidos sobre la Edad Media a alumnos del Tercer ciclo de Educación Primaria.

Asimismo, el módulo *practicum* nos ha permitido obtener una referencia real y práctica para realizar la propuesta didáctica en nuestro trabajo. Después de las prácticas, hemos podido desarrollar mucho mejor este diseño acerca de cómo trasladar a un aula contenidos y metodologías de trabajo tan novedosas como es el trabajo con videojuegos en el Primaria. Una tarea que sólo desde un planteamiento teórico sería imposible desarrollar.

Resumen

El empleo de videojuegos en el aula de Primaria sigue siendo una herramienta didáctica desconocida para muchos docentes ya sea por falta de dominio técnico, desconfianza ante esta metodología u oposición al empleo de estos recursos en el aula. El presente trabajo trata de exponer los beneficios de la enseñanza mediante algunos videojuegos, y más en concreto, del tratamiento de contenidos de las Ciencias Sociales. La simulación, una técnica de aprendizaje con muchos siglos de tradición, también se emplea en esta metodología novedosa que nos ofrecen las nuevas tecnologías de la informática. La propuesta didáctica que aquí se propone está centrada en los contenidos sobre historia, y específicamente en la Edad Media de la sociedad feudal. Es esta una época poco conocida y sobre la que se extienden algunos tópicos que no responden a la verdad histórica que pretendemos que aprendan los alumnos.

Palabras clave: ciencias sociales, videojuegos, edad media, historia, simulación

Abstract

The use of video games in the Primary education teaching remains an unknown tool to many teachers because of lack of technical mastery, distrust to this methodology and opposition to the use of these resources in the classroom. This project tries to outline the benefits of education through some games, and more specifically, the processing of content of Social Sciences. Simulation, a learning technique with many centuries of tradition, is also employed in this novel methodology offered by new information technologies. The methodological approach proposed here is focused on the content of History, and specifically in the Middle Ages of feudal society. This is a little-known period because some topics are widespread and they do not tally with to the historical truth that we want students to learn.

Keywords: social sciences, video games, middle age, history, simulation

Índice

Introducción	1
1. Antecedentes, objetivos, cuestiones	2
1.1. Objetivos	2
1.2. Cuestiones	3
2. Marco teórico: fundamentación y su relación con la práctica docente	4
2.1. Aspectos curriculares	4
2.2. Aspectos psicopedagógicos	7
2.2.1. Teoría de Piaget	8
2.2.2. Modelo de Vygotsky	9
3. Desarrollo: Los videojuegos y la enseñanza de la historia en Primaria	10
3.1. Concepto de juego	10
3.2. Los videojuegos	11
3.3. Clasificación de los videojuegos	15
3.4. Los juegos de simulación	16
3.5. Los orígenes de las técnicas de simulación	17
3.6. Los videojuegos como experiencia empática, un análisis desde la psicología	17
3.7. Uso de los videojuegos en la escuela	19
3.8. Ventajas e inconvenientes del uso de los videojuegos	21
3.9. Análisis de <i>Age of Empires</i>	24
3.9.1. Descripción general del juego	24
3.9.2. Características técnicas	25
3.9.3. <i>Age of Empires II: The Age of Kings</i>	26
3.9.4. Contenidos que se desarrollan con este videojuego	29
3.10. El concepto de Edad Media	30
3.10.1. Planteamiento inicial	30
3.10.2. Delimitación temporal	31
3.10.3. Características de la Edad Media	32
3.10.4. Edad Media: concepto problemático	33
4. Propuesta didáctica	34
4.1. Cuestiones preliminares	34
4.1.1. Título de la Unidad Didáctica: La Edad Media y el feudalismo	34
4.1.2. Consigna	35
4.1.3. Justificación	36
4.2. La Edad Media en el currículo de Educación Primaria de Navarra	36
4.2.1. Objetivos	36
4.2.2. Contenidos	37
4.2.3. Criterios de evaluación	37
4.3. La naturaleza del juego	37
4.4. Objetivos de la Unidad Didáctica	38
4.5. Metodología	39
4.5.1. Organización	39
4.5.2. Sesiones de la docencia	39
Conclusiones	47
Referencias	49

INTRODUCCIÓN

La tarea educativa es una de las profesiones en las que resulta más determinante la necesidad de vivir en una constante renovación y actualización. Los docentes que quieran ser fieles a su vocación de maestros no pueden estar al margen de los cambios que se producen tanto en la forma de manifestarse los alumnos, como en los cambios sociales, o en los avances pedagógicos que son propuestos por unos u otros. El presente trabajo de fin de grado pretende traer a la luz y explicar cómo pueden los alumnos de Primaria aprender gracias a los videojuegos. Más en concreto, y como reza el título de este estudio, exponer cómo se puede dar el aprendizaje sobre la Edad Media a través de los videojuegos. Así pues, vamos a exponer cómo llevamos al aula de Primaria una herramienta, una metodología, una forma de trabajo aún bastante novedosa para la mayoría de los docentes. Estamos pues, ofreciendo cómo abordar en la docencia un reto, motivado por el actual paradigma digital en el que se haya nuestra sociedad, y al que la escuela no puede dar la espalda.

La enseñanza de la historia en los colegios nunca ha estado exenta de polémica, dificultades, imprecisiones, tergiversaciones, o incluso falsedades. Todos somos conscientes del enorme poder que tiene la docencia, que puede ser capaz de trasladar a los alumnos las mejores ideas, valores, conceptos, visiones de la realidad y de la historia, y también, otras veces de ofrecer una formación más mediocre o no tan positiva para la formación de la persona y del conjunto de la sociedad. El presente proyecto no tiene la pretensión de mostrar una especie de panacea pedagógica, pero si la de contribuir a mostrar un modo de acercar los contenidos históricos que corresponden al Tercer ciclo de Primaria, a los alumnos nacidos en la actual era de Internet y de las tecnologías. Para evitar, o al menos mitigar cualquier tentación de ofrecer una visión histórica sesgada, creemos que la metodología que nos ofrecen los videojuegos puede contribuir a que los alumnos aprendan mediante la construcción del conocimiento, el trabajo en grupo y el descubrimiento, por sus propios medios, de aquello que les puede resultar más necesario para su propio crecimiento personal.

Lo diremos a continuación, también buscamos aquí ofrecer una visión distinta relacionada con lo que comúnmente entendemos por Edad Media. Mediante las posibilidades que nos ofrece el videojuego *Age of Empires* destacaremos cómo las ideas

preconcebidas en relación a este momento histórico no responden más que a una percepción actual derivada por una falta de conocimiento, así como por las grandes diferencias entre los principios que rigieron aquel tiempo y los nuevos modelos, sobre todo sociales, religiosos y políticos en los que nos encontramos ahora. Por tanto, pues, aunque no es nuestra pretensión reescribir la historia ni ofrecer una lección sobre la misma, trataremos de dar las razones para empezar a considerar a la Edad Media un tiempo más del proceso histórico. Aún hoy podemos aprender mucho del periodo que va entre la caída del Imperio Romano y el descubrimiento de América, un amplio período de nuestro pasado que dejó su huella como lo han hecho otros momentos. El estudio, análisis y difusión de esta etapa pueden contribuir a entender mejor algunos aspectos del momento presente.

1. ANTECEDENTES, OBJETIVOS Y CUESTIONES

1.1. Objetivos

Uno de los primeros objetivos que nos proponemos es el de mostrar que videojuegos como *Age of Empires* pueden contribuir a eliminar tópicos e ideas preconcebidas sobre la Edad Media. Alguna de las concepciones sobre el Medievo concibe este momento de la historia como un tiempo en el que los caballeros vestían armaduras y llevaban largas lanzas, que se retaban en batallas donde miles de aguerridos soldados se enfrentaban y morían. Existe también el tópico de que esta es una época dominada por la figura de los castillos que ocupaban las alturas de cada población, y donde vino y carne llenaban las mesas de los señores feudales mientras los arqueros vigilaban que el enemigo no apareciera cabalgando desde el horizonte. Aunque el ambiente bélico domina los contenidos de *Age of Empires*, estos elementos no logran eclipsar otros que sí llegan a ofrecer otra visión más de conjunto sobre la Edad Media.

Junto a la pretensión de eliminar tópicos sobre la Edad Media y sobre los videojuegos utilizados en educación, queremos también hacer una aportación para mejorar la consideración de los medios de comunicación en las aulas. Aunque la presencia creciente de docentes nacidos en la nueva era digital va en aumento, siempre será conveniente recordar y poner en valor las ventajas del empleo de herramientas digitales adaptadas para apoyar la función educativa del maestro. Tanto los videojuegos,

como Internet, la televisión o la radio son medios de comunicación válidos para la enseñanza si se saben usar. Este trabajo es un claro ejemplo de esta adaptación, si bien, muchos de los aspectos que podríamos apuntar sobre el trabajo con videojuegos sólo podríamos saberlos llevando al aula la Unidad Didáctica que más adelante incluimos.

Así pues, podemos resumir nuestros objetivos con este Trabajo de Fin de Grado en los siguientes:

- a. Reducir los tópicos sobre la Edad Media y su consideración como un periodo negativo en el conjunto de la historia de la Humanidad.
- b. Ofrecer una visión distinta de la enseñanza de la historia, con mayor atención a los cambios sociales, económicos y sobre la vida cotidiana.
- c. Contribuir a que los videojuegos crezcan en su consideración como una herramienta didáctica válida.
- d. Ofrecer un ejemplo de Unidad Didáctica en la que se aglutinen en forma de proyecto para el aula los anteriores objetivos.

1.2. Cuestiones

Una de las primeras preguntas que surgen al inicio de esta investigación es la de si seremos capaces de demostrar que un videojuego comercial puede ser capaz de ser una herramienta didáctica. La duda puede estar más o menos justificada por cuanto se trata de algo novedoso, no probado con demasiada frecuencia y, sobre todo, por la desconfianza que suele darse hacia los videojuegos por parte de los docentes. Incluso los padres consideran a veces, aunque comprenden videojuegos para sus hijos, que estas máquinas tan sólo entretienen, que distraen lo suficiente para tener ocupados a los pequeños sin dar demasiados problemas.

De todos modos, la consecución de los fines didácticos que se logra con la puesta en práctica de lo que este trabajo programa, no solo dependería del uso o no de los videojuegos, pues otros muchos factores entran en juego en la docencia y más que nada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los videojuegos de simulación, videojuegos de estrategia que simulan un escenario ambientado en la Edad Media, pueden mejorar la comprensión de los contenidos históricos ya que el alumno se muestra más motivado a participar en esta actividad. Este

trabajo tratará de probar que en la actualidad hay videojuegos que se prestan a ofrecer contenidos muy útiles para desarrollar el currículo del área de Conocimiento del Medio Social de la etapa de Primaria.

Estamos ante un trabajo que sienta las bases teóricas acerca de los diversos aspectos a considerar para promover el aprendizaje de contenidos sobre la Edad Media a través de los videojuegos. Nuestra pretensión no es otra que la de seguir los planteamientos que podrían derivarse del tema dado: Historia y simulación. Aunque cabrían diversos otros temas de los que tratar en la enseñanza de la historia, nos hemos centrado en este, la Edad Media, porque se adapta mejor a las pretensiones de hacer que sea una actividad estimulante para los alumnos, al tiempo que abordamos una de las épocas más desconocidas y aún influyentes en nuestro momento presente.

Hasta aquí la relación general de objetivos y cuestiones que iremos abordando en nuestro estudio. La lectura completa de los siguientes apartados mostrará si hemos alcanzado los propósitos que aquí hemos prometido.

2. MARCO TEÓRICO: FUNDAMENTACIÓN Y SU RELACIÓN CON LA PRÁCTICA DOCENTE

Señalamos en esta primera sección las consideraciones preliminares que hemos tenido en cuenta en este estudio, tanto en los aspectos curriculares que nos indica la ley, como en los aspectos psicológicos tenidos en cuenta y que han estado muy presentes en la formación previa como estudiante del Grado de Maestro de Educación Primaria.

2.1. Aspectos curriculares

El Decreto Foral 24/2007 por el que se establece el currículo de las enseñanzas de Educación Primaria en la Comunidad Foral de Navarra determina que dicho currículo persigue el desarrollo personal y formativo del alumno. Destaca como uno de los principios que buscan este fin el conocimiento de la diversidad geográfica, histórica y cultural de Navarra, el respeto a sus diferencias y la valoración de su patrimonio natural y artístico, si bien, precisa, que ningún principio debe considerarse de manera aislada sino en su conjunto.

Uno de los objetivos del currículo de Primaria del Decreto Foral aprobado según la ley educativa vigente, Ley Orgánica de Educación (LOE), es el de establecer unas enseñanzas mínimas garantizadas a través de la consecución de las competencias básicas. Se establecen a su vez unos objetivos generales para la etapa entre los que destaca el de conocer los hechos más relevantes de la historia universal y de España, así como el de iniciarse en el conocimiento de la geografía e historia de Navarra y de la diversidad de lenguas, culturas y costumbres que la hacen peculiar.

Por otro lado, dentro de cada área de conocimiento se determinan unos objetivos específicos propios. En el caso del área de Conocimiento del Medio estos objetivos hacen referencia a los tres ámbitos que constituyen el medio: Medio Natural, Medio Social y Medio Cultural.

Dentro de esta área cobran especial relevancia los aspectos que desarrollan la autonomía personal, la participación social, la capacidad para interpretar el medio y de intervenir de forma activa, crítica e independiente, el desarrollo de las capacidades de indagación, de exploración y de búsqueda de soluciones para la vida cotidiana, y la adquisición de actitudes y valores para un desarrollo personal equilibrado y solidario.

Como en todas las áreas del currículo, también en la de Conocimiento del medio natural, social y cultural, los contenidos y criterios de evaluación se organizan por ciclos, y dentro de cada uno, mediante bloques temáticos que abordan los distintos aspectos de esta área, que ya han sido mencionados. Los bloques en los que se reparten los contenidos de cada ciclo son:

- Bloque 1. El entorno y su conservación
- Bloque 2. La diversidad de los seres vivos
- Bloque 3. La salud y el desarrollo personal
- Bloque 4. Personas, culturas y organización social
- Bloque 5. Cambios en el tiempo
- Bloque 6. Materia y energía
- Bloque 7. Objetos, máquinas y tecnologías
- Bloque 8. La Comunidad Foral de Navarra

Como rasgos distintivos del conjunto de estos contenidos, podemos señalar la importancia que se concede al dominio de las nociones básicas de tiempo, el uso de

fuentes históricas, la explicación y reconstrucción del pasado, la relevancia de los aspectos cotidianos y las huellas antiguas en el entorno, la identificación de la historia social que protagonizan personajes anónimos, la explicación de los cambios sociales junto con las causas motivantes y las consecuencias de dichos cambios, así como la valoración y el respeto hacia las manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural.

Sin embargo, lo que más guarda relación con nuestro trabajo se encuentra en el Bloque 5. Cambios en el tiempo, y concretamente, en los contenidos del Tercer ciclo. Aquí el currículo nos pide enseñar una historia diferente, en la que lo político ya no tenga todo el protagonismo, sino que los aspectos culturales, sociales, económicos y sobre la relación del hombre con el medio se pongan de relieve como determinantes en el devenir histórico. En definitiva se trata de poner en valor la absoluta relevancia de la vida cotidiana y de las vivencias de hombres y mujeres anónimos. Estos aspectos, y sus múltiples aspectos cambiantes a lo largo del tiempo se incluyen ahora en el currículo. De esta forma se da cabida a lo que autores tan relevantes como los de la Escuela de los Anales propugnaban pidiendo un cambio de orientación en el enfoque de los contenidos que han de ser dignos de estudio por su importancia en el devenir histórico.

En lo relativo a los criterios de evaluación, en relación a los contenidos acerca del bloque de los cambios en el tiempo, se precisa que, lo que se busca es que el alumno pueda ordenar temporalmente algunos hechos relevantes de la vida familiar o del entorno próximo. También se pretende que adquiera las nociones básicas de tiempo histórico: presente-pasado-futuro y que sitúe correctamente en base a dicho criterio hechos históricos relevantes. Finalmente se indica que ha de saber ofrecer una explicación sencilla en relación a la evolución histórica, un razonamiento que lleve a adscribir unos rasgos a una etapa del pasado de la humanidad.

En definitiva, podemos afirmar que el currículo del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, en relación a la enseñanza de la historia, pone el énfasis en la adquisición de destrezas y habilidades para descifrar y analizar el saber histórico, más que en el aprendizaje de hechos y acontecimientos pasados que son más o menos relevantes. También cabe afirmar que una de sus pretensiones es la de facilitar que el propio alumno construya su propia idea histórica, basándose más en las características que han definido cada etapa que en los hechos políticos que nos han llegado a través de anteriores planes educativos como relevantes y apropiados para un aprendizaje escolar.

2.2. Aspectos psicopedagógicos

El alumno, verdadero protagonista de la escuela y del proceso de enseñanza-aprendizaje, experimenta en la etapa de Educación Primaria las mayores transformaciones personales, las que van poniendo las bases de su construcción tanto en los aspectos psicológicos como en el resto de ámbitos de la personalidad, no sólo en lo académico. La psicología del desarrollo, que explica estos cambios y ayuda a los docentes en su labor educativa, consiste en el estudio científico de los cambios y la estabilidad de la persona a lo largo de todo el ciclo vital.

El enfoque biopsicosocial trata de ofrecer las distintas perspectivas en las que se producen los cambios que experimenta la persona: el desarrollo biológico, el desarrollo psicológico y el desarrollo social y emocional. También podemos señalar hasta siete etapas cronológicas que se dan en el desarrollo humano:

- Periodo prenatal: concepción-nacimiento
- Periodo neonatal: nacimiento-2 años
- Primera infancia: 2-6 años
- Segunda infancia: 7-12 años
- Adolescencia: 13-21 años
- Madurez: 22-64 años
- Vejez: 65-muerte

En los estudios de psicología del desarrollo se discute sobre la importancia de la herencia que recibe el individuo o lo que le llega a través del medio, sobre si los cambios son independientes unos de otros, o si se influyen al ocurrir de forma sucesiva. También es motivo de controversia el modo de interpretar el desarrollo: si hay continuidad entre los cambios o por el contrario los cambios son independientes unos de otros.

Algunas de las teorías psicológicas del desarrollo, clasificadas por su ámbito de estudio son:

- Biológicas: de la maduración (Gessel), y etológicas (Lorenz, Bolwby)
- Psicodinámicas: psicosexual (Freud) y psicosocial (Erikson)
- Del aprendizaje: del condicionamiento (Pavlov, Watson, Skinner) y del aprendizaje social (Bandura).

- Cognitivas: constructivista (Piaget), de cognición social (Selman, Kohlberg), y de procesamiento de la información (Khun)
- Culturales contextuales: socio-histórica (Vygotsky) y ecológica (Bronfenbrenner)
- Humanistas: de la autorrealización (Maslow)

Si queremos ilustrar nuestro proyecto con las propuestas acerca de la psicología del desarrollo nos centraremos en la exposición de algunos de los estudios que más pueden incidir en aspectos del aprendizaje y sobre todo en la adquisición de los contenidos de las Ciencias Sociales y en relación con la propuesta didáctica del presente trabajo (GIMÉNEZ-DASÍ, M. Y MARISCAL ALTARES, S. (coord) (2008):

2.2.1. Teoría de Piaget:

Este psicólogo suizo estudió el desarrollo del conocimiento humano considerando tanto los aspectos que están en el origen del ser humano, los aspectos genéticos, como aquellos que aparecen y se van añadiendo en su formación y construcción personal. Los estudios piagetianos parten de la consideración de la persona como un sujeto activo que elabora su propio conocimiento. Es a través de la acción como se conectan los organismos (formas biológicas), como los conocimientos (formas epistemológicas). El constructivismo, modelo de aprendizaje que propone Piaget, es el modo el desarrollo intelectual del organismo que defiende que el sujeto necesita construir, reelaborar e interiorizar la información que capta del medio.

Los factores del desarrollo que posibilitan y explican la adquisición del conocimiento son los siguientes: Maduración (a través de la herencia genética recibida); la interacción con el mundo físico; la interacción social; y la equilibración, es decir, la autorregulación del propio sujeto que tiende a dotar a todo el sistema de equilibrio para lograr la adaptación.

Las implicaciones educativas de los estudios sobre el desarrollo de Piaget parten de que la enseñanza se produce de dentro hacia afuera, es decir, se deberán favorecer los procesos constructivos personales, y habrá que priorizar las actividades de descubrimiento. En ningún caso se ha de olvidar que la educación escolar tiene como fin el favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. Por otro lado,

según este modelo de aprendizaje, las interacciones sociales favorecen el aprendizaje, por lo que será conveniente que el docente las posibilite y promueva, privilegiando la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento, también llamado aprendizaje interactivo.

2.2.2. *Modelo de Vygotsky:*

El enfoque del psicólogo ruso fundador de la psicología histórica cultural se basa en que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, entendido este en su dimensión social y cultural. Igualmente destacará cómo el lenguaje y su interrelación con el pensamiento, desempeña un papel esencial.

Comienza su estudio este autor diferenciando entre funciones mentales inferiores con las que nacemos y nos determinan genéticamente; y las superiores que se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social, es decir, mediadas culturalmente.

En todo caso, el aprendizaje es mediado por el ambiente que nos rodea, es el llamado constructivismo social. Este proceso presenta varias fases, ya que toda función tiene primeramente una etapa a nivel social, es decir, entre personas, y otra a nivel individual, en el interior de uno mismo. Se produce, por tanto, un proceso de internalización mediante el cual el sujeto se desarrolla. El nivel de desarrollo de las habilidades interpsicológicas depende entonces del nivel de interacción social que se produce, en el ámbito escolar, por ejemplo, mediante el trabajo en grupo.

Por tanto, desde el punto de vista sociocultural las creaciones colectivas que se realizan históricamente en el medio social, gracias al proceso educativo, son reconstruidas y adquiridas por los individuos. Por otro lado, en el ámbito educativo, según este modelo de aprendizaje, los individuos pueden apropiarse, en pocos años de los avances realizados por la humanidad.

Finalmente, podemos concluir que, según Vygotsky el conocimiento se construye socialmente, y que por lo tanto los planes de estudio deberían diseñarse incluyendo la interacción social. Así pues, la zona de desarrollo próximo, posibilidad de aprender con el apoyo de los demás, es fundamental en los primeros años del individuo. Además, ya que el conocimiento se fundamenta a partir de lo que construimos con nuestra propia experiencia, deberíamos introducir en los proyectos educativos actividades de

experimentación en laboratorios, y resolución de problemas, antes que la explicación como mera transmisión de información.

Podemos afirmar que nuestra propuesta de intervención en el aula se basa y toma nota de las ideas y sugerencias que se extraen de ambas teorías psicológicas. No estamos ante posicionamientos encontrados, sino más bien ante dos posturas que convergen en proposiciones prácticas semejantes y que se complementan mutuamente en sus aspectos teóricos.

Entonces, en base a los principios psicológicos expuestos que ponen al niño como el protagonista del propio aprendizaje, diseñaremos una propuesta de Unidad Didáctica que tenga en cuenta lo que aquí se ha señalado: que se basa en el constructivismo; que destaque la relevancia del ambiente, de lo que socialmente ha sido ya construido; que subraye que la cooperación y colaboración entre iguales en la escuela es clave para el desarrollo personal y también para el bienestar emocional del propio alumno.

3. DESARROLLO: LOS VIDEOJUEGOS Y LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN PRIMARIA

3.1. Concepto de juego

Para continuar con nuestro estudio conviene precisar los términos con los que trabajamos, y para eso nada mejor que aclarar la definición del elemento protagonista mediante el cual vamos a abordar el proyecto de docencia que se deriva de esta propuesta. Los videojuegos, un tipo de juego moderno, es la evolución que ha facilitado la tecnología a los tradicionales juegos de mesa y otros tipos de propuestas lúdicas. De ahí que en adelante, y partiendo de este concepto de juego, vayamos analizando la definición, la consideración pedagógica y las ventajas e inconvenientes de su utilización como herramienta didáctica en la escuela.

Para analizar el concepto de juego y su aplicación final al aula, y más en concreto de los videojuegos históricos sobre la Edad Media, comenzaremos definiendo qué se ha entendido tradicionalmente por juego.

En el siglo XIX, el psicólogo americano Spencer definía juego como la manera de canalizar la potencia sobrante que posee una persona (SPENCER, Herbert, 1873).

Podemos considerar esta una definición negativa de juego, por cuanto descarta la función educativa que nuestro estudio presupone a los juegos. Sin embargo, esta idea de juego como actividad superflua aún está arraigada entre algunos, incluso entre los docentes.

Fue John Dewey uno de los primeros en considerar el juego como una actividad positiva en sí misma (1922). Él comparaba trabajo y juego como procesos activos en los que la única diferencia la encontramos en que el trabajo es una actividad que conduce a metas externas, mientras que el juego es una actividad finalista en sí misma. Posteriormente Jean Piaget (1932), en su clasificación de los estadios del desarrollo cognitivo general del sujeto demostraba cómo el juego se puede adaptar también a estas etapas: la evolución del juego se sitúa desde el del tipo sensorio-motor de carácter manipulativo e individual, hasta los juegos con normas y reglas, actividades que precisan de la cooperación y suponen una cierta capacidad social, pasando por la etapa del juego simbólico.

Como vemos, con el paso del tiempo el juego ha ido adquiriendo un reconocimiento a sus posibilidades didácticas que lo convierten hoy en un elemento esencial para contribuir al desarrollo de la inteligencia y del aprendizaje.

3.2. Los videojuegos:

En los últimos tiempos ha aparecido un tipo de juego que, como ya hemos precisado, se sirve de los adelantos tecnológicos e informáticos sobre todo, y que ha encontrado una gran aceptación entre la población. Todos hemos jugado o conocemos a alguien que es muy aficionado a los videojuegos. Aunque son los adolescentes quienes más se sienten inclinados hacia este tipo de entretenimiento, no faltan los jóvenes y adultos también que emplean su tiempo libre al entretenimiento que supone el juego ante una pantalla, sólo o con otros.

Puesto que nuestro trabajo versa especialmente sobre cómo trabajar determinados contenidos históricos en Primaria, sirviéndonos de los videojuegos, analizaremos ahora el concepto que ofrecen algunos autores contemporáneos sobre esta herramienta, lúdica y también, lo veremos, formativa.

Vamos a partir de una definición de videojuego, bastante completa, y que señala diversos rasgos a tener en cuenta y que nos serán útiles para determinar posteriormente

cómo servirnos de esta aplicación didáctica en un aula de Primaria. Como recoge LACASA, Pilar en su obra sobre el aprendizaje mediante los videojuegos (2011), el autor de la conocida obra *Homo ludens* (1938, 2000), el profesor, historiador y teórico de la cultura holandés Johan Huizinga escribía en su estudio del juego como fenómeno cultural lo siguiente:

“El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida “ordinaria” porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro unos determinados límites espacio-temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados”. (Citado en LACASA, Pilar, 2011. Pág. 20)

Traemos aquí a colación esta definición genérica de juego por cuanto nos es de gran provecho para explicar qué se entiende hoy también por videojuego, sin duda, el modo de juego más popular en nuestra sociedad después de los deportes...

Sin lugar a dudas los videojuegos son una actividad libre, que cualquiera puede elegir o no practicar, incluso en la que una persona sola puede entretenerse sin necesidad de competir con otra o sin contar con la presencia inmediata de alguien. Puede ser un juego autónomo, y eso lo hace una actividad fácilmente apetecible y versátil. Pocos juegos merecen mejor el apelativo de que ocurren fuera de la vida ordinaria: los mundos paralelos que crea un videojuego son inmensos, razón por la cual también esta herramienta lúdica llega a tener tal capacidad de atracción y, como señalaba Johan Huizinga, absorbe al jugador intensa y completamente. No es una actividad que genere riqueza económica, sino que sus beneficios se encuentran en la sensación placentera que produce toda distracción lúdica. Y eso a pesar de las reglas fijas, el orden que debe seguirse y la limitación espacio-temporal que viene determinada por sus diseñadores e incluso por las propias elecciones que realiza el jugador, y la misma interacción con otros que se produce en el desarrollo de una partida. Sin embargo, hay que recordar además que todo juego presenta una serie de normas, más o menos fijas y estrictas. Es quizá precisamente en este hecho donde radica uno de los ingredientes que hacen a los juegos

Alfonso González Sánchez

un modo de ocio tan común: competir para superar un reto en igualdad de condiciones con otros competidores genera tal sensación placentera, que los requisitos que deben guiar la marcha y asumirse para lograr el fin, más que un estorbo son apoyos para alcanzar la meta.

Si seguimos desgranando la definición que ya en 1938 nos ofrecía el estudioso holandés, nos daremos cuenta de que también los videojuegos tienden a agrupar a las personas en torno a esta afición. La afirmación de que estos grupos sociales tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto al resto utilizando los medios más variados, podría traducirse en nuestros días por una consideración de estos grupos sociales –quizá los más forofos de los videojuegos- como verdaderos expertos en su ámbito. Incluso, en determinados casos, popularmente se ha llegado a denostar al jugador de videojuegos calificándolo como friki. No en vano, en 2012, la RAE, en una de las acepciones que otorgaba a esta nueva palabra aceptada desde entonces en nuestro diccionario, aseguraba que friki es la “persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”.

Con esta definición hemos hecho un primer acercamiento, más superficial que técnico al concepto de videojuego. Vamos a profundizar seguidamente en sus aspectos pedagógicos más relevantes, para concretar en qué medida podemos estar hablando de una herramienta educativa eficaz y cómo debe ser su encaje para que sirva a los objetivos didácticos de la enseñanza reglada de la etapa de Educación Primaria.

Vamos a señalar que, pues existía una estrecha relación entre la función del juego en su concepción tradicional y los videojuegos, como producto derivado de aquel juego y de las innovaciones más modernas propiciadas por el desarrollo tecnológico, también encontraremos una relación entre los principios que orientan la creación de los videojuegos y los principios que animan un proyecto educativo de cualquier docente.

Como pone de manifiesto VILELLA MIRÓ, Xavier (2005), las reglas que establecen los creadores de videojuegos para hacerlos entretenidos y relevantes para los usuarios, guardan una estrecha relación con los principios pedagógicos ideales que nos fijamos los docentes en nuestra labor educativa. Este componente del Grup F9: Videojocs a l'Aula de la zona de Vallès y del Maresma en Barcelona, realiza una aguda comparación entre un conjunto de hasta doce rasgos que comparten el diseño de los videojuegos y los

principios de “una clase ideal”. Estas son las reglas ofrecidas por el profesor Vilella, que rigen el diseño de los videojuegos, y que son fácilmente aplicables a la clase y los alumnos:

- El juego ha de pensarse en función del jugador.
- Los jugadores quieren hacer cosas y no que pasen sin su intervención.
- Los jugadores esperan que alguien les guíe.
- Se pueden identificar y entender las limitaciones del juego.
- Se proponen objetivos a corto plazo.
- Se fomenta la exploración y el descubrimiento.
- Las soluciones razonables, pensadas por los jugadores, funcionan.
- Los jugadores no saben lo que buscan pero lo reconocen cuando lo encuentran.
- Los jugadores saben que no han de llegar a situaciones en las que no se pueda avanzar.
- El juego no ha de cansar al jugador. Al jugador no le gusta repetir pruebas.
- El jugador espera un trato justo en el juego.

Más que una simple coincidencia, esta relación tan estrecha entre videojuegos y docencia responde al objetivo compartido entre la pretensión de un diseñador de videojuegos, que busca que sus creaciones gusten a muchos y se compren masivamente, y los deseos de cualquier docente, que pretende que sus clases no sean aburridas y que sus alumnos se interesen por los contenidos que trata de exponerles. Hay que precisar, sin embargo, que los videojuegos no se crean exclusivamente con fines educativos, es más, en este proyecto vamos a proponer trabajar con un tipo de videojuego, el de simulación a través de la estrategia con un videojuego comercial. En el mercado hay algunos videojuegos, en cuyo estudio aquí no entraremos, dedicados a reproducir contenidos del currículo y que emplean el entorno digital que facilita ese lenguaje con el que los chavales están más que familiarizados. No es el caso de los juegos de estrategia donde la simulación que ofrece la recreación de una situación compleja como una batalla, la construcción de una ciudad, o la resolución de un conflicto entre dos imperios excede los planteamientos de un uso del ordenador como sustitución del libro de texto y el cuaderno.

Así pues, en vista de esta semejanza que ofrecen los videojuegos con los principios educativos, podemos afirmar que el encaje que encuentra esta herramienta en el aula es absolutamente válido y que para nada los videojuegos pueden ser considerados como un elemento extraño.

3.3. Clasificación de los videojuegos

Antes de proseguir con nuestra indagación acerca de los videojuegos, nos detenemos para ofrecer una somera clasificación sobre los mismos. Todo esto nos será útil para clarificar la terminología y darnos cuenta, de un vistazo, de la amplia variedad que hay y de las posibilidades que, no sólo en el ámbito educativo, sino en el del entretenimiento ofrece hoy esta industria.

En la obra *Jóvenes y videojuegos*, estudio dirigido por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, RODRÍGUEZ, Elena (coord.) (2002), se muestra la siguiente clasificación de siete tipos distintos de videojuegos de ordenador realizada por Martín y colaboradores en un libro sobre jóvenes y tiempo libre (MARTÍN et al., 1995):

- Arcade: juegos de ordenador tradicionales. El jugador a través de un personaje ha de superar unos obstáculos que van creciendo en dificultad, matar a los atacantes y apropiarse de objetos que le otorgan beneficios. Hay juegos Arcade de tipo violento, deportivos, de lucha, de construcción, etc.
- Aventura: la consigna es lograr un objetivo final para lo cual, en un ambiente de peligro el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas o derrotar a sus contrincantes.
- Estrategia: en la pantalla se reproduce una situación compleja en la que se habrá de contralar una serie de variables para obtener la meta señalada al inicio. Este es el tipo de juegos en donde podemos encuadrar *Age of Empires*, el videojuego de estrategia que emplearemos para realizar la propuesta didáctica y que nos servirá para diseñar el aprendizaje relacionado con la Edad Media.
- Juego de rol: surge como versión digital de los tradicionales juegos de mesa. Contiene las mismas reglas y los jugadores cumplen el papel que se les otorga como personajes dentro de un mundo paralelo.

- Simuladores: El nombre de este tipo de juego no debe confundirnos ya que por simuladores se entiende aquí tan solo al videojuego que reproduce una situación concreta encaminada a hacer experimentar al jugador la sensación de que se encuentra pilotando un avión, conduciendo un coche o cualquier actividad de este tipo.
- Educativos: en estos juegos prima la finalidad educativa más que la de ser una herramienta de entretenimiento.
- Juegos de mesa: reproducción de los típicos juegos tradicionales que encuentran en su versión digital un modo de renovación, actualización y acercamiento al nuevo público juvenil.

3.4. Los juegos de simulación

Los videojuegos son un tipo de juego de simulación que reproducen de una forma simplificada una situación real. Hay que recordar que los juegos tienen una finalidad en sí mismos, razón por la cual son más atractivos, también desde el punto de vista pedagógico. La gran ventaja de los juegos radica en que los alumnos se convierten en actores y no simples espectadores de la situación. Por eso tienen un enorme valor pedagógico también. Como señala MARTIN, E. (1982):

“Los juegos de simulación reproducen situaciones de la vida real, simplificándolas, esquematizándolas y obligan a que los actores, es decir, los alumnos en el aula, descubran y experimenten los conflictos de intereses, la necesidad de tomar decisiones con una información incompleta”. (MARTIN, Elena, 1982, 3):

En el juego del ajedrez encontramos, si bien muy esquematizado, el ejemplo más clásico de juego de simulación: en este caso la situación real es una batalla entre dos ejércitos. El “Monopoly”, que resulta más real, simula aspectos del mercado y de las relaciones de compra-venta. Son ejemplos de juegos más o menos tradicionales en los que el factor de la simulación está presente, al igual que en los videojuegos de carácter histórico en los que se centra este trabajo.

A modo de aclaración, como señalábamos más arriba, diremos que no debemos confundir un tipo de videojuego que es denominado de simuladores, con lo que

pretendemos explicar ahora. Los simuladores son “reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas como, por ejemplo, los simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o de realización deportes concretos” (RODRIGUEZ, Elena (coord.), 2002). Es indudable que estos simuladores tienen una función formativa, y que su utilización en diversos ámbitos, sobre todo de la educación superior resulta más que necesaria. Los videojuegos de simulación, por el contrario, son juegos, es decir, su propósito es lúdico aunque también son aprovechables para realizar propuestas educativas más o menos puntuales, como veremos.

3.5. Los orígenes de las técnicas de simulación

A pesar de que las técnicas de simulación han sido empleadas históricamente en muchos ámbitos, y que incluso los filósofos griegos las señalaron como útiles herramientas didácticas, fue el filósofo francés, Rousseau quien en “El Emilio” expuso un programa educativo que incluía juegos e interacciones en situaciones creadas artificialmente.

“La primera simulación propiamente dicha tiene lugar a finales del siglo XVIII bajo la forma de juegos de guerra, el “Neue Kriegspiel”, “un juego basado probablemente en el ajedrez que aparece en 1798” (MARTÍN, Elena, 1982, 56). No será hasta mediados del siglo XX cuando, de la mano de una asociación mercantilista estadounidense nazca el primer juego basado en el mundo de los negocios, un juego en el que los equipos representaban compañías que competían en el mercado.

3.6. Los videojuegos como experiencia empática, un análisis desde la psicología

Son ya muchos los autores que en los últimos años han afirmado la validez de los videojuegos como herramienta educativa en la escuela, como vehículo que facilita el aprendizaje, como un medio más de apoyo a la enseñanza reglada tanto en Educación Primaria como en Secundaria. Las conclusiones de los expertos señalan que, así como las pantallas (cine, televisión, ordenador), generan una empatía en los pequeños que las hace apetecibles para su tiempo de ocio, esta inclinación ha de ser aprovechada en el ámbito escolar con fines educativos.

Resulta evidente afirmar que tanto el cine como la televisión producen respuestas empáticas, es decir, experiencias emocionales vicarias observadas en otras personas. Este

hecho es algo que ha estado presente en la historia de la humanidad desde hace miles de años, a través de los relatos míticos, narraciones que al igual que los que se ven en las pantallas de cine o televisión, pueden ser más o menos fantasiosos, más o menos reales o más o menos posibles. Lo que ocurre como hecho diferencial de las historias que cuentan los medios actuales respecto a los medios tradicionales, es que su capacidad de impacto al utilizar el poder evocador de la imagen y el sonido es inmensamente mayor.

La capacidad de impacto emocional de las pantallas audiovisuales –también el ordenador- está más que demostrada, con lo que también podemos afirmar que influyen en el ámbito de la experiencia de las emociones humanas y son fuente de aprendizaje afectivo de aquellos que han crecido con la compañía de estas pantallas.

Vamos a considerar ahora algunos factores más que ahondan en el tipo de experiencia empática y que nos ayudarán a entender qué suponen en este ámbito las pantallas y especialmente los ordenadores (TORRES, E., 2003):

- *Factores personales:* Los individuos no son iguales en su manera de abordar la experiencia emocional, pero, aunque es difícil establecer un patrón evolutivo de desarrollo de la conducta empática, hay algunas tendencias generales que pueden considerarse. En los primeros meses de vida de los pequeños suelen reproducir un tipo de contagio emocional que es la tendencia a sincronizar primero la expresión fácil y postural, para converger después emocionalmente. Posteriormente se produce una empatía egocéntrica, es decir, el niño tiende a sentir que lo que él siente también es sentido por quienes se encuentran a su alrededor, o por los animales o juguetes que maneja. En pocos años el niño pasa también a comprender la emoción del otro, llegando al momento de la adolescencia, cuando es capaz de reconocer en el otro sus propias situaciones vitales.
- *Factores de expresión:* La expresión de las emociones es un mecanismo muy primitivo que, por otro lado es absolutamente necesario para ser un astro de la pequeña o de la gran pantalla. Está íntimamente relacionada la expresión con la capacidad de convencer, de hacer verosímil el mensaje que se pretende transmitir. La intensidad expresiva que conllevan las pantallas no se da en las relaciones interpersonales así como tampoco otros estímulos visuales o musicales que intensifican esas emociones asociadas a la escena.

- *Factores de contenido:* Indudablemente hay relatos que provocan emociones per se, por su alto contenido emocional. Otros producen emociones en determinados individuos por la relación que tienen con su historia personal. También hemos de tener en cuenta que existen ciertos universales de la cultura que producen reacciones muy parecidas, incluso en sociedades diferentes. En los medios de comunicación todas las historias buscan de un modo u otro, producir una emoción final que sea agradable para el espectador, máxime cuando en la historia interviene quien a su vez es espectador de la misma.
- *Factores de situación:* El contexto físico donde se ve la televisión, el cine o se interacciona con el ordenador tiene una gran influencia sobre las personas, aunque también un esfuerzo cognitivo importante puede hacer que cualquier obstáculo razonable también pueda ser superado. La contemplación en solitario o en compañía de los medios de comunicación no es indiferente desde el punto de vista social. La compañía puede favorecer o no el contagio emocional referido anteriormente.
- *Factores de afinidad con los personajes:* La identificación con los personajes está influida por juicios socio-morales. La disposición afectiva hacia la persona modelo es muy importante y puede, en algunos casos, contrarrestar esos juicios morales. Por otro lado, existe una reserva emocional, resultado de la experiencia que cada uno ha tenido con las pantallas, y en todo caso, siempre encontramos en esos medios unos instrumentos de evasión fantasiosa, un apoyo, más o menos significativo que compensa las frustraciones de la vida real.

3.7. Uso de los videojuegos en la escuela

Hasta ahora hemos tratado de acercarnos a los conceptos, a los planteamientos teóricos, a los estudios que ahondan en la temática que nos ocupa, pero ahora se trata de concretar la manera en que, según aquellos que ya han investigado y probado esta metodología en el aula, podemos hacer uso de los videojuegos como herramienta de aprendizaje. Para ello seguiremos las propuestas que hace la obra *Videojuegos y aprendizaje* (GROS, Begoña, (coord.) 2008):

Hay que reconocer que la introducción de los ordenadores en el aula es una práctica que comporta una forma de trabajar distinta a la habitual, toda vez que sea para dar, mediante el empleo del ordenador, contenidos tradicionales. El empleo de los videojuegos, sin embargo, comporta un cambio sustancial de metodología. Algunos docentes comparan su uso con las posibilidades pedagógicas que supone llevar a cabo un ejercicio de investigación, el trabajo por proyectos o desarrollar un proyecto de trabajo colaborativo. Como se nos indica en la obra que hemos citado anteriormente, hay tres propuestas de secuencias formativas que pueden desarrollarse según el modo de organizar las clases:

Primera propuesta: aproximación a la práctica de utilización de los videojuegos en el aula con fines educativos.

Segunda propuesta: el videojuego se presenta como un instrumento formativo para trabajar el currículo. Gracias a la simulación, los hechos se conectan y se pueden controlar y el aprendizaje se liga a un contexto. Además, ya no sólo se memorizan los acontecimientos y los hechos de manera aislada. Aquí el profesor ha programado parte de la materia curricular para ser trabajada con un videojuego. Esta es la que más se adapta al tipo de propuesta que hacemos seguidamente, pues su complejidad ya es suficientemente elevada para el Tercer ciclo de Primaria, y por otro lado, resulta igual de atractiva para un alumno de Primaria que dedicarse a jugar en su tiempo libre con un videojuego convencional.

Tercera propuesta: aquí el docente y el alumno emplean el videojuego como un ámbito de comunicación en el que dicho instrumento sirve para visualizar el conocimiento que se va generando y para profundizar en algún tema mediante la discusión al tiempo que se van estructurando las ideas que sirven de base para una posterior investigación científica.

Como ya hemos señalado, vamos a plantear aquí una propuesta didáctica en el aula aplicando los videojuegos, siguiendo lo que nos ofrece el estudio que hemos indicado al inicio de esta sección:

Todo juego, y más si resulta una novedad en el aula como son los videojuegos, han de ser presentados a los alumnos, especificando de qué van, que pretende el jugador que

lo practica. Se trata en todo caso de presentar el juego, no los objetivos educativos. Este planteamiento se puede enfocar de dos maneras:

1. La simplista: utilizar el videojuego para llenar una sesión sin una intencionalidad educativa específica y clara. El provecho que se saca de esta forma de presentación es muy bajo.
2. La consciente: que surge del un conocimiento por parte del profesor del potencial educativo de los videojuegos, y que pretende desarrollar algunas competencias de sus alumnos usando la mediación de esta herramienta.

Por otro lado, la utilización de los videojuegos supone un importante cambio en la manera tradicional de dar clase:

1. Es preciso que confíe en el mediador, en el propio videojuego, que tomará la iniciativa en la dirección del propio aprendizaje de los alumnos que juegan.
2. La función del docente es observar cómo se produce este proceso, recoger los datos para ir evaluando el modo en que se produce el aprendizaje.
3. Una vez finalizado el juego, los alumnos deben poder expresar sus opiniones sobre lo que creen que han aprendido, lo que suele ir asociado a elementos emocionales intensos que aparecen sin demasiada dificultad.

Como en cualquier actividad en el aula, conviene recoger las respuestas de los alumnos en la puesta en común, ya que servirán para diseñar futuros proyectos y para poder orientar a los alumnos sobre cómo enfocar los siguientes pasos, ya sea en una actividad similar o en otra propuesta docente.

3.8. Ventajas e inconvenientes del uso de los videojuegos

Como reconoce TISSERON, Serge (2006), el uso de los videojuegos por parte de los adolescentes ha estado denostado incluso hasta por los psiquiatras, que han considerado a estas máquinas como causantes de un incremento en los jóvenes del aislamiento social y de otros vicios degradantes para ellos. Sin embargo, como señala este mismo autor, basta con poner en marcha un videojuego para apreciar que es muy difícil avanzar en una partida. Así pues, parece más bien que los videojuegos estimulan la capacidad de recuperarse después de cada fracaso, ya que es precisamente esa característica de tener que superar reto tras otro, uno de los rasgos que más estimula a jugar a los chavales. Y lo

del aislamiento que producirían los videojuegos, por tanto, no sería más que una percepción por parte de los no iniciados, pues es precisamente la virtud que aquí tratamos de exponer, una de las que más ventajas sociales pueden dar para vencer los obstáculos y no caer en el aislamiento.

En esta misma obra, *Internet, videojuegos, televisión...*, dirigida a los padres preocupados con las nuevas tecnologías y cómo sus hijos se enfrentan a ellas, se subraya que en tantas ocasiones el aislamiento que parece provocar los videojuegos en los muchachos es algo previo al comienzo de su afición por los videojuegos. Sería en esta afición donde los jóvenes encontrarían un refugio a sus problemas de comunicación en la familia o en su entorno más próximo. Entonces, en vista de lo anterior, podemos hablar ya de alguna ventaja que, aunque los padres no suelen apreciar, también trae el uso de los videojuegos:

- Los videojuegos socializan a los jóvenes en su grupo de edad: según varias encuestas, los jóvenes que juegan con videojuegos resultan estar mejor socializados. La razón hay que buscarla en que, como se trata de juegos en los que resulta a veces complicado avanzar, se precisa estar en contacto con otros jugadores para hablar sobre sus estrategias, compartiendo lecturas de revistas especializadas, comentando con los proveedores las mejoras de las nuevas versiones, etc.
- Estos juegos funcionan como ritos iniciáticos: se trataría de un primer acercamiento social de unos jóvenes que ya no encuentran en el actual modelo de convivencia social el mismo encaje que hace tiempo. Los videojuegos y el mundo que estos crean alrededor posibilitan que los adolescentes encuentren un ámbito donde sentirse a gusto más allá de su grupo de amigos o de su familia. Además, los videojuegos están organizados por tramos de edad, de forma que en cada etapa de la niñez y adolescencia hay un tipo de juego. Esto hace que, a medida que pasa el tiempo, mediante el juego y el paso de uno a otro nivel y dificultad, también se evidencia esa maduración, esa superación que contribuye a mejorar la autoestima de los jóvenes.
- Relacionado con el punto anterior, podemos calificar también como una ventaja el que los videojuegos funcionan como pruebas simbólicas, es decir, sustituyen a los desaparecidos ritos de iniciación social. De este modo, compensan, y lo hacen de un

modo que también puede ser controlado o tutelado por un adulto, el paso de la niñez a la primera juventud. Es el paso de la irresponsabilidad infantil a una etapa, la juventud, en la que los chavales tienen ya algunas responsabilidades, y han de ser conscientes de los muchos obstáculos que les tocará superar. Los videojuegos, por los que los adolescentes se ven atraídos, pueden llegar a colaborar con la pretensión de padres y educadores de que sus hijos vayan adquiriendo mayor autonomía, más control de sus emociones, mayor capacidad de reflexión, que anticipen la solución a los futuros problemas que deban enfrentar.

- Cabría señalar que, si bien puede argumentarse que los videojuegos pueden robar tiempo dedicado a la lectura, no hay que olvidar que ya antes de Internet y la generalización del uso de las nuevas tecnologías muchos niños ya leían muy poco. Sin embargo, hay que decir que lo que se lee a través de la pantalla también es una forma de lectura. El disfrute de los videojuegos también obliga a leer, ya no digamos si el uso que se hace de un videojuego es en el aula, como proponemos aquí: lectura de documentos de consulta relacionados con datos históricos, por ejemplo.
- Hay autores que, entre las ventajas y beneficios que encuentran a los videojuegos señalan también que su uso promueve la coordinación óculo-manual y que además enseñan habilidades específicas de visualización espacial o incluso matemáticas. Así se apunta en RODRÍGUEZ, Elena (2002), 23, señalando ahí además que “los usuarios adquieren también estrategias generalizadas para aprender a aprender en entornos nuevos”.
- Ya se ha apuntado, pero cabe destacar aún más los videojuegos pueden reforzar la autoestima entre jugadores que tienen algunas dificultades de adaptación personal o social.
- En otro orden de cosas, los videojuegos son una excelente iniciación en el mundo de la informática, una habilidad nada desdeñable máxime cuando cualquier conocimiento o habilidad más allá del currículo siempre es bienvenida como un suplemento en competencias básicas de la formación de cada individuo.

Podemos señalar alguna desventaja que se aprecia en el uso en el aula de los videojuegos, desventaja que viene dada tras algunas experiencias de trabajo, es decir, suficientemente razonada:

- Los diferentes orígenes sociales juegan en contra del uso de estas herramientas digitales. Aquellos niños que proceden de un medio social desfavorecido no tienen un acceso tan fácil a los videojuegos y por eso no muestran la misma inclinación tan evidente hacia los mismos, ni en sus casas, ni por supuesto en el aula.
- En relación a lo anterior, puede ser un factor de fracaso de esta actividad el que haya chavales que, por diversos motivos no encuentren motivación en la práctica de los videojuegos. Generalmente esta apatía por un tipo de diversión que les resulta extraña, se traslada al aula donde, precisamente, los profesores esperan aprovechar la inclinación mayoritaria hacia estos juegos y chocan sus planes contra la falta de estímulo de algunos alumnos que no ven en los videojuegos la misma fuerza de atracción que otros compañeros. Este factor, sin duda, puede determinar también el éxito o el fracaso de una propuesta didáctica fundamentada en el empleo de un videojuego como herramienta de aprendizaje.

3.9. Análisis de *Age of Empires*

A continuación realizamos una descripción general de este videojuego, *Age of Empires*, para posteriormente referirnos a las características técnicas que contiene:

3.9.1. Descripción general del juego

Este juego de simulación está basado en el conocimiento de algunos de los grandes imperios que ha dado la historia y permite enfocar el aprendizaje desde distintas ópticas. Metodológicamente este juego posibilita uno de los objetivos didácticos que buscamos en los videojuegos: conseguir que los alumnos sean más autónomos en su propia planificación del trabajo, al tiempo que más comprometidos con el grupo. De este modo, se busca que compartan con los demás sus descubrimientos y avances en el desarrollo del trabajo.

Se pretende que, desde el punto de vista del currículo, haya una mayor adquisición de las competencias, los objetivos y los contenidos que se están trabajando, y que están establecidos en el currículo en el área de Conocimiento del Medio Social. Se trata de un videojuego cuyos rasgos de contenidos se adaptan más a los de alumnos de 6º de Primaria, pues hay contenidos sobre el descubrimiento de América y la organización

de la sociedad a finales del siglo XV más propios de este ciclo y del último curso de esta etapa.

Age of Empires es un juego de estrategia en tiempo real producido por Microsoft Game Studios. Su objetivo principal consiste en hacer evolucionar una pequeña tribu hacia una poderosa civilización que pueda rivalizar con las otras y llegar a dominarlas. En esta empresa, los alumnos habrán de prever y organizar los recursos que el juego les suministra y resolver de un modo satisfactorio las situaciones que se planteen en el transcurso del mismo.

3.9.2. Características técnicas

Debemos precisar que *Age of Empires* es una serie de videojuegos de estrategia en tiempo real para ordenadores personales que ha sido desarrollada por Ensemble Studios si bien apareció publicada por Microsoft Game Studios en 1997 con este mismo título. Desde entonces se han lanzado otros tres títulos más y seis expansiones. Existen en todos ellos dos modos principales de juego (juego aleatorio y campaña). Todos los juegos de la serie abordan distintos eventos históricos.

Los primeros títulos: *Age of Empires* y *Ages of Empires: The Rise of Rome*, se centran en periodos históricos ocurridos en Europa y Asia desde la Edad de Piedra hasta la Edad clásica, explorando el segundo la formación y expansión del Imperio romano.

El siguiente juego: *Age of Empires II: The Age of Kings* y su expansión: *Age of Empires: The Conquerors*, están basados en el Medievo y llegan hasta el descubrimiento de América con su conquista como punto final del mismo.

Age of Empires III y sus expansiones: *The WarChiefs* y *The Asian Dynasties*, se ambientan en la época de la conquista de América y la expansión de varias naciones de Asia.

Hay una versión sobre la mitología, que trata de ser una edición que se sirve de estas narraciones legendarias, y anticipa así a todo lo que nos encontramos en el videojuego original. Esta versión versa sobre las alegorías griega, nórdica, egipcia, y sobre la mítica Atlante.

Recientemente *Age of Empires Online*, basado en la plataforma Games for Windows Live, permite que este videojuego pueda ofrecer masivamente la posibilidad de sesiones multijugador en línea.

El grupo de investigación catalán Grup F9 ha publicado diversos estudios sobre *Age of Empires*, y uno de ellos aborda un análisis sobre las posibilidades que ofrece la versión protagonista de nuestro trabajo (Grup F9: Videojocs a l'Aula, 2006).

La mayor parte de los juegos de esta serie de los que se han vendido más de 20 millones de copias, pertenecen al género de estrategia en tiempo real. La diferencia entre los dos modos de juego, aleatorio y campaña, estriba en que en el primero el jugador selecciona una civilización para jugar en un mapa creado al azar. En cambio, una campaña conlleva una serie de misiones interconectadas con una trama específica. Las misiones históricas posibilitan un análisis histórico, si bien no hay un desarrollo de los acontecimientos reales, sino una recreación y la posibilidad de, si bien no modificar la historia general, sí otorgar la posibilidad de vencer o no a quien en realidad no obtuvo ese resultado. Además, la meticulosidad y precisión a la hora de presentar los rasgos propios de cada momento histórico varía de unas versiones a otras. Así, por ejemplo, en *Age of Empires III* se presenta a Alemania como una sociedad protestante, aunque el diseño de sus capillas es similar aún al de las iglesias católicas de Francia. Por el contrario, en *WarChiefs*, se incluyeron muchas y diversas tribus nativas norteamericanas, con el fin de responder a los estudios que aconsejaban tal introducción por parte de diversos historiadores.

3.9.3. *Age of Empires II: The Age of Kings*

Age of Empires II: The Age of Kings fue lanzado a mediados de 1999 en el que el jugador puede optar entre 13 civilizaciones y encaminarlas para formar un vasto imperio y vencer a los enemigos. En este juego puede haber hasta 8 jugadores por partida. Después de su éxito comercial, este juego tuvo una secuela directa de expansión que llevó el nombre de *Age of Empires II: The Conquerors*, donde se llegan a incluir 5 civilizaciones más. Cada una de las 13 civilizaciones de *Age of Empires II* tiene un perfil diferente, con unidades y guerreros con nombres históricamente precisos, y están ordenadas según sus estilos arquitectónicos propios. Las civilizaciones pueden ser clasificadas por su carácter militar y civil, cada una es única en su estilo de juego, y poseen

un árbol tecnológico diferente entre sí. Estas son las civilizaciones que aparecen en nuestro videojuego:

- Bizantinos
- Celtas
- Chinos
- Francos
- Godos
- Ingleses
- Japoneses
- Mongoles
- Persas
- Sarracenos
- Teutones
- Turcos
- Vikingos

Las unidades se clasifican en civiles y militares, y son agrupaciones de personajes o elementos que se organizan en torno a una función dentro del juego. Las unidades civiles no luchan pero mantienen la economía de cada imperio: aldeanos, pesqueros, barcos de transporte y unidades comerciales. En cuanto a las unidades militares, que se encargan de la defensa del imperio y de atacar a los enemigos del imperio, presenta de esta forma una mayor relevancia dentro del juego. Están formadas por los siguientes grupos: infantería, arqueros, caballería, armas de asedio, barcos de guerra, unidades únicas, los héroes y los monjes, que aunque no luchan son capaces de sanar, convertir a las unidades enemigas para cambiarlas de bando, y recoger reliquias que proporcionan pequeñas cantidades constantes de oro.

Cabe destacar que en *Age of Empires II* la arquitectura presenta características más evolucionadas que en las versiones anteriores en las que la civilización no era tan avanzada. Ahora algunos edificios pueden guarecer aldeanos, unidades militares y maquinaria de guerra. Además, ellos mismos pueden contribuir a la construcción y reparación de estos elementos. A medida que avanza el juego se precisarán más edificios para entrenar nuevas unidades, investigar tecnologías y mejorar el desarrollo de la civilización. Ahora ya no hay límite con respecto al número de edificaciones y el jugador

puede destruir sus propias construcciones que ya no le sean útiles. Una curiosidad más sobre el juego: un jugador puede construir una maravilla (estructuras que requieren grandes cantidades de recursos y tiempo para construirlas). Pues bien, si un jugador logra que su maravilla permanezca en pie durante un tiempo determinado gana una partida. Además, cada civilización tiene su propia maravilla, una obra arquitectónica famosa:

- Bizantinos: Basílica de Santa Sofía de Constantinopla
- Celtas: Iglesia de la Roca de San Patricio
- Chinos: El templo del Cielo
- Francos: Notre-Dame de París
- Godos: Mausoleo de Teodorico
- Ingleses: Catedral de Aquisgrán
- Japoneses: Templo budista de Todai-ji
- Mongoleses: La Gran Yurta
- Persa: Taq-i-Kisra
- Sarracenos: Mezquita de Al-Askari
- Teutones: Abadía de Santa María Laach
- Turcos: La Mezquita Azul
- Vikingos: Iglesia de madera de Borgund

Aunque podríamos seguir señalando diversos aspectos técnicos sobre *Age of Empires*, consideramos que todo lo referido hasta aquí ya puede ofrecer una idea bastante clara sobre las dimensiones de este juego y las posibilidades formativas que ofrece.

De modo genérico, enumeramos los aspectos en los que *Age of Empires* tendría aún mucho que contarnos: tecnología, economía, recursos, comercio, reliquias, mapas y distintos escenarios, audios, etc.

3.9.4. Contenidos que se desarrollan con este videojuego

A pesar de centrarnos en el área de conocimiento del medio social para el diseño de la propuesta didáctica, también cabe destacar en qué aspectos el trabajo con este

videojuego afecta a otras áreas del currículo. A continuación pasamos a detallar los correspondientes contenidos:

- Lengua:
 - Descripción de personajes y lugares.
 - Texto expositivo (civilizaciones).
 - Exposición oral del trabajo realizado.
 - Vocabulario específico de algunos de los oficios y edificios que aparecen en el juego.
- Matemáticas:
 - Análisis de gráficos.
 - Proporcionalidad.
 - Estimación.
- Ciencias sociales:
 - El entorno y su conservación:
 - Utilización e interpretación de diferentes representaciones sobre un mismo espacio (planos, fotografías aéreas, croquis y otros medios tecnológicos).
 - Identificación y localización en diferentes representaciones cartográficas de elementos relevantes de geografía física y política del mundo.
 - Los seres humanos como componentes del medio ambiente y su capacidad de actuar sobre la naturaleza.
 - Cambios en el tiempo:
 - Estudio detallado de las civilizaciones que aparecen en el videojuego.
 - Edad Media: características sociales y económicas, población según las ocupaciones, sociedad feudal.
 - Relación entre civilizaciones contemporáneas situadas en distintos continentes.
- Tratamiento de la información (competencia digital):
 - Búsqueda en Internet.
 - Correo.
 - Foro.
 - Consulta de enciclopedias electrónicas.

3.10. El concepto de Edad Media

Este apartado consta de cuatro partes en las que, en primer lugar, como planteamiento inicial, se analiza cuál ha sido el recorrido histórico de este concepto, seguidamente se realiza un acotamiento terminológico, después se exponen las características de la Edad Media, y finalmente se hace una breve alusión a la polémica en torno a la idea de este periodo histórico.

3.10.1. Planteamiento inicial

Ya hemos indicado como una de las pretensiones de este trabajo el contribuir a la clarificación terminológica de la idea de Edad Media. Ha sido expuesto ya que, la propuesta práctica de la Unidad Didáctica gira en torno a los contenidos de este área del Conocimiento del Medio Social, y que, cualquier desarrollo de la misma contribuiría a que los alumnos logren mejor formación y un punto de vista más completo y equilibrado sobre la referida etapa histórica.

Según GONZÁLEZ MINGUEZ, César, “la Edad Media es un concepto artificial pensado o construido por el hombre para hacer más fácilmente comprensible nuestro pasado, o mejor, una parte importante de nuestro pasado”. Como señala este autor contemporáneo en su obra sobre la construcción de la Edad Media, hay que buscar el origen del concepto de Medievo en los ambientes humanistas de la segunda mitad del s. XV. Fue en 1469 cuando en una carta del obispo de Alesia, Giovanni Andrea dei Bussi (1417-1475), este alude a unos “tiempos medios”, que sirven de puente entre la Antigüedad clásica y el Renacimiento. Será algo más tarde cuando diversos historiadores y filólogos utilicen más profusamente expresiones similares para referirse a esta etapa de la historia. Eso sí, el carácter de esta expresión es de raíz filológica, no propiamente histórica, pues se quería delimitar así el período de introducción en la cultura de occidente de las lenguas bárbaras y vulgares que habían desplazado al latín clásico. De este carácter meramente lingüístico de Edad Media se pasó pronto a una generalización hacia otras facetas de la cultura, pasando finalmente a denominar así a todo lo que históricamente cabe decirse de ese tiempo.

3.10.2. Delimitación temporal

Una vez que hemos aludido al origen del concepto, vamos a precisar qué periodo histórico abarca. Y es que, aunque hablamos de “ese tiempo”, como hemos indicado en el párrafo anterior, aún no hemos delimitado, si es que se puede llegar a concretar, el periodo exacto al que nos referimos:

Es innegable que la desaparición del Imperio Romano de Occidente fue un acontecimiento que no ocurrió de la noche a la mañana, sino que fue el resultado de un largo proceso de desintegración que duró más de dos siglos. En ese tiempo se produjo, a nivel social, la sustitución del sistema esclavista por el régimen feudal. Así pues, no podemos poner una fecha concreta al origen de esta nueva etapa, sino marcar, como ya hemos dicho, una franja de transición entre dos periodos históricos, que en su momento de plenitud fueron claramente diferentes.

Ocurre algo similar si queremos fijar el momento histórico que marca el final de la Edad Media, si bien aquí los historiadores muestran menos divergencias a la hora de precisar qué acontecimientos delimitan el paso de esta época a la siguiente. A finales del siglo XV y comienzos del XVI se sucedieron una serie de acontecimientos cuya capital importancia resulta obligado destacar: el descubrimiento de América, la afirmación definitiva de los Estados nacionales europeos, el esplendor cultural del Renacimiento, la escisión de la Cristiandad latina. Todos estos complejos y, en algunos casos, largos y profundos acontecimientos forjaron el alumbramiento de un mundo nuevo que definimos como moderno, y que se presenta en sus rasgos característicos, muy distinto al tiempo de la Edad Media.

Antes de todo, precisemos que vamos a referirnos de modo general, como ya lo venimos haciendo, a una historiografía europeísta. A pesar de las diferencias que se dieron entre diferentes regiones, hay una historia común con similares características entre las naciones que hoy configuran el continente europeo. Aunque cada vez son más las relaciones entre unas culturas y otras, es innegable la preponderancia que ha tenido el continente europeo para llevar diversos elementos de su cultura a cualquier parte del mundo. Ajenos a todo triunfalismo de nuestra propia historia, buscando ser lo más fieles a la verdad que nos han legado nuestros antepasados, no podemos, sin embargo, pretender abarcar la consideración de todas las tradiciones y culturas. Por otro lado, no podemos dejar de considerar como muy lícito que hablemos de Edad Media europea. Ahí

están algunas de las raíces de nuestro más genuino patrimonio histórico que contribuyeron a construir lo que hoy somos, nuestra propia cultura.

3.10.3. Características de la Edad Media

Vayamos ahora a poner sobre la mesa los factores que marcaron pues, ese tiempo entre la caída del Imperio romano de occidente, y los cambios que dieron origen al mundo nuevo del Renacimiento: la Edad Media. Se recogen a continuación las ideas expuestas por el ya citado GONZÁLEZ MINGUEZ, César y ORTIZ BALLESTEROS, Antonia M^a, que ofrecen, aunque desde dos estudios con objetivos distintos, elementos complementarios que ilustran suficientemente la idea sobre Edad Media que nos hemos propuesto determinar aquí:

- La Edad Media se caracteriza por su economía feudal. Basada en la posesión de la tierra, la economía es natural y cerrada, es decir, no hay actividad laboral más allá del campo, y no hay sistema monetario.
- El pacto social feudal fue un tipo de entramado de uniones y alianzas entre familias aristócratas con el fin de defenderse unos a otros. Junto a las posesiones, los criados eran un bien más de servicio que no recibía salario y trabajaba a cambio de comida y protección.
- El tipo de organización social, como ya se apunta, distribuía el poder de arriba abajo: el Rey recibe el poder directamente de Dios, y por debajo de él se encuentran los oradores (hombres cultos, ya fueran del clero o de la nobleza), los bellatores (caballeros que luchaban en las batallas) y los labradores (campesinos que cultivaban la tierra). Hay que precisar que el sistema feudal correspondía a la distribución de poder entre el rey y los nobles que le rendían vasallaje. Por el contrario las relaciones entre los nobles (señores feudales) y los campesinos y demás personal de su servicio era una relación de servidumbre, y eran considerados siervos, no vasallos.
- La sociedad en general, por otra parte, estaba muy bien organizada, y cada individuo y la institución a la que pertenece cumplía una función. Así, la Iglesia de entonces explica e interpreta el mundo a través de las escuelas que surgen al amparo de esta institución, lo que derivará en las universidades que florecerán en su plenitud en el s. XIII.

- **Carácter de periodo en constante evolución:** además de la progresiva, aunque lenta extensión de la cultura y de los centros que imparten una formación reglada, la Edad Media es testigo del crecimiento de las ciudades, del surgimiento de la economía monetaria, del refinamiento de la nobleza, de la apertura de nuevas rutas comerciales, del florecimiento de las peregrinaciones cuyo ejemplo más notorio es el Camino de Santiago. Cabe destacar la enorme relevancia de este fenómeno para el desarrollo de tantos factores culturales en la evolución de la Península Ibérica.
- **Influencias de otras áreas culturales sobre el Medieval Europeo occidental:** Europa oriental, durante los siglos medievales, mantuvo una influencia, nada desdeñable. sobre las incipientes naciones, herederas del Imperio romano de Occidente. Ocurre lo mismo con la presión, en forma de amenaza bélica, ejercida en este caso por la civilización islámica sobre los países del Mediterráneo, especialmente sobre la Península Ibérica y el sur de Italia. A modo de resumen, podemos afirmar pues, que el Occidente cristiano, Bizancio y el Islam constituyen tres mundos que entran en contacto y se relacionan durante la Edad Media en Europa.

Hasta aquí, un acercamiento somero al concepto de Edad Media en la descripción que de sus características hacen dos expertos consultados. Uno de estos estudios, el de GONZÁLEZ MINGUEZ, César, desde la reflexión acerca de la construcción del mito acerca de la Edad Media, otro, el de ORTIZ BALLESTEROS, Antonia M^a, con vistas a exponer para su aplicación didáctica los aspectos descriptores de la Edad Media con un lenguaje más adaptado al lenguaje escolar.

3.10.4. Edad Media: concepto problemático

Ya lo hemos destacado, el periodo histórico de la Edad Media es una de las grandes etapas del pasado que más prejuicios, simplificaciones y generalizaciones han merecido por parte de los historiadores. Además de por estos, la opinión general sobre esta etapa resulta igualmente negativa. Existe una simplificación del adjetivo medieval que califica con este término tanto a una persona del siglo VI como a otra del siglo XIII. En la actualidad, para denostar algo no se duda en calificarlo, entre otros términos con el de medieval, como sinónimo de incultura, irreflexión, violencia y atraso en todos los ámbitos (BAURA GARCÍA, Eduardo, 2012).

En la construcción de la historiografía medieval que ha llegado a nosotros se mezcla mucho la realidad y el mito, lo cierto y lo imaginado, y a menudo se ha trasladado una visión contradictoria repleta de sorprendentes contrastes. Según el historiador Giuseppe Sergi, que comenta acerca de esta doble visión que se tiene de la Edad Media realmente inventada por los historiadores:

“En nuestros días la Edad Media funciona como otro lugar (negativo o positivo), o como una premisa. En el otro lugar negativo hay pobreza, hambre, peste, desorden político, abusos de los latifundistas contra los campesinos, supersticiones del pueblo y corrupción del clero. En el otro lugar positivo hay torneos, la vida de la corte, elfos y hadas, caballeros fieles y príncipes magnánimos”. (SERGI, G., *La idea de Edad Media. Entre el sentido común y la práctica historiográfica*, Barcelona, Editorial Crítica, 2001, pp. 22-23, citado en GONZÁLEZ MINGUEZ, Cesar, pág. 1)

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

Este apartado final del cuerpo central de nuestro trabajo trata de exponer la propuesta didáctica que, a modo de reflejo práctico de todo lo expuesto hasta ahora, ofrece un ejemplo de cómo llevar a un aula de Primaria el aprendizaje de la Edad Media través de los videojuegos.

Hay que decir que esta propuesta práctica no tiene la pretensión de ser una Unidad Didáctica formal al uso, sino más bien, una orientación sobre cómo se reflejarían en el trabajo en el aula, los principios teóricos que hemos explicado anteriormente.

4.1. Cuestiones preliminares

4.1.1. Título de la Unidad Didáctica: La Edad Media y el feudalismo

El nombre con el que hemos titulado esta Unidad Didáctica es: La Edad Media y el feudalismo. Quizá esta forma de organización social sea la que mejor defina al Medievo, como contraste con el esclavismo del mundo antiguo precedente, y de las nuevas relaciones sociales que surgieron en los tiempos de la Edad Moderna. Esta es la razón principal para haber elegido este título. Sin embargo, hay que hacer notar también que, mediante el juego *Age of Empires*, esta característica cobra un protagonismo especial. El

videojuego tiene la particularidad de mostrarnos que esta organización social es, sin lugar a dudas, una de las diferencias mayores de aquel tiempo con los actuales.

Por otro lado, destacando en el título de esta unidad la categoría de feudalismo, estamos poniendo ya desde el inicio la atención sobre lo fundamental. Así se destaca una palabra que, será desconocida para los alumnos de 6º de Primaria, y con la que es conveniente que se familiaricen inicialmente también para conocer después su significado.

4.1.2. *Consigna*

La consigna consiste en esa motivación inicial que el docente ha de lanzar a la clase para animar a los alumnos a implicarse en el objetivo didáctico que se ha propuesto. Este es el resumen de los aspectos a tener en cuenta para explicar la consabida consigna.

A través del juego *Age of Empires II. The Age of Kings* (www.ageofempiresonline.com/es/), se quiere mostrar la evolución de una aldea feudal hasta convertirse en una ciudad. Los aldeanos aprovechan los recursos naturales (pesca, caza, recolección, ganadería, agricultura, tala, minería). Los señores feudales dominan a esta comunidad obligando a los labradores a trabajar sus tierras y pagar los impuestos por el uso de determinados servicios que ellos prestan. Con el paso del tiempo llegan nuevos pobladores (s. XI), que traen a estos núcleos nuevas actividades económicas (herrerías, armerías, mercados, puestos comerciales, catedrales, fábricas, molinos, universidades, maravillas). Los ingresos económicos se multiplican y las aldeas crecen y sus habitantes van desligándose de la tutela del señor feudal. Las viejas murallas van superándose y se crea a nivel más global un poder único, nacen los Imperios, situación de llegada de la partida de *“Age of Empires II. The Age of Kings”*.

La labor del alumno consistirá en ser protagonista de todos estos cambios y saber dar al final explicación de cuál era la situación inicial, cómo se ha ido produciendo las transformaciones mencionadas, y cuál es la descripción que podría hacerse del momento final en el que ha desembocado la partida.

4.1.3. *Justificación*

En este apartado tratamos de mostrar el por qué de todo este esquema de juego y proyecto didáctico tiene sentido y, en líneas generales es fácilmente aprovechable para contagiar el gusto por la historia y para que los alumnos manejen conceptos nuevos presentes en el currículo de Primaria.

La evolución que experimenta este núcleo de población –la aldea-, es el paradigma de la evolución de las sociedades medievales entre los siglos IX y XVI. La labor del docente es lograr que los alumnos comprendan esta evolución mediante un juego de ordenador. Será preciso enseñar a los alumnos el concepto de simulación ya que el núcleo urbano que creen los alumnos en el juego tendrá una historia muy concreta y definida por las decisiones del propio alumno, pero será muy similar a la evolución de algún núcleo urbano medieval de la Europa Occidental.

4.2. La Edad Media en el currículo de Educación Primaria de Navarra

Recogemos a continuación los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que el currículo para Educación Primaria de Navarra menciona en relación a todo lo que estamos abordando en relación a los videojuegos y la Edad Media. La numeración corresponde a la misma que tienen en el currículo oficial.

4.2.1. Objetivos

3. Reconocer la identidad geográfica, histórica, cultural y artística de Navarra y valorar la riqueza de su diversidad.

8. Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo e indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para aplicar estos conocimientos a la comprensión de otros momentos históricos.

10. Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

4.2.2. Contenidos

Son los que corresponden al Tercer ciclo de Educación Primaria, 5º y 6º de Primaria:

Bloque 5: Cambios en el tiempo

- Convenciones de datación y de periodización (a. C., d. C.; edad)
- Uso de técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, para percibir la duración, la simultaneidad y la relación entre acontecimientos.
- Factores explicativos de las acciones humanas, de los acontecimientos históricos y de los cambios sociales.
- Caracterización de algunas sociedades de las épocas históricas: prehistórica, clásica, medieval, de los descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo en el siglo XX, a través del estudio de los modos de vida.
- Acontecimientos y personajes relevantes de la historia de España.
- Conocimiento, valoración y respeto de manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural.
- Utilización de distintas fuentes históricas, geográficas, artísticas, etc. para elaborar informes y otros trabajos de contenidos histórico.
- Valoración del papel de los hombres y las mujeres como sujetos de la historia.

4.2.3. Criterios de evaluación

4. Analizar algunos cambios que las comunicaciones y la introducción de nuevas actividades económicas relacionadas con la producción de bienes y servicios, han supuesto para la vida humana y para el entorno, valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas y las diferencias en el acceso a bienes y servicios.

7. Identificar rasgos significativos de la sociedad española en algunas épocas pasadas - prehistoria, clásica, medieval, de los descubrimientos, del desarrollo industrial y siglo XX- y situar hechos relevantes utilizando líneas del tiempo.

4.3. La naturaleza del juego

Aunque ya hemos hablado de las características de *Age of Empires*, recogemos aquí, de modo resumido algunos aspectos que se podrían exponer a los alumnos para que todos, incluso los que no hubieran conocido antes este juego, tengan una primera información que les sirva para no empezar desde cero y para mejorar después su primera toma de contacto.

En el videojuego con el que se va a interactuar en esta Unidad Didáctica aparecen una serie de unidades sociales. Estas unidades son los personajes que el alumno utilizará para lograr sus objetivos y representan a grosso modo la pirámide social del Medievo. Esta organización social estaba compuesta por *laboratores*, *bellatores* y *oratores*. Es decir, se juega con trabajadores, unidades militares y sacerdotes. Debido a la finalidad competitiva del juego se produce una inversión de la pirámide social, por eso aquí aparece como grupo social más numeroso el de los *bellatores*. Sería conveniente hacer ver a los alumnos esta distorsión entre realidad y ficción lúdica.

La progresión cultural es apreciable a través de la construcción de edificios cada vez más avanzados: iglesias, catedrales, universidades. Sin embargo hay que hacer ver al alumno otros aspectos que podrían pasar desapercibidos para él en relación a los avances del saber en esta época.

El jugador actúa sobre un mapa general, y el uso de los recursos que ofrece el espacio que rodea el núcleo de población a través de la estrategia, son claves para vencer en *Age of Empires II*. Con el avance en el juego se aprecia la transformación de una sociedad meramente rural a otra mucho más urbana.

Las decisiones que va tomando cada jugador influyen en la velocidad de desarrollo de su población. De esta forma el jugador puede llegar a ser consciente de los diferentes ritmos de evolución en la Historia, y que estos pueden ser diversos en unas sociedades u en otras, en función de sus características sociales, económicas o culturales.

4.4. Objetivos de la Unidad didáctica

- Fomentar el interés de los alumnos por la Edad Media.
- Fomentar la utilización oral y escrita de vocabulario histórico.
- Facilitar la ubicación espacio-temporal del hecho histórico.
- Combatir algunos estereotipos extendidos sobre la Edad Media: mundo rural, mundo mágico, oscuridad, violencia, atraso, involución histórica...
- Comprender la evolución medieval desde la época feudal al crecimiento urbano bajomedieval.
- Promover nuevas formas de ocio entre los jóvenes, y la utilización de videojuegos de contenido histórico.

4.5. Metodología

Con el siguiente apartado no hemos pretendido ofrecer una sesuda enumeración de actividades, dinámicas, proyectos y diseños didácticos para el aula. Se trata este de un trabajo básicamente teórico, si bien, con su correspondiente reflejo práctico. Así pues, a continuación aparecerán, muy escuetamente, cada una de las etapas en las que quedaría estructurada la docencia que llevara al aula nuestro proyecto de investigación.

4.5.1. Organización

Se ha distribuido la docencia en esta Unidad Didáctica en unas 7 u 8 sesiones. Tratan de recoger tanto aquellos momentos de práctica con el videojuego *Age of Empires II: The Ages of the Kings* como otros momentos necesarios para el aprendizaje. Estas sesiones iniciales y finales van desde las sesiones iniciales con cuestionarios diversos, a las sesiones de evaluación y recogida de información final.

Este es el esquema de organización propuesta:

1. Preparación técnica de los equipos informáticos.
2. Análisis de los conocimientos previos de los alumnos:
 - a. Cuestionario sobre el conocimiento no formal de la Edad Media.
 - b. Cuestionario sobre el conocimiento de conceptos ligados a la Edad Media.
3. Sesión de prueba (2 horas. 2 alumnos por ordenador):
 - a. Instrucciones para el manejo del *software*.
 - b. Tutorial *William Wallace* (1ª Sesión de formación).
4. Sesiones de juego:
 - a. 1ª Sesión (1 hora x 2): Juego libre (Mapa aleatorio).
 - b. 2ª Sesión (1 hora x 2): Campaña de Juana de Arco.
 - c. 3ª Sesión (1 hora x 2): Partidas colectivas de cinco en cinco alumnos.
5. Sesión final de evaluación

4.5.2. Sesiones de la docencia

1. Preparación técnica de los equipos informáticos:

Es preciso reservar una sesión de trabajo para preparar los equipos técnicos ya que, por regla general hay que hacer diversos cambios en los equipos para instalar el software del videojuego, disponer la sala de ordenadores para que todos trabajen a la vez, e incluso hay que ambientar el lugar, si fuera posible, para que todo lleve, fácilmente, a los objetivos finales de esta Unidad Didáctica.

2. Análisis de los conocimientos previos de los alumnos:

Antes de lanzar la consigna y plantear a los alumnos el trabajo para estas sesiones, es conveniente para el docente conocer de dónde se parte y hacer a los alumnos una evaluación previa que de luz sobre sus conocimientos y para saber en qué debemos incidir cuando se acompañe el proceso de aprendizaje.

He aquí dos tablas que recogerán informaciones de cada alumno sobre cuáles son las fuentes de información sobre la Edad Media y algunas cuestiones relacionadas, y sobre los conocimientos previos de tipo formal acerca de los contenidos que recoge el currículo del área de Conocimiento del Medio Social:

Tabla 1: Cuestionario sobre el conocimiento no formal de los alumnos sobre la Edad Media

¿Cuáles son tus fuentes de información sobre la Edad Media, los caballeros y las cruzadas?			
FUENTE	Sí	No	¿Recuerdas algún nombre?
Películas			
Documentales			
Cómics			
Libros (novelas)			
Videojuegos			
Internet			

Tabla 2: Cuestionario de conocimientos previos de los alumnos sobre la Edad Media

Cuestionarios de Conocimientos previos sobre la Edad Media	
1.	¿Qué es la Edad Media?
2.	¿Qué caracteriza la Edad Media? Menciona las primeras ideas que te vengan a la cabeza.
3.	Sitúa cronológicamente la Edad Media (años, siglos...).
4.	¿Qué sabes de los caballeros medievales?
5.	¿Sabrías explicar qué era el feudalismo?
6.	¿Había comerciantes en la Edad Media? ¿Qué sabes de ellos?
7.	¿Había ciudades importantes en la Edad Media? ¿Cómo eran?
8.	¿Qué fueron las cruzadas?
9.	¿Qué palabras asocias con la Edad Media?

3. Sesión de prueba:

El objetivo de esta sesión es preparar al alumno para el manejo del software mediante el tutorial *William Wallace* que ofrece el videojuego *Age of Empires II: The ages of Kings*. Para esto se empleará una sesión.

En esta misma sesión se organizarán las siguientes sesiones de juego, y se distribuirán los ordenadores existentes en el aula de informática. Por lo general habrá dos alumnos por ordenador que se turnarán en el control del juego, compitiendo cada uno en un escenario distinto. Durante este tutorial, el que no esté jugando toma nota de los movimientos, las estrategias empleadas y los hechos que ocurren. Los alumnos llevarán un registro de palabras desconocidas.

En el tutorial *William Wallace* se reconstruye la vida de este importante soldado escocés del siglo XIII que luchó contra los británicos, y que cobró actualidad con la película *Braveheart* que, protagonizada por Mel Gibson, está basada en la figura de Wallace y obtuvo cinco Premios Oscar, incluido el de mejor película.

Para ahondar en la figura de este personaje se recomendarán y propondrán los siguientes enlaces en Internet:

- http://www.biografiasyvidas.com/biografia/w/wallace_sir_william.htm

- <http://sobreescozia.com/2008/08/17/william-wallace-la-leyenda-de-un-guerrero/>
- <http://felixcasanova.blogspot.com.es/2010/02/historia-de-willian-wallace-el-heroe-de.html>
- http://www.youtube.com/watch?v=KdDMET_O-tw

4. Sesiones de juego:

Cada una de estas sesiones de juego están pensadas para ocupar dos horas seguidas, es decir, periodos lectivos de unos 100 minutos seguidos de clase. Se expone a continuación, en forma esquemática, cómo es la organización de estas tres sesiones de juego. También se han preparado tareas que deberán realizar cada alumno o por parejas fuera de estas sesiones y con el compromiso de entregarlas al finalizar esta Unidad Didáctica.

Primera sesión de juego:

Esta es la primera sesión en la que los chavales pueden jugar de manera libre con *Age of Empires*. Este encuentro con el juego sin la guía directa del docente es muy interesante y habrá que cuidar que el tiempo se aproveche y que se centre la atención en jugar y obtener una grata experiencia de ello.

Al inicio de la sesión se les ofrecerán tres objetivos, que aparecen indicados más abajo, que deberán intentar alcanzar en el transcurso de esta sesión y las siguientes.

Antes de terminar la sesión se les pasará un cuestionario para que lo rellenen en este momento (Anexo 1). Se trata de un documento que trata de buscar cuáles han sido los descubrimientos realizados hasta ese momento, y para saber si los alumnos son capaces de relacionar los datos que aparecen en el videojuego con lo que pretendemos que aprendan y que se encuentra indicado en el currículo. Se trata entonces de que se den cuenta de que el videojuego puede ser también una fuente de conocimiento.

Finalmente, y como tarea, se les pedirá que realicen una actividad en la que se busca que reflexionen sobre lo que han hecho hasta este momento. Todo aparece especificado, esquemáticamente, más abajo:

- Juego libre con mapa aleatorio.
 - Dos contrincantes. Nivel de dificultad: Muy fácil.

- Objetivo 1. Construye una aldea de la Edad Feudal.
- Objetivo 2. Avanza hasta la *Edad de los Castillos*.
- Objetivo 3. Construye una ciudad con todos los edificios posibles.
- Tarea: Tu primo pequeño no sabe jugar a *Age of Empires II*:
 - Haz un esquema para enseñarle a jugar.
 - Haz una línea de tiempo donde dibujes los avances realizados.
 - Compara la línea de tiempo con una línea de tiempo real de la Edad Media.
 - Registro de palabras desconocidas.

Segunda sesión de juego:

El juego libre aleatorio continúa, si bien se añade un nuevo objetivo que deberán completar antes del término de la última sesión.

- Campaña de Juana de Arco:
 - Objetivo 1. Completa el primer escenario de la campaña de Juana de Arco.

Se ofrece a continuación una serie de enlaces web que se facilitará al alumno en vistas a completar su información sobre los contenidos que se piden para el nuevo objetivo:

- Búsqueda en internet de la vida de Juana de Arco:
 - http://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/juana_dearco.htm
 - <http://www.artehistoria.jcyl.es/v2/personajes/5362.htm>
 - <http://www.youtube.com/watch?v=EU84ihgYGTO>
 - http://www.youtube.com/watch?v=t_ZnLDDkP28

En esta sesión se continuará con el registro de palabras desconocidas que deberá entregarse al finalizar la Unidad Didáctica.

Tercera sesión de juego:

En este momento, y gracias a las facilidades que ofrece *Age of Empires*, se hará una gran partida colectiva. Se trata de jugar en mapa grande, en grupos de seis jugadores que competirán en dos equipos que se enfrentarán mutuamente. El objetivo es trabajar

colectivamente para vencer a los otros contrincantes y emplear diversas estrategias con ese objetivo.

5. Sesión final de evaluación:

El objetivo de esta sesión es el de recoger todos los aprendizajes y posibilitar la reflexión por parte de los alumnos. Para ello, además de recoger de manera informal sus sugerencias y aportaciones, dudas y descubrimientos más importantes en esta Unidad Didáctica, se les pedirán las tareas que ya se han indicado, el registro de palabras nuevas (palabras desconocidas), y lo que se indica a continuación.

En esta sesión los alumnos realizarán una narración sobre el transcurso del juego en el que han participado. Se trata de que recojan a modo de historia de aventuras el desarrollo de la que ha sido la batalla, campañas y acciones que han desarrollado en el juego.

Entre los rasgos que se pedirá que tenga esta narración figuran los siguientes:

- Interés e implicación (por la expresión).
- Comprensión temporal (tiempo histórico/cronológico).
- Aprehensión de conceptos ligados a cada época.
- Asuntos que llaman su atención (bélicos, sociales, económicos...).
- Presencia de la multicausalidad.

En la rejilla que aportamos debajo, el maestro podrá recoger de forma objetiva cuál ha sido el progreso de cada alumno y cómo ha mejorado en su caso la comprensión acerca del periodo histórico de la Edad Media:

Tabla 3: Rejilla de control de redacción

REJILLA DE CONTROL DE LA REDACCIÓN SOBRE EL JUEGO					
		<i>Sí/No</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Ejemplos</i>	<i>Errores</i>
INTERÉS E IMPLICACIÓN	Por la expresión				
	Por el detalle				
COMPRENSIÓN TEMPORAL	Cronología				
	Cambio				

	Continuidad				
	Ritmos				
	Duración				
	Periodos				
CONCEPTOS LIGADOS A UNA ÉPOCA	Bélicos				
	Sociales				
	Económicos				
	Religiosos				
	Culturales				
ASUNTOS QUE LLAMAN SU ATENCIÓN	Sociales				
	Bélicos				
	Económicos				
	Religiosos				
	Culturales				
PRESENCIA DE LA MULTICAUSALIDAD	Causa/efecto				
	Cadenas causales				
	Relación multicausal				

6. Evaluación

Cada alumno contará con una calificación final independiente, es decir, que aunque se haya jugado por parejas o en grupo con los ordenadores, como también hay algunos ejercicios individuales, la nota de toda la Unidad Didáctica deberá ser personal, no grupal.

Los resultados de la rejilla de evaluación de la última sesión serán un dato más que cuente para sumar a la calificación final (33%). Así pues, todos los ejercicios, incluyendo en estos la tarea sobre cómo enseñar a jugar a *Age of Empires* a alguien que no sepa hacerlo (33%) y el registro de palabras desconocidas (33%) aportarán para obtener finalmente una evaluación de conjunto siguiendo los porcentajes indicados.

El ejercicio que se pide después de la primera sesión de juego no tiene una función evaluadora, sino que es un ejercicio que busca que el propio alumno recapacite sobre su

aprendizaje, para que el docente se de cuenta del grado de adquisición de conocimiento de los propios alumnos y pueda intervenir en el resto de sesiones para mejorar el rendimiento de las actividades

CONCLUSIONES

No resulta demasiado fácil llegar a conclusiones definitivas sobre un estudio que ha sido más teórico que práctico. Las variadas y extensas obras bibliográficas, algunas de ellas consultadas para elaborar este Trabajo de Fin de Grado, muestran un amplio campo de investigación que se basa sobre todo en la experiencia práctica de muchos docentes. Así pues, resulta claro que, cualquier estudio sobre pedagogía y didáctica, aunque deba hundir sus raíces en un planteamiento basado en teorías y principios, no puede renunciar a la indudable visión que proporciona la prueba del aula, la experimentación a través de la puesta en práctica.

A lo largo de las páginas precedentes hemos intentado ofrecer una visión acerca de un tipo de aprendizaje basado en el empleo de los videojuegos en el aula. Se trata sin duda de una metodología novedosa, que apenas ha sido abordada durante el periodo formativo del Grado de Maestro de Educación Primaria. Así pues, durante este tiempo de lectura, recopilación de datos, reflexión, elaboración y redacción final, los aprendizajes y nuevos descubrimientos han sido para mí muy diversos y muy interesantes. He podido conocer y darme cuenta que existe un nuevo campo de la docencia que era bastante desconocido y que puede ofrecer muchas posibilidades si se sabe emplear bien.

Creemos haber sabido demostrar que el juego, y los videojuegos como el que protagoniza este trabajo, *Age of Empires II: The age of Kings*, aunque hayan estado denostados para su uso educativo en las aulas durante mucho tiempo, son también hoy una buena herramienta formativa. Este tipo de videojuego de estrategia trae consigo muchos contenidos del currículo de Conocimiento del Medio Social de Educación Primaria. Además, el trabajo con los videojuegos facilita la adquisición de destrezas en el manejo de las nuevas tecnologías. Por otro lado, hemos comprobado cómo el videojuego puede contribuir a una socialización de los niños y jóvenes y cómo el trabajo cooperativo puede estar presente con este tipo de herramienta. Confiamos en que la puesta en práctica de la propuesta didáctica que hemos diseñado pueda contribuir a la adquisición, por parte del alumno de 6º de Educación Primaria, de los conocimientos acerca del periodo medieval necesarios para su paso a la etapa de Educación Secundaria.

REFERENCIAS

BAURA GARCÍA, Eduardo (2012). El origen del concepto historiográfico de la Edad Media Oscura. La labor de Petrarca, *Estudios Medievales Hispánicos*, 1, pág: 7-22. [Disponible en (31/5/2013): <http://tiny.cc/2tyxxw>]

DEWEY, John (1922, 2007). *Human Nature and Conduct. An Introduction to Social Psychology*. New York: Cosimo Inc. [Disponible en (27/5/2013): <http://tinyurl.com/q7ndcmp>]

GIMÉNEZ-DASÍ, M. Y MARISCAL ALTARES, S. (coord) (2008). *Psicología del desarrollo. Volumen 1: Desde el nacimiento a la primera infancia*. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España.

GONZÁLEZ MINGUEZ, César. *La construcción de la Edad Media: Mito y realidad*. [Disponible en (31/5/2013): <http://tiny.cc/fkiyxw>]

GROS, Begoña (coord.) (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó, págs. 114-131

GRUP F9: Videojocs a l'Aula (2006). Age of Empires II, *Revista Comunicació y Pedagogía*, nº 212

LACASA, Pilar (2011). Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Morata. Pág. 20

MARTIN et al., (1995). *Actividades lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Madrid: Popular

MARTÍN, Elena, (1982). *Los juegos de simulación en EGB y BUP*. Colección y monografías del ICE. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Págs. 4-6

ORTIZ BALLESTEROS, Antonia M^a. *Edad Media y Literatura juvenil (I). Recursos para el aula*. Madrid: Visión libros. [Disponible en (31/5/2013): <http://tiny.cc/fbnyxw>]

RODRIGUEZ, Elena (coord) (2002). *Jóvenes y videojuegos*, Madrid: INJUVE. Pág. 19

ROUSSEAU, Jean-Jacques (1817). *Emilio o de la Educación*, Burdeos. [Disponible en (27/5/2013): <http://tinyurl.com/pygorfa>]

SPENCER, Herbert (1873). *The study of sociology*, London: Henry S. King & Cop. [Disponible en (26/05/2013): <http://oll.libertyfund.org/1335>]

TISSERON, Serge (2006). *Internet, videojuegos, televisión... Manual para padres preocupados*. Barcelona: Graó. Pág. 122-124

ANEXO 1

PREGUNTAS SOBRE LA PRIMERA SESIÓN DE JUEGO *AGE OF EMPIRES II*

Recuerda que *Age of Empires II* trata de simular un escenario histórico. Nuestro objetivo es aprender historia. Responde a estas preguntas *recordando lo que has hecho en el juego*:

- En una aldea de la alta Edad Media... ¿Quién trabajaba? ¿Qué trabajos se realizaban?

- ¿De qué recursos disponían los campesinos de una aldea medieval?

- Imagina... ¿Qué ocurriría en una aldea sin esos recursos?

- ¿Qué podía ocurrir en una aldea con muchos recursos?

- ¿Qué sociedad crees que valoraría más el medio ambiente y el paisaje, la sociedad medieval o la nuestra? ¿Por qué?

- ¿A qué se dedicaban los hombres de armas en una sociedad como aquella? ¿Era importante su labor? ¿Qué hacían ellos, que los campesinos no pudieran hacer?

- ¿Qué haría falta para que una aldea se convirtiese en una ciudad de una cierta importancia?

- ¿Todas las aldeas podían convertirse en ciudades? ¿Por qué?

-
- Has pasado de la Alta Edad Media a la Edad Feudal (o plena Edad Media), y de ahí a la Edad de los Castillos (o Baja Edad Media)... ¡en tan sólo una hora...! No está mal, pero... ¿Cuánto tiempo crees que les costó a algunas de esas aldeas, en la realidad, realizar esa misma evolución? (Si no sabes la respuesta, consulta en tu libro de texto o en internet).

- ¿Qué cambios importantes has detectado en esa evolución desde la Alta Edad Media? ¿Has notado cambios en las construcciones? ¿Y en el armamento de tu ejército, y en las herramientas de los campesinos? ¿Son cambios que mejoraron o empeoraron la economía de tu aldea?