



## Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos

Íñigo Mugueta Moreno  
Universidad Pública de Navarra  
Juan Francisco Jiménez Alcázar  
Universidad de Murcia

**HISTORIA Y VIDEOJUEGOS**  
*El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval*  
Referencia: HVC2011-2548

Proyecto financiado por:  
  
Síguenos en:  


## OBJETIVOS

- Mostrar la calidad de algunos videojuegos históricos de estrategia y su potencialidad educativa para la enseñanza de los contenidos curriculares de Historia en Educación Secundaria.
- Estudiar aspectos de la vida cotidiana, social y económica de la Edad Media a través del crecimiento de una aldea en un videojuego histórico de estrategia.
- Conseguir que los alumnos reconozcan el conocimiento adquirido en los videojuegos históricos como un conocimiento útil, y que utilicen la experiencia del juego en sus reflexiones sobre la Historia.
- Situar los videojuegos históricos en el mismo plano de interés educativo que la novela histórica o el cine histórico.
- Dar a conocer entre los alumnos la existencia de videojuegos históricos de estrategia, que –según los cuestionarios previos- eran desconocidos para ellos.
- Fomentar la enseñanza de la Historia a partir del presente, de la percepción actual de la Historia, de su análisis crítico, y de las nuevas formas de ocio presentes en la sociedad de la información.

### ***Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación***

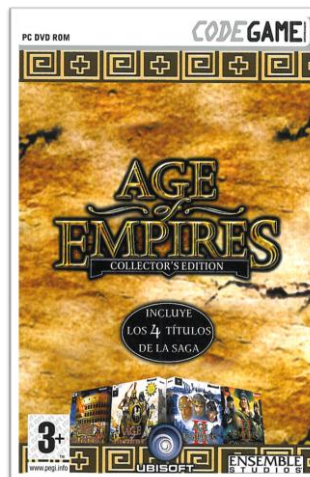
Revuelta Domínguez, F.I., Fernández Sánchez, M.R., Pedrera Rodríguez, M.I. y Valverde Berrocoso, J. (coords.)  
Bubok Publishing, S.L.

Universidad de Extremadura, 2014, pp. 273-276

ISBN digital: 978-84-686-4895-8

## METODOLOGÍA (I)

- Este trabajo surge de los materiales obtenidos en el taller didáctico desarrollado en junio de 2013 con dos grupos de alumnos de 1º (18 alumnos) y 2º (24 alumnos) de Educación Secundaria Obligatoria en el Colegio Público Álvaro Álvarez de Falces (Navarra). Esta intervención se planteó en cuatro sesiones de juego (de una hora), y se inscribe dentro de las tareas desarrolladas en el proyecto *Historia y Videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval*, financiado por el ministerio de Economía y Competitividad.
- Se planteó una sesión formativa en el aula para enseñar a los alumnos el manejo del clásico juego *Age of Empires II: The Age of Kings*, de *Microsoft Game Studios*, ambientado en la época medieval (usado en las cuatro sesiones).
- El taller se basó en el establecimiento de un compromiso entre los alumnos y los investigadores (contrato de evaluación) por el que los primeros se comprometían a participar en el proyecto de una manera activa y responsable.
- El trabajo didáctico se organizó a partir de la alternancia de preguntas de respuesta libre y cuestionarios estructurados. Estos últimos pretendían que los alumnos utilizaran su experiencia con el juego como fuente de información histórica.
- Las respuestas a los cuestionarios se entregaban por medio de la plataforma educativa digital utilizada por el centro (*Moodle*).
- Posteriormente se procedió a un análisis combinado de los datos, basado en apreciaciones cualitativas y una metodología de descripción cuantitativa. Por motivos de espacio, la descripción cuantitativa no se ha reflejado en esta comunicación virtual.



## METODOLOGÍA (II)

- Los alumnos respondieron a las siguientes actividades al término de las sesiones de juego 1, 2 y 3:
  - 1. Cuestionario de conocimientos previos + firma del contrato de evaluación.
  - 2. Cuestionario estructurado.
    - Preguntas sobre la vida en una aldea medieval que deben ser respondidas utilizando como fuente la experiencia de juego. Ej. ¿Qué haría falta para que una aldea se convirtiera en una ciudad de una cierta importancia?
    - Preguntas que permitan establecer una relación entre el paisaje representado en el juego y el espacio geográfico real. Ej. ¿Cómo sería la economía de tu pueblo en la Edad Media? ¿Dónde estarían situados los recursos?
    - Preguntas que permitan entender las diferencias entre el pasado y el presente. Ej. ¿Qué sociedad valora más el medio ambiente y el paisaje, la sociedad medieval o la nuestra? ¿Por qué?
  - 3. Cuestionario no estructurado.
    - ¿Qué has hecho para ganar (o perder) en el juego?
    - ¿Qué cosas has hecho mal? ¿Qué cosas has hecho bien?
    - ¿Cómo plantearás la siguiente partida?

## RESULTADOS

- Los cuestionarios estructurados consiguen el objetivo de modificar la visión inicial de los alumnos sobre el videojuego, y por tanto, que los alumnos acepten la idea de considerar **el juego como una fuente válida** sobre la que basar sus respuestas.
- Los alumnos no encuentran problemas a la hora de **trasferir el esquema espacial de la aldea medieval** a la realidad de su pueblo, en especial los alumnos vinculados familiarmente a las actividades agrícolas.
- Los cuestionarios estructurados consiguen demostrar un **pensamiento empático** por parte de los alumnos con las realidades históricas, lo que muestra que el videojuego utilizado fomenta el desarrollo de la **imaginación histórica** en los alumnos y mejora la comprensión del pasado.
- La investigación no preveía una alternativa para los alumnos que no cumplieran con el contrato de evaluación, y algunos alumnos respondieron con demasiada concreción al cuestionario no estructurado, llegando incluso a eludir la tarea recurriendo a la picaresca de diferentes modos.
- Los alumnos que respondieron con detalle al cuestionario no estructurado fueron capaces –en varios casos- de plantear estrategias complejas a partir de diversas variables en las que reconocen relaciones multidireccionales de causa-efecto. Por otro lado, hubo alumnos que mostraron un pensamiento mucho más simple e infantil. En muchos casos se trata de los alumnos menos familiarizados con las TICs, que lógicamente encontraban dificultades para trascender la anécdota y la propia mecánica del juego.
- El único alumno familiarizado con el juego (de 1º de la ESO) fue capaz de explicar su estrategia con la siguiente frase: "Lo que he hecho es centrarme primero en la economía, creando aldeanos y construyendo edificios para la economía (no militares) después de tener muchos recursos me he centrado en la defensa construyendo torres de vigilancia y castillos".

## CONCLUSIONES

- Los videojuegos logran una gran motivación en el alumnado, que incluso obliga a gestionar bien la efusividad que se origina en ellos (la precipitación en el juego hace que los alumnos pierdan informaciones históricas o prácticas interesantes). Todos los indicadores (respuestas de los alumnos, comportamiento, demanda de más información al investigador...), coinciden en mostrar la satisfacción de los alumnos con el desarrollo de la actividad.
- Aunque la muestra es pequeña, los resultados parecen interesantes, y la metodología propuesta parece haber conseguido cumplir con algunos de los objetivos iniciales:
  - Utilizar del videojuego como fuente de información útil sobre el pasado.
  - Fomentar el interés de los alumnos por este tipo de videojuegos (fueron varios los que "se descargaron" el juego en sus casas).
  - Establecer paralelismos entre el espacio geográfico actual y los escenarios en los que transcurre el juego.
  - Establecer relaciones entre pasado y presente a través de la experiencia adquirida en el juego.
- Algunas dificultades para la obtención de evidencias han estado asociadas a la falta de una previsión alternativa para los alumnos que incumpliesen el contrato de evaluación inicial.
- En general, el mayor aprovechamiento del juego y el desarrollo de estrategias más complejas con una importante componente multicausal, se da en los alumnos que mejor manejan las TICs. Los alumnos menos instruidos en el uso de las TICs desarrollan estrategias mucho más sencillas, en ocasiones reflejando un pensamiento puramente anecdótico, y una comprensible fascinación por los efectos visuales y multimedia, y la mecánica del juego. En cambio aprecian mucho más si cabe la posibilidad de jugar con estos recursos. En estos casos el juego se convierte en herramienta de alfabetización digital.



## BIBLIOGRAFÍA

- Cuenca, J. M<sup>a</sup>. (2001), "Los juegos informáticos de simulación en la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales". *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales*. 30, p. 69-81.
- Cuenca, J.M<sup>a</sup>. (1999). "Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la historia. Análisis de caso: Age of Empires". *Aula de Innovación Educativa*. 80, p. 22-24.
- Cuenca, J.M<sup>a</sup>. y Martín, M. J. (2010). "La resolución de problemas en las Ciencias Sociales a través de videojuegos". *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales. Geografía e Historia*. 63, p. 32-42.
- Frieria Suárez, F. (2009). "Percepción de la Historia Medieval en la Enseñanza Secundaria". *La Historia Medieval Hoy: percepción académica y percepción social (XXXV Semana de Estudios Medievales de Estella. 21-25 julio)*, Pamplona: Gobierno de Navarra, p. 63-108.
- Gálvez de la Cuesta, M<sup>a</sup>. C. (2006). "Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula". *Icono* 14, 7.
- Gros Salvat, B. (Ed.), (2008). *Videjuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Hernández Cardona, F.X. (2001). "Los juegos de simulación y la didáctica de la historia". *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales*, 30, p. 23-36.
- Jiménez Alcázar, J.F. (2011). "El otro pasado posible: la simulación del medievo en los videojuegos". *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5, p. 491-517.
- Jiménez Alcázar, J.F. (2009). "Videogames and the Middle Ages". *Imago temporis. Medium Aevum*, 3, p. 311-365.
- Montero, E., Ruiz M., y Díaz, B. (2010). *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea.
- Pluckrose, H. (1993). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia*. Madrid: Morata.
- Sabaté i currull, F. (2012). "Medievalismes actuals". En F. Sabaté (Dir.), *L'Edat Mitjana. Món real i espai imaginat*. Barcelona: Afers, p. 283-305.

<http://www.historyayvideojuegos.com/>

