



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

**Los video-juegos sobre el
Mundo Antigo como
experiencia didáctica en las
clases de Educación Primaria**

Alumno/a: José Lirio Jiménez

Tutor/a: Prof. D. José Luis de Miguel Jover

Dpto.: Filología Griega

Índice

| | |
|---|----|
| 1. Resumen..... | 4 |
| 2. Introducción | 5 |
| 3. Marco Teórico | 6 |
| 3.1 Contexto histórico | 6 |
| 3.1.1. La edad Antigua | 6 |
| 3.1.2. Civilización egipcia | 7 |
| 3.2 Los videojuegos y el aula..... | 10 |
| 3.2.1. Introducción a los videojuegos..... | 10 |
| 3.2.2. Función didáctica de los videojuegos..... | 13 |
| 3.2.3. El mundo antiguo en los videojuegos..... | 17 |
| 3.2.4. Videojuegos utilizados | 18 |
| 4. Propuesta didáctica | 21 |
| 4.1. Introducción. | 21 |
| 4.2. Justificación | 21 |
| 4.3. Objetivos..... | 23 |
| 4.3.1. Objetivos generales de Educación Primaria según Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero..... | 23 |
| 4.3.2. Objetivos del área de Ciencias Sociales según Boletín Oficial de la Junta de Andalucía..... | 24 |
| 4.3.3. Objetivos específicos de la unidad didáctica | 25 |
| 4.4. Competencias Clave desarrolladas en la unidad | 25 |
| 4.5. Contenidos | 26 |
| 4.6. Interdisciplinariedad | 26 |
| 4.7. Temporalización..... | 27 |
| 4.8. Metodología | 27 |

| | |
|--|----|
| 4.9. Recursos y materiales | 28 |
| 4.10. Sesiones..... | 28 |
| 4.10.1. Sesión 1:” La Edad Antigua” | 28 |
| 4.10.2. Sesión 2: “Creamos nuestra civilización” | 29 |
| 4.10.3. Sesión 3: “Egipto” | 30 |
| 4.10.4. Sesión 4: “Excursión al Antiguo Egipto” | 30 |
| 4.10.5. Sesión 5: “Respondemos con Kahoot” | 31 |
| 4.11. Evaluación..... | 32 |
| 5. Conclusiones finales. | 34 |
| 6. Referencias bibliográficas..... | 35 |

1. Resumen

En este proyecto se busca conectar la edad Antigua, su enseñanza y el mundo de los videojuegos. Los alumnos a día de hoy viven rodeados de medios de comunicación y tecnologías que atraen su mirada, por lo tanto llamar su atención resulta ardua tarea para el docente. Por este motivo, los videojuegos pueden resultar una herramienta magnífica para la didáctica. Se trata de extraer elementos de la vida lúdica para aplicarlos en un ambiente de aprendizaje. Que los videojuegos son un agente que puede ayudar de gran manera al aprendizaje, es algo avalado ya por la comunidad científica, a eso se suma que a día de hoy tenemos la suerte de contar con un gran número de videojuegos basados en la historia antigua. Es por eso que a lo largo de este proyecto se realizará un estudio y una propuesta de aprendizaje sobre la edad antigua en Educación Primaria, concretamente el antiguo Egipto en la que nos ayudaremos de los videojuegos y sus atributos para sacarle el máximo provecho a nuestras sesiones.

Palabras clave: Videojuegos, didáctica, Edad Antigua, Antiguo Egipto, gamificar, propuesta, unidad didáctica

Abstract

This project wants to connect the Ancient Ages, its teaching and the world of videogames. Students nowadays are surrounded by media and technologies that attracts their looks. Because of that it is a difficult task for the teacher to draw the attention of the pupils. For this reason, videogames can be a useful tool for the didactic. It is about extracting elements of the playful life to apply them in a learning environment. That video games are an agent that can greatly help learning, is something already endorsed by the scientific community, moreover, today we are lucky to have a large number of video games based on ancient history. That is why throughout this project will be a study and a learning proposal about the old age in Primary Education, specifically the ancient Egypt in which we will help with video games and their attributes to get the most out of our sessions.

Key words: Videogames, didactic, Ancient Age, Ancient Egypt, gamification, proposal, didactic unit.

2. Introducción

Este proyecto aborda un tema de actualidad y de gran atractivo como es la aplicación didáctica de los videojuegos, en concreto en la Educación Primaria. El uso del juego en la educación se lleva aplicando desde años atrás, esto recibe el nombre de “gamificación”, proveniente del termino anglosajón “gamification”. Este término hace referencia concretamente al uso de estrategias e instrumentos extraídos de situaciones informales o lúdicas para incorporarlas en ambientes formales o de aprendizaje, con el objetivo de hacer la temática más dinámica y amena, creando un ambiente óptimo de aprendizaje.

En un mundo en el que la tecnología y la cultura cambian a un ritmo vertiginoso, la educación tiene la responsabilidad de adaptarse y actualizarse constantemente. La mayoría de escuelas a día de hoy están ya equipadas con tecnología punta (pizarras digitales, laptops, etc.) por lo que está en las manos del docente aprovechar estos recursos en la medida de lo posible incorporando metodologías punteras.

Siguiendo en la línea de la cultura tecnológica y digital, se debe hacer mención a los videojuegos. En el ser humano el juego es algo intrínseco en su cultura, las personas juegan, y a día de hoy la tendencia son los juegos digitales o videojuegos, por lo que, ¿Por qué no aprovechar esta tendencia para incluirla en la enseñanza?

En este proyecto, se ha optado por el área de Ciencias Sociales, más concretamente la rama del estudio de la historia. Esta es una materia que necesita de recursos e instrumentos para hacerla atractiva al alumno, el cual a una edad temprana aún no concibe la necesidad y utilidad de su estudio, por lo que los videojuegos pueden arrojar resultados muy beneficiosos en las sesiones de aprendizaje.

Dentro del estudio de la Edad Antigua, el tema en el que profundizaremos será el de la civilización egipcia, una civilización que suscita gran interés y que nos servirá como referente de otras culturas o civilizaciones.

Así pues, el proyecto se adentrará en el mundo de los videojuegos, indagará en los beneficios de su uso en la didáctica en la Educación Primaria, y desde esta perspectiva se abordará el estudio de la Edad Antigua y la civilización egipcia, culminando con la

elaboración de una propuesta didáctica en la que se hará uso de los instrumentos estudiados y se llevarán a la práctica los contenidos previamente tratados.

3. Marco Teórico

3.1 Contexto histórico

3.1.1. La edad Antigua

La edad Antigua es un período histórico marcado por el surgimiento de las grandes sociedades y civilizaciones en el planeta.

Su inicio se marca con la aparición de la escritura, hacia el año 4000 a.C. y termina con la caída del Imperio Romano de Occidente en el 476 d.C.

Como hemos dicho, las grandes civilizaciones son las que marcan este período histórico. Cuando hacemos referencia a estas civilizaciones, lo que las diferencia de cualquier otro pueblo es la existencia de una sociedad jerárquicamente estructurada y un sistema político el cual conformaba un sistema que regía al pueblo.

Dentro de las grandes civilizaciones, en la edad antigua debemos destacar a los persas, los fenicios, las conocidas como civilizaciones clásicas Grecia y Roma, la civilización egipcia y los pueblos germanos, entre muchos más.

La importancia del surgimiento de estas civilizaciones es de gran calibre, dado que serán estas las que moldeen y empiecen a dar forma al mundo y sus fronteras. Se puede decir que es en esta época nace el Estado, con el sentimiento de nacionalidad que esto acarrea. Este sentimiento también se hace notar en la cantidad de guerras entre estados que se dan en este periodo; esto se debe a la competición entre los pueblos que luchaban por alzarse con el mayor poder y legado. Cada uno de los estados suponía una cultura diferente, sin embargo, a continuación citamos una serie de características ampliamente comunes entre las distintas civilizaciones de la edad Antigua:

Sociedad: La sociedad en la edad Antigua se caracteriza como antes se ha mencionado por la jerarquización, los estados eran gobernados por los monarcas, reyes o faraones que

adquirían esta posición por descendencia o mediante enfrentamientos. Por debajo de los monarcas se encontraba la aristocracia, que eran gente cercana al rey como familiares o ministros. Los religiosos también eran una clase cercana al poder, ya que las monarquías estaban sustentadas por el poder divino. En una posición más humilde se encontraban los comerciantes, artesanos y campesinos. Y en el último escalón encontramos a los esclavos, personas provenientes de otros pueblos vencidos, los cuales servían a sus amos en diversas tareas. Los esclavos, aunque sin ningún poder, suponían una parte esencial, pues sustentaban la sociedad con su trabajo gratuito.

Leyes: En la edad antigua proliferan los primeros sistemas judiciales y de leyes que facilitaban la convivencia dentro del pueblo, leyes que protegían a los ciudadanos y castigaban a los infractores. Además de esto, cabe destacar la aparición de los impuestos y obligaciones sociales que se cobraban al pueblo y contribuía al avance de la sociedad.

Religión: Las religiones, la mayoría politeístas tomaron un gran poder en esta época. Como hemos dicho el mismo monarca se consideraba que recibía el puesto de la divinidad, esto y otras creencias hacían que el clero se situase en una posición privilegiada. Estas religiones no se centraban en la búsqueda de un estilo de vida justo o de cualquier tipo, era más común honrar a los dioses con sacrificios en ciertas épocas.

Ciudades: La revolución urbana en el modo de vida de la edad antigua viene acompañada de la creación de grandes urbes. Las personas ya no eran nómadas, sino que se asentaban en un territorio, y sobre este erigían ciudades conformadas por viviendas y enormes y bastos edificios con diferentes funciones, significados y estilos arquitectónicos que diferenciaban a una civilización de otra.

3.1.2. Civilización egipcia

El antiguo Egipto fue una de las mayores civilizaciones surgidas en la edad Antigua, ubicada en el noreste de África. Su nacimiento es considerado alrededor del 3150 a.C. con la unión entre sí de varios pueblos del valle del Nilo y su final se da por hecho en el 31 a.C. cuando es derrotado y absorbido por el Imperio Romano. Comenzó a expandirse en este territorio llegando a ocupar la gran parte del Valle del Nilo. Esta situación geográfica fue clave para su desarrollo. El Río Nilo, además de ser una vía de transporte y comercio, debido

a las anuales crecidas del este, alrededor del valle se generaba una tierra embarrada y fértil donde los egipcios cultivaron hortalizas, cebada, trigo, etc.

Egipto es una de las civilizaciones que más curiosidad suscita, debido a su cultura, sus creencias y su organización política, a continuación hacemos un resumen de sus principales rasgos y características.

Estructura social: Como en la mayoría de civilizaciones de la edad Antigua, el poder recaía sobre el monarca, en este caso conocido como Faraón. Este recibía el cargo por dinastía y era considerado un semidiós, nacido y puesto en el cargo por el dios Ra.

El gran poder del faraón, a su vez necesitaba de personas cultas e instruidas en el cálculo y la escritura, ministros o escribas que se encargaban de supervisar las cuentas del estado, el pago de impuestos y diezmos, así como de la correcta organización de la sociedad y las construcciones.

Otro grupo social que considera privilegiado es el de los sacerdotes, dada la posición divina del faraón. Según la cultura egipcia, era el faraón el único capacitado para comunicarse con los dioses, sin embargo, este delegaba en los sacerdotes la función de trasladar su mensaje al pueblo, de este modo, podemos decir que los sacerdotes, significaban un intermediario entre lo divino y el pueblo.

En cuanto al poder militar, en la cultura egipcia, todos los habitantes estaban llamados a participar en la guerra si de ellos se precisara, sin embargo, existía una clase guerrera instruida, que era de gran reconocimiento en el antiguo Egipto. Estos eran recompensados con esclavos o propiedades tras la batalla.

Por debajo de estos grupos, se encuentra la clase social más amplia constituida por el pueblo. Lo que conocemos como pueblo del antiguo Egipto, es la clase social constituida por agricultores, comerciantes y artesanos, los cuales desempeñaban su trabajo y estaban obligados a pagar los impuestos y diezmos establecidos.

En último lugar, encontramos a los esclavos. Los esclavos eran personas compradas a otros pueblos o directamente prisioneros de las conquistas. Estas personas carecían de

derecho alguno y se destinaban a servir al sus dueños, realizando los trabajos más duros y laboriosos.

Economía: La economía de Egipto dependía en su mayor medida de la agricultura, y por ende, de las crecidas y bajadas del Río Nilo que nutrían la tierra para el cultivo. Cuando el caudal bajaba y la tierra absorbía el agua, los agricultores sembraban la hortaliza, la cebada, el trigo, etc. Se encargaron también de construir diques y presas que protegiesen los cultivos y a su vez sirvieran para racionar el agua.

Debido a la cantidad de tierra fértil en el Valle del Nilo, los egipcios sacaron gran provecho al comercio con las cosechas con otros pueblos importando a su vez diferentes materiales. Los egipcios llegaron a consolidarse como la civilización más rica del planeta. Aunque la agricultura era la piedra angular de su economía también se sabe de exploraciones en las que los egipcios extraían minerales y joyas para su enriquecimiento. También influyó el tráfico de esclavos con diferentes pueblos.

Necesario es nombrar también el sistema de impuestos y diezmos que regía la sociedad egipcia. El imperio estaba dividido en provincias, y en cada provincia había una serie de mandatarios, principalmente conocidos como visires. Los visires, ayudados de sus empleados, se encargaban de recoger las aportaciones para el faraón. En esta época no existía moneda, por lo que el pueblo pagaba con lo obtenido en su ámbito de trabajo y a su vez, el faraón los reclamaba para trabajar para el estado en ciertas temporadas.

Religión y culto a la muerte: En el antiguo Egipto, se practicaba una religión politeísta, es decir, adoraban a varios dioses. Estos dioses a menudo representaban fenómenos naturales. Hay una larga lista de dioses, cada uno con su historia y su mitología. Uno de sus principales dioses es Ra, el dios del sol y creador de la vida. También fueron de gran importancia junto a Ra, el dios de la muerte y la resurrección llamado Osiris, y su esposa, la diosa madre Isis. El faraón y los sacerdotes eran los únicos capacitados para entrar a los templos para orar y realizar ofrendas a los dioses. Sin embargo en los patios de alrededor de estos se recibía al pueblo para las grandes celebraciones.

En cuanto a la muerte, los egipcios creían en una vida más allá de ella. Los egipcios pensaban que solo una parte de la persona moría y que tras la muerte física, debían preparar

su alma para la siguiente vida, siguiendo una serie de ritos y conjuros recogidos en el “Libro de los muertos”. Los egipcios preparaban minuciosamente su paso a la otra vida según su estatus o su riqueza. Se intentaba conservar a los muertos momificándolos, intentaban construir la tumba más grande posible y eran enterrados con todas sus riquezas acumuladas, pues creían que les valdrían de igual manera en la siguiente vida.

Escritura: La civilización egipcia se considera la cuna de la escritura. La escritura egipcia es una escritura jeroglífica, sus caracteres eran en sus inicios representaciones simples de figuras humanas, animales u objetos cotidianos. Poco a poco la escritura fue evolucionando a caracteres más abstractos. La escritura egipcia es un gran hito que sirvió a esta civilización tanto para escribir obras como para organizar las cuentas del estado.

3.2 Los videojuegos y el aula

3.2.1. Introducción a los videojuegos.

Definir el significado de videojuego no es difícil, sin ir más lejos, la RAE arroja dos definiciones muy concretas que dejan poco lugar a dudas:

“1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.

2. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.”

A priori un planteamiento sencillo, sin embargo esto ha ido evolucionando a lo largo de los años alcanzando altas cotas de realismo y jugabilidad, llegando a incrustarse en nuestra sociedad, creando una industria, un mercado y una cultura propia alrededor del videojuego, siendo a día de hoy el mayor reclamo en el mundo del entretenimiento.

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cuál fue el primer videojuego, [...], pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.” (Fernández, Nadala)

Posteriormente, en 1958, William Higginbotham creó el videojuego “*Tennis for Two*” (Tenis para dos), usando un osciloscopio y un programa para el cálculo de trayectorias. Consistía en un simulador de tenis de mesa, el cual fue el primer videojuego multijugador. Esta simulación obtuvo gran reconocimiento las veces que se mostró al público, sin embargo a día de hoy muchos expertos consideran que no es un videojuego en sí, ya que como hemos mencionado, utilizaba un osciloscopio y no un monitor convencional o televisión como dispositivo de vídeo. Esto se debe en parte a que su creación en ningún momento tuvo finalidad comercial, sino que fue una invención para entretener a los visitantes del Brookhaven National Laboratory donde trabajaba y en ningún momento se planteó patentarlo.



Ilustración 1 Pantalla de "Tennis for Two" Fuente: www.muycomputer.com

Cuatro años después, en 1962, el Instituto Tecnológico de Massachusetts crea su primer videojuego, bajo el nombre “*Spacewar!*”. En este videojuego los jugadores controlaban dos naves espaciales que luchaban entre ellas. Este videojuego obtuvo una gran fama, sobre todo en el ámbito universitario, no obstante, su comercialización era imposible de plantear debido al alto coste que suponía. Sin embargo, esto supuso un aliciente para grandes diseñadores que se lanzaron a crear sus propios juegos conectando dispositivos y programas a monitores.

Fue en 1971 cuando los videojuegos dieron el gran salto al mercado, en este año Nolan Bushnell y Ted Dabney creaban “*Computer Space*” una versión comercial de “*Spacewar!*”

que funcionaba con monedas y podía ser instalada en bares y cafés. Este juego no fue respaldado por la crítica, sin embargo, fue la piedra angular de la industria del videojuego. En 1972 los creadores de “Computer Space”, bajo el nombre de su recién creada empresa “Atari”, la cual más tarde alcanzaría el éxito mundial, presentaban un nuevo videojuego llamado “Pong”, que viene a ser la versión comercial de “Tennis for Two”, el cual recibió el apoyo de la crítica y supuso la ascensión de los videojuegos.

Los años 80 supusieron un auge sin igual en el sector de los videojuegos, debido principalmente a la popularidad de los recreativos y salones de máquinas, además de las primeras videoconsolas domésticas. Japón se subía al carro de los videojuegos con su “Nintendo”, Europa apostaba por los microordenadores y los norteamericanos seguían el camino, presentando su NES como principal apuesta.

Las consolas de 18 bits fueron apareciendo y con ellas, remarcar la aparición del juego Super Mario Bros, que supuso una revolución en el modo de juego, siendo este un videojuego diferente al contener múltiples pantallas y niveles así como un final. Esto sirvió de inspiración a numerosos diseñadores.

Con la llegada de los años 90 y el avance de las tecnologías, las consolas domésticas van ganándole el terreno a los salones recreativos. Es en esta década cuando aparece el CD-ROM, una tecnología que hacía accesibles diferentes y nuevos videojuegos. A su vez, las compañías empezaban a trabajar en entornos 3D, formato que fue acaparando gran parte del mercado. Es aquí cuando aparecen consolas como Sony PlayStation o Nintendo 64. A finales de la década la Sony PlayStation era la más codiciada del mercado debido a su jugabilidad y a su amplio abanico de videojuegos (Resident Evil, Gran Turismo, Metal Gear Solid, etc.).

Por otro lado en PC ganaban reputación los videojuegos de acción en primera persona como el Half-Life o de estrategia. Otra porción importante del mercado fue para las recién aparecidas consolas portátiles, siendo la Game-Boy el máximo referente.

Finalmente desde el comienzo del nuevo siglo en el año 2000 hasta nuestros días la industria del videojuego no ha parado de crecer. La Sony PlayStation seguiría copando el mercado con sus posteriores versiones hasta que Microsoft entra al juego con su Xbox en 2001.

Hasta día de hoy las dos marcas son la mayor competencia, sin dejar de lado un hueco para Nintendo, que sigue lanzando consolas de monitor y portátiles de gran éxito. A día de hoy estas marcas compiten logrando cada vez avances y gráficos más óptimos sin dejar a un lado la jugabilidad y el modo multijugador que cada vez atrae más atención. La industria del videojuego se ha consolidado en nuestra sociedad, creando un mundo alrededor de ella de empresas y personas cada vez más competentes que buscan el agrado de la crítica formada por el público general y los llamados “gamers”, expertos jugadores con gran seguimiento que evalúan y promocionan juegos.

3.2.2. Función didáctica de los videojuegos

Los videojuegos, desde su comienzo, han sido objeto de discusión. Siempre ha habido gran cantidad de detractores que advertían del peligro que podían suponer los videojuegos, ya sea por su contenido, su posible adicción, etc. *“Los efectos potencialmente nocivos de los videojuegos se han vinculado a los problemas asociados con la violencia, el sexismo, el sedentarismo entre los jóvenes, la obesidad infantil, las adicciones, los problemas de socialización, las situaciones de bajo rendimiento académico, y el comportamiento agresivo”* (Vanderwater, 2004; Gailey, 1996).

Sin embargo, el juego siempre ha formado parte de la naturaleza humana, y si hablamos de los videojuegos concretamente, con el amplio terreno que han ganado en nuestras vidas y culturas en un relativamente corto periodo, era cuestión de tiempo que fueran abordados por la comunidad educativa con el fin de llevarlos a su terreno.

Y aquí es donde aparece una gran cantidad de férreos defensores del videojuego, *“no todos los videojuegos tienen un corte de violencia, sexismo o racismo, también pueden ser empleados de forma didáctica”* (Martín, Verónica y García, M^a Dolores, 2006).

Han sido numerosos especialistas como psicólogos, pedagogos o de otros ámbitos los que han estudiado la repercusión de los videojuegos en el aprendizaje cognitivo del niño.

Para Gifford (1991), se pueden agrupar en 7 las propiedades beneficiosas de los videojuegos en el ámbito didáctico:

- 1- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
- 2- Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
- 3- Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
- 4- Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- 5- Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
- 6- Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al VJ sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
- 7- Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.

Como hemos dicho anteriormente, son muchos los estudios que han defendido al videojuego como útil didáctico. Es obvio que la opinión de los detractores no es infundada, y debe asumirse cierto riesgo, si bien es cierto, que podemos minimizar ese tipo de riesgos asociados a los videojuegos (conductas agresivas, adicción, etc.) programando nuestra propuesta didáctica con sensatez. Valorando las posturas anteriores podemos concluir parafraseando a Begoña Gros (2009) afirmando que *en la actualidad nadie discute que se puede aprender jugando y, por ello, la actividad lúdica forma parte de las estrategias didácticas utilizadas por los profesores en la mayoría de niveles educativos*. Lo primero que debemos hacer al programar y al seleccionar nuestro videojuego es obviamente elegir uno fuera de todo riesgo. Esto es más que sencillo ya que desde muchos años atrás, los videojuegos son sometidos a un estudio previo antes de salir al mercado en el que se determinará a la edad a la que dicho videojuego irá dirigido. Tanto esta calificación por edades, así como los elementos explícitos que puedan aparecer en el videojuego deberán

mostrarse en la información de este. Esta clasificación es realizada por el conocido como sistema “PEGI” (Pan European Game Information). A continuación, mostramos las etiquetas de dicho sistema, extraídas de la web de AEVI (Asociación Española de Videojuegos).






| Abreviatura | Descripción | Edad |
|---|---|--|
|  | Se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico. El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez. | Esta en la franja de edad infantil/ primaria a partir de los 3 años. |
|  | Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar. | Esta en la franja de edad de primaria a partir de los 7 años. |
|  | En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales. | Esta en la franja de edad de ESO a partir de los 12 años. |
|  | Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas. | Esta en la franja de edad de ESO a partir de los 16 años. |
|  | La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva, pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador | Esta en la franja de la mayoría de edad, a partir de los 18 años. |

Tabla 1 Etiqueta PEGI Fuente: Ejemplo práctico de la Geología a través del aprendizaje de los videojuegos en el aula. (Carrasco, B. Vargas, E.)




| | |
|---|---|
| Lenguaje soez: el juego contiene palabrotas |  |
| Discriminación: el juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer, la discriminación |  |
| Drogas: el juego hace referencia o muestra el uso de drogas |  |
| Miedo: el juego puede asustar o dar miedo a niños |  |
| Juego: juegos que fomentan el juego o enseñan a jugar |  |
| Sexo: el juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales |  |
| Violencia: el juego contiene representaciones violentas |  |

Ilustración 2 Pictogramas PEGI. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information

Una vez elegido nuestro videojuego ateniéndonos a su clasificación y a quien va dirigido, son dos los factores principales con los que tenemos que jugar para que nuestra propuesta sea óptima: Factor aprendizaje y factor lúdico.

Con estos dos factores es imprescindible que lleguemos a un punto medio. Los videojuegos ya están en nuestras aulas, esto es un hecho, sin embargo aún en una fase poco avanzada. En muchas ocasiones pensamos que el simple hecho de que un niño realice una actividad con juegos simples a través de un monitor ya supone un uso óptimo de este recurso. Sin embargo a la hora de gamificar, según Ramirez, J.L. (2014) “aplicar estrategias, pensamientos y mecánicas de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”; aunque se apliquen en un entorno no lúdico, el atractivo de la diversión, el dinamismo o la persecución de metas no se puede perder. El alumno debe de ver en el juego no solo un objeto de aprendizaje. No debemos proponer un juego basado únicamente en ejercicios simples consecutivos, como si de un libro digital se tratase. Debemos buscar un juego atractivo, que anime al alumnado a seguir jugando de tal manera que sea capaz de optimizar su rendimiento, aprendiendo a la vez que se divierte y encuentra una

motivación para seguir avanzando; será aquí cuando consigamos una simbiosis entre juego y aprendizaje de la que sacaremos el máximo provecho en nuestras sesiones.

3.2.3. El mundo antiguo en los videojuegos

Dentro del gran mundo de los videojuegos hay un amplio número de títulos que están basados en la edad antigua, la edad media o la edad moderna. Existe un género concreto, “wargame”, cuyo significado literal es “juego de guerra”. En la década de los 80 este género empezó a florecer, siendo el primer género de videojuegos en el que las empresas lanzaron títulos ambientados en momentos históricos. “Compañías como Strategic Simulations Inc (SSI), fundada en 1979, fueron las responsables de títulos como 'Computer Bismarck' (1980), 'Computer Conflict' (1980) ambientado en la Rusia soviética o 'Bomb Alley' (1981), ambientado en la Segunda Guerra Mundial.” (Venegas, Alberto, 2016).

A partir de este momento este tipo de videojuegos captaron la atención tanto de jugadores habituales como de no jugadores; sus características como su estrategia a tiempo real o el hecho de estar basados en acontecimientos que sucedieron verdaderamente los hacían atractivos.

Desde esta revolución, podemos hablar no solo de wargames o juegos bélicos, sino que debemos diferenciar dos subgéneros, los videojuegos en primera persona, o los de estrategia. En los videojuegos bélicos en primera persona, el jugador dirige a un soldado o guerrero con cuyas habilidades deberá solventar situaciones de conflicto. Si hablamos de este tipo de videojuegos, podríamos dar una larga lista de títulos de éxito, sin embargo es inevitable hacer mención a dos títulos que a día de hoy podemos catalogar como referentes. 'Medal of Honor' (1999), fue el cual sentó una base sin precedentes, debido tanto a su calidad gráfica, como al contenido de sus fases o misiones en las que el jugador debía hacer gala de sus habilidades bélicas con gran realismo. Poco más tarde, comenzaba a ganar fama la saga “Call of Duty” (2003), la cual simuló el estilo bélico y de toma de decisiones de “Medal of Honor” pero añadiéndole una trama más atractiva, esta saga a día de hoy copa aun el mercado gracias a su jugabilidad y a un modo multijugador que atrae a millones de usuarios.

Los juegos de estrategia sin embargo toman una línea de juego diferente. En estos juegos no prima la habilidad con el mando o teclado para apuntar, disparar tu rifle o usar técnicas de combate, al contrario, son un tipo de videojuegos de toma de decisiones en tiempo real. En este género hay juegos que se centran únicamente en la construcción de ciudades, otros que le dan una importancia superior y casi exclusiva al aspecto bélico, pero sin embargo, los más completos son los centrados en la estrategia a nivel global. El jugador toma el control de una aldea, ciudad o imperio, teniendo que abastecer al pueblo y hacerlo progresar a la vez que lanza su civilización a la conquista de otros pueblos. Según Avén Sanchez, F. (2010) *“Los más importantes son los de la saga Europa Universalis II y Europa Universalis III, ambientados en la Edad Moderna e inicios de la Contemporánea, (todos ellos de Paradox Interactive).”*

3.2.4. Videojuegos utilizados

Como hemos visto, hay innumerables tipos de videojuegos y una gran cantidad de títulos referidos a la historia antigua. De los géneros tratados, los videojuegos en primera persona son mayormente los que más atracción generan respecto al jugador, debido a su interactividad, su acción o la elaboración de su trama. Sin embargo, los juegos de estrategia global pueden ser una gran herramienta para el aula, ya que gozan de una gran fidelidad a los hechos históricos que representan. Además, que carezcan de la acción de los wargames en primera persona no los hace ni mucho menos poco interesantes, el jugador deberá tomar decisiones respecto al futuro que tomará su civilización con gran detallismo. Además, tenemos un amplio abanico de títulos para escoger, ya que aunque tratan temas bélicos, carecen de imágenes explícitas o violentas.

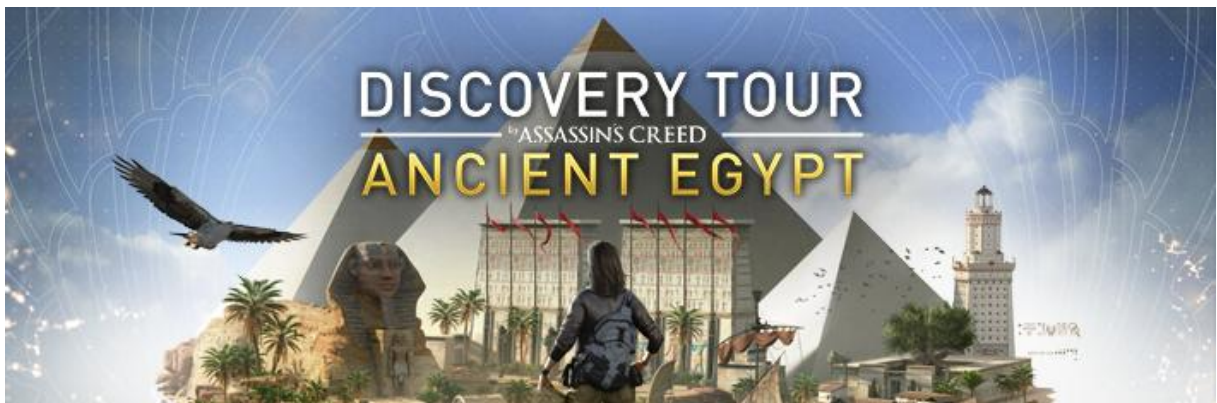
Tras analizar los diferentes tipos de videojuegos y su posibilidad de incluirlos en el aula, la época tratada, su fidelidad histórica, jugabilidad, así como si son apropiados para el alumnado, hemos escogido dos videojuegos para nuestra propuesta didáctica: “Age of Empires” (1997), un videojuego de estrategia global con una campaña exclusiva del antiguo Egipto, y “Assasins Creed: Origins/Modo descubrimiento” (2017), un videojuego perteneciente a una saga de éxito, esta saga a priori es de difícil uso para un aula debido a su clasificación como juego de acción en primera persona, sin embargo esta edición basada en el antiguo Egipto incluye un modo de juego (Modo “The Discovery Tour”) sin ningún tipo de conflicto o situación de acción que te permite

adentrarte en la ciudad egipcia ofreciéndote curiosos datos conforme avanzas en la trama.

Assasins Creed: Origins/Modo descubrimiento.

Este juego nos traslada a la Edad Antigua, a la civilización egipcia. La trama del videojuego se centra en una serie de conflictos y batallas por la toma del poder de la civilización. Sin embargo en las sesiones de la unidad didáctica nos limitaremos a usar el modo descubrimiento. Este modo es una novedosa herramienta incluida por primera vez en este título de la saga. Aquí el usuario tomara el control de un personaje, y seleccionará un recorrido dentro de los múltiples ofrecidos, de los que cada uno se centra una parte del imperio o de la cultura de este. Nuestro personaje avanzará por una línea dorada que marca el camino, durante el cual nos toparemos con elementos, tanto culturales como arquitectónicos, los cuales aparecerán con un brillo blanco. Este modo de juego está libre de conflictos o limitaciones de tiempo y en cada una de las paradas de nuestro viaje, pulsando un botón, comenzaremos a escuchar una voz que nos explicará los detalles del elemento junto al que nos encontramos, al igual que en un museo, podremos movernos y explorar dicho elemento mientras el guía nos narra su historia.

Este modo de juego nos será muy útil a la hora de estudiar las características de la civilización egipcia y la Edad Antigua, ya que ofrece una densa cantidad de contenidos con una calidad gráfica excepcional, el alumnado podrá hacer un tour e interactuar con la cultura egipcia de una manera directa.



Age of Empires I

Este es un juego de estrategia global en tiempo real. El título es el primero de una saga, lanzado el 26 de octubre de 1997. Aquí el jugador está al mando de una civilización, en base a esto deberá recolectar, mantener un orden hacer al pueblo progresar y guiarlo durante conflictos. En sus modos de juego el usuario puede elegir entre numerosas civilizaciones (asiria, babilónica, griega...) cada una con sus características propias. En el modo historia, la primera campaña que encontramos recibe el nombre de “Ascenso de Egipto”, en esta campaña el jugador toma el mando de la civilización egipcia y deberá completar misiones relativamente fáciles con las que aprenderá las nociones básicas del juego. Esta campaña se adapta a la perfección a nuestra propuesta didáctica, en este videojuego será el usuario el que deba construir la ciudad egipcia desde los cimientos, estructurar su sociedad y dirigirla al progreso mediante avances tecnológicos y descubrimientos.



4. Propuesta didáctica

Título: Jugamos con la historia: Nos adentramos en la Edad Antigua y el antiguo Egipto.

4.1. Introducción.

En esta unidad, se estudiará la Edad Antigua, sus características principales así como los hechos más destacables. Posteriormente profundizaremos en la civilización egipcia, tomándola como referente, relacionándola con las demás civilizaciones y adentrándonos en su cultura e historia. La edad antigua se aborda en el área de Ciencias Sociales del 2º ciclo de educación primaria, por eso esta unidad está diseñada para alumnos de esta edad. El proyecto se adentra en la civilización egipcia ya que es considerada una referencia de la Edad Antigua, además de la curiosidad que levanta a día de hoy, ya sea por el poder de su imperio o por su cultura.

Nos centraremos en el estudio de la sociedad de la época, de sus creencias y rasgos culturales, así como de la arquitectura y estructura de las grandes ciudades de este periodo.

Como punto destacable de esta unidad, se debe señalar que se introducirán los videojuegos como herramienta didáctica. Utilizaremos el método de gamificación, mediante el cual extraeremos juegos de la vida cotidiana que consideramos de cierta aceptación por el alumnado, con el fin de incorporarlos a la unidad didáctica y así obtener un mayor rendimiento mediante un aprendizaje más lúdico.

Se intentará optimizar el aprendizaje teórico con el instrumento interactivo del videojuego que nos ayudará a asentar conocimientos de una forma más dinámica. Se incluirán también una serie de actividades tanto de práctica como de evaluación para comprobar el satisfactorio cumplimiento de los objetivos en el alumnado.

4.2. Justificación

Esta propuesta didáctica se va a desarrollar en el CEIP. Ntra. Sra. de la Capilla, este es un colegio público situado en el Paseo de la Estación núm. 38 de Jaén capital y

compuesto por 22 unidades de Educación primaria y educación infantil distribuidas en tres líneas desde los tres años hasta 6° de Primaria, aunque la composición lineal se altera en una unidad menos en 1° y 4° de Primaria y en 3, 4 y 5 años de Infantil.

Al tratarse de un Centro de Integración contamos, además, con un aula específica de Educación Especial. En la actualidad el colegio participa en el Plan de Apoyo a las Familias ofertando los siguientes servicios: aula matinal, comedor, actividades extraescolares, “Escuelas Deportivas” y “Centro de puertas abiertas”.

Las instalaciones actuales responden a un proyecto de la década de los 60 y está formado por dos alas de tres y cinco plantas, con entradas por la Calle Andújar y el Paseo de la Estación. En general las clases son de reducidas dimensiones para el número de alumnos que han de alojar, no todas de la misma capacidad y algunas de difícil acceso. El patio es muy reducido, por lo que actualmente cuenta con una cesión provisional, pero continuada, del patio de la antigua Escuela de Magisterio y se organizan por separado los recreos de Infantil y Primaria.

Las instalaciones deportivas y el Gimnasio, de igual manera pertenecían a la Escuela de Magisterio. A estos lugares se ha facilitado un acceso desde el patio de Infantil.

Con respecto a la zona urbana, el colegio está situado en una zona céntrica de la capital, en la que confluyen domicilios de trabajo de padres o madres del alumnado. Esta situación favorece la amplia demanda de puestos escolares en los procesos de escolarización, teniendo como efecto una ratio elevada.

En el contexto familiar del alumnado encontramos una muy leve incidencia de situaciones de paro, las familias demandan iniciativas de tipo cultural en el centro, se caracterizan por ingresos económicos predominantemente medio-altos y con estudios normalmente medios y superiores.

Actualmente la plantilla del centro la componen 30 maestros/as distribuidos de la siguiente forma: Segundo Ciclo de Infantil: 7 maestras, una especialista en inglés de primaria que da inglés en infantil y otra en religión. Educación primaria – 24 maestros/as: 12 primaria (6 bilingües), 3 especialistas de Inglés, 1 especialista de

Francés, 2 especialistas de Educación Física (1 bilingüe), 2 especialistas de Educación Musical (1 bilingüe) y 1 especialista de Religión. El alumnado actual es de 549 niños y niñas que, repartidos en 23 aulas, dan una media de 25 alumnos/as aproximadamente (ratio máximo legal)

La clase concreta en la que se desarrollará la propuesta será en 4º de Educación Primaria. Nuestra clase está constituida por 25 alumnos (11 niñas y 14 niños). En esta clase no encontramos ningún niño con necesidades especiales más allá de tres niños y una niña que reciben apoyo en las asignaturas de Lengua y Matemáticas, por lo que no será necesaria una atención a la diversidad en esta unidad. El aula dispone de pizarra digital en la que podemos proyectar los videos e imágenes que necesitemos, así como ordenadores portátiles para el alumnado, lo cual nos facilitará la incorporación de la herramienta del videojuego.

El alumnado ya recibió en el pasado curso nociones sobre las etapas de la historia así como una breve introducción a la Edad Antigua. Es en este curso en el que se profundizará en mayor grado en el estudio de la Edad Antigua y sus civilizaciones. De este modo se da la situación y el momento óptimo para el desarrollo de nuestra propuesta didáctica.

4.3. Objetivos

4.3.1. Objetivos generales de Educación Primaria según Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

4.3.2 Objetivos del área de Ciencias Sociales según Boletín Oficial de la Junta de Andalucía

O.CS.1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana.

O.CS.2. Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la puesta en práctica de las competencias implícitas en el desempeño de tareas cotidianas, mediante diferentes métodos, fuentes y textos.

O.CS.9. Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas: Prehistórica, Clásica y Medieval, de los Descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo contemporáneo, situándolos en el contexto en el que se han producido y describiendo las principales características de cada época.

O.CS.10. Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura, adoptando responsabilidades de conservación de su herencia cultural a nivel de localidad, de comunidad Autónoma, de España y de Europa.

4.3.3. Objetivos específicos de la unidad didáctica

- Situar la Edad Antigua en la línea del tiempo.
- Conocer las características principales de la Edad Antigua, así como los hechos más destacables.
- Conocer las principales civilizaciones existentes en la Edad Antigua, su situación y características principales.
- Investigar sobre la forma de vida en la Edad Antigua.
- Conocer la estructura de una ciudad en la edad Antigua.
- Estudiar la civilización egipcia, su auge, su estructura social, sus recursos y su cultura y creencias.
- Estudiar la clásica ciudad egipcia.
- Utilizar las nuevas tecnologías, concretamente los videojuegos, para un fin educativo.
- Crear hábitos lúdicos que favorezcan el aprendizaje. (Aprender jugando).

4.4. Competencias Clave desarrolladas en la unidad

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

4.5. Contenidos

Conceptuales:

- Cronología de la Edad Antigua.
- Situación global en la Edad Antigua.
- Civilizaciones destacables en la Edad Antigua (Roma, Grecia, Egipto, Mesopotamia, etc.)
- Antiguo Egipto: Historia, situación geográfica, estructura social, jerarquía, cultura y creencias.
- La ciudad egipcia: Características y arquitectura.

Procedimentales:

- Manejo correcto de la información tratada.
- Uso adecuado de la tecnología para el aprendizaje.
- Seguimiento de actividades secuenciadas para alcanzar un producto final.

Actitudinales:

- Muestra predisposición a trabajar y comprender los conceptos.
- Participa en la dinámica de la clase.
- Muestra respeto hacia los compañeros en el trabajo en equipo.

4.6. Interdisciplinariedad

Esta propuesta se aborda desde el área de Ciencias Sociales, sin embargo, de modo transversal tocaremos otras disciplinas. Lo que más repercusión en esta unidad tendrá después de las CC.SS. será en concreto el uso de las TIC, el área de tecnología, profundizando en los medios digitales y los videojuegos como herramienta para la enseñanza-aprendizaje.

4.7. Temporalización

Esta unidad está programada para el mes de mayo. La Historia Antigua pertenece al bloque 4 del área de CC.SS. “La huella del tiempo”. De hecho esta será una de las últimas unidades, ya que antes deberán haber sido abordadas nociones más básicas sobre la historia, el curso de esta y su línea temporal, conceptos previos necesarios para el estudio de lo que esta unidad presenta.

Según el currículo de Educación Primaria, la asignatura de Ciencias Sociales consta de 4 horas semanales en 4º de primaria. La unidad necesitará de 5 sesiones para llevarse a cabo, por lo que necesitaremos una semana y un día para completarla. Dado esto la fecha que ocupará nuestra unidad será del 6 al 13 de mayo, comenzando en lunes y concluyendo el siguiente lunes.

| Sesión | Fecha |
|---------------------------------|---------------------|
| 1: La Edad Antigua | Lunes, 6 de mayo |
| 2: Creamos nuestra civilización | Martes, 7 de mayo |
| 3: Egipto | Jueves, 9 de mayo |
| 4: Excursión al Antiguo Egipto | Viernes, 10 de mayo |
| 5: Evaluación (Kahoot) | Lunes, 13 de mayo |

4.8. Metodología

La elección de una metodología u otra marcará el desarrollo y los resultados de una unidad didáctica. A lo largo de esta propuesta habrá momentos en los que sean necesarias distintas metodologías. Llegado a ciertos puntos se darán explicaciones teóricas del tema por parte del profesor donde el alumno será un receptor de conocimientos, sin embargo desde el primer momento se apostará por una metodología deductiva, partiendo de los conocimientos más generales hasta llegar a conceptos más concretos. Por lo general se buscará desarrollar las sesiones mediante un descubrimiento guiado en el que los alumnos indaguen en cuestiones guiados por el docente.

No obstante, aunque haya momentos en los que precisemos de un método u otro según las circunstancias, en este proyecto la metodología que primará será la “gamificación”. Mediante este método adoptaremos como herramienta videojuegos relacionados con nuestro tema, sacados del ámbito lúdico e informal para incorporarlos al aula en la que nos serán de gran ayuda para atraer la atención del alumnado, dinamizar las sesiones y asentar los conocimientos.

4.9. Recursos y materiales.

En esta propuesta trabajaremos con diferentes materiales. A priori utilizaremos el libro de texto para guiarnos y dar las clases teóricas. Aparte del libro, los recursos principales que precisaremos serán la pizarra digital y los laptops que los alumnos poseen facilitados por el centro. Además utilizaremos dos videojuegos: El título “Assasins Creed: Origins” que solo necesitará el profesor, quien lo proyectará al resto de la clase. Por otro lado el juego “Age of Empires”, el cual si será necesario instalar previamente en los ordenadores de los alumnos.

4.10. Sesiones

4.10.1. Sesión 1:” La Edad Antigua”

Duración: 45 min.

Desarrollo:

Esta será una sesión introductoria en la que se lanzará al alumnado la pregunta de qué conocen sobre la Edad Antigua y que significa para ellos. Esto dará paso a un debate guiado por el maestro en el que los alumnos expresen sus ideas y el profesor recopile los conocimientos previos que posee el alumnado.

Tras este debate se proyectará un breve vídeo introductorio sobre la Edad Antigua que nos aclarará un poco las ideas del debate anterior.

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=7IIzQbxRlhE>

Finalmente, con la ayuda del libro de texto, el docente procederá a explicar las características principales de la Edad Antigua, sus distintas civilizaciones y los conceptos necesarios.

4.10.2. Sesión 2: “Creamos nuestra civilización”

Duración: 45 min.

Desarrollo:

En esta segunda sesión dedicaremos los primeros minutos a realizar un repaso sobre los conocimientos tratados en la sesión anterior, haciendo hincapié en las civilizaciones antiguas y sus características, y adentrándonos un poco más en la civilización egipcia.

Acto seguido los alumnos accederán con su laptop al videojuego previamente instalado: “Age of Empires”. En este videojuego, el tutor guiará al alumnado a realizar la primera campaña tutorial llamada “El ascenso de Egipto”. En esta campaña los alumnos se familiarizarán con el juego a la vez que desarrollan la historia de Egipto, deberán sustentar la civilización en primera persona, hacerla crecer y lograr los objetivos propuestos. En esta campaña se recrean periodos de la civilización a la vez que son narradas las características y hechos relevantes sobre esta, lo que servirá para aprender nuevos conocimientos y repasar los anteriores. Se animará al alumnado a jugar posteriormente nuevas campañas en las que se recrean acontecimientos posteriores a la vez que se informa al usuario del contexto histórico.



Ilustración 3 Captura de una de las fases de "El ascenso de Egipto". Extraída del juego "Age of Empires"

4.10.3. Sesión 3: “Egipto”

Duración: 45 min.

Desarrollo:

En esta sesión será donde se lleve a cabo una profundización en el Antiguo Egipto. Como punto de partida se proyectará al alumnado un video en el que se explica los puntos principales de esta civilización de una forma adaptada. Video “El Antiguo Egipto”: <https://www.youtube.com/watch?v=5qXgipbSuYY>. Tras este video se propiciará un breve coloquio en el que los alumnos expondrán sus ideas y posibles preguntas.

Acto seguido el profesor tomará el mando y profundizará en las explicaciones sobre las ideas y conceptos principales que el alumno debe aprender en esta unidad sobre Egipto: su localización, estructura de la sociedad, cultura y creencias; así como un repaso por la arquitectura y la disposición de una ciudad egipcia, relacionando estos conceptos con las características principales de las demás civilizaciones de la Edad Antigua. Conviene que el alumnado tome nota de las definiciones más importantes expuestas en esta clase. Esta sesión será un preámbulo en el que el alumnado aprenderá la teoría y los conceptos sobre este tema, preparándose ya para la próxima sesión de carácter más práctico.

4.10.4. Sesión 4: “Excursión al Antiguo Egipto”

Duración: 45 min.

Desarrollo:

En esta sesión volveremos a gamificar, en este caso el juego utilizado será el “Assasins Creed: Origins.”. En este videojuego elegiremos un novedoso modo de juego incluido en este título, llamado “Discovery Tour”. Este modo de juego consiste en tomar el mando de un personaje, con el que seguirás un recorrido seleccionado por distintas partes del Antiguo Egipto. Durante el recorrido se divisarán elementos de la ciudad así como de la sociedad con gran detalle gráfico. A su vez el recorrido consta de varias paradas, en las que pulsando un botón se comenzará a escuchar una narración de distintos historiadores y egiptólogos que explicarán de una manera clara y concisa lo que estamos divisando, de un modo similar a una visita guiada por un museo.

En esta sesión será el profesor el que proyecte el videojuego en la pizarra digital, guiando la clase. Esto se debe a que este videojuego es menos accesible para el alumnado, además al tratarse de un recorrido predeterminado, será más manejable la clase de esta manera.



Ilustración 4 Captura *Assasins Creed: Origins*, modo "Discovery tour"

Video extraído de del videojuego “Assasins Creed: Origins/ The Discovery Tour.”: <https://www.youtube.com/watch?v=jxqiX4h0AOo>

En esta sesión buscaremos la interacción de los alumnos, aunque el maestro sea quien guie el recorrido, se incentivará al alumnado a participar, a buscar en el juego distintos elementos anteriormente estudiados y a que expresen su opinión tras visionar el antiguo Egipto en primera persona.

4.10.5. Sesión 5: “Respondemos con Kahoot”

Duración: 45 min.

Desarrollo:

En esta sesión pondremos punto y final a nuestra unidad, haciendo un ejercicio de evaluación. Sin embargo la manera de evaluar no será un examen corriente, sino que utilizaremos la app “Kahoot”. En esta app el docente incluirá previamente las preguntas que se adecuen a lo estudiado en las sesiones. Ya en la sesión, los alumnos contestarán las cuestiones en directo desde su laptop, todos a la vez y con una limitación de tiempo.

Con esta aplicación buscamos hacer una evaluación en un ambiente más relajado, que no supondrá presión para el alumno y servirá para que el profesor compruebe si los conceptos tratados han sido aprendidos. De igual modo cabe decir que este ejercicio de evaluación solo supondrá una parte de la calificación de la unidad.

<https://create.kahoot.it/share/edad-antigua-y-antiguo-egipto/95eebd09-4f23-4812-89ca-3482740ed788>

4.11. Evaluación

La evaluación de esta unidad se dividirá en dos partes. Una de las partes, la cual significará un 20% de la calificación será el ejercicio de evaluación con la aplicación Kahoot, en el que el profesor recogerá los aciertos de los alumnos en las preguntas del tema.

La parte principal de la evaluación será una rúbrica que significará un 80% de la calificación, en esta rúbrica se recogerán, mediante observación, datos acerca de la actitud, participación y consecución de objetivos por parte del alumnado a lo largo de las sesiones. A continuación se adjunta dicha rúbrica.

| | |
|-------------------------------------|---------|
| Rúbrica: Rendimiento del alumno | Alumno: |
| Unidad: 7, La edad Antigua y Egipto | |

| | Insuficiente (0-2) | Aceptable (2-4) | Bueno (4-6) | Excelente (6-8) | Calificación |
|--|--|---|---|--|--------------|
| Asimilación conceptual del tema. | No conoce los conceptos y definiciones del tema. | Conoce algunas definiciones y conceptos. | Conoce la mayoría de definiciones y conceptos. | Conoce a la perfección los conceptos y definiciones del tema. | |
| Desarrollo de las actividades propuestas | No realiza las actividades propuestas. | Realiza las actividades aunque con poco acierto. | Realiza las actividades con un alto acierto. | Realiza correctamente todas las actividades | |
| Manejo de los videojuegos de la unidad | No sigue las indicaciones del profesor en cuanto al juego. | Sigue vagamente las indicaciones pero con poco resultado. | Sigue las indicaciones del profesor de forma correcta. | Sigue las indicaciones del profesor y logra los objetivos propuestos. | |
| Participación | No participa en las clases. | Participa poco en las clases. | Pregunta y participa en los coloquios y actividades propuestas. | Participa activamente en la mayoría de actividades y debates de la unidad. | |
| Actitud | Muestra una actitud vaga y poco interés. | Muestra algo de interés. | Se muestra interesado con el tema. | Actitud muy positiva y notable interés. | |

5. Conclusiones finales.

Tras la realización de este proyecto, concluyo con la idea de que el tema tratado es sin lugar a dudas un terreno en el que se ha avanzado mucho, pero a su vez a día de hoy queda mucho por explorar. Debemos dar gracias a un amplio cuerpo de docentes, pedagogos, psicólogos, etc., los cuales han abierto las puertas a la inclusión de las nuevas tecnologías, así como de los videojuegos en particular en la educación. Este aporte de estudios y propuestas ha llamado la atención de empresas y diseñadores que han ido aumentando el número de títulos lanzados con fines educativos. Este proyecto se ha centrado en el área de las ciencias sociales, sin embargo se puede extraer la conclusión de que la gamificación mediante videojuegos puede extrapolarse a todas y cada una de las materias, siendo no pocos los beneficios que nos puede arrojar si se implementa de la forma adecuada.

Volviendo al área de CC.SS., es aquí donde los videojuegos pueden hacer uno de los mayores aportes. La enseñanza de la historia es una de las tareas más laboriosas para un docente, el cual debe dotar la asignatura de un sentido, un fin y una metodología para hacerla atractiva a un alumnado al que cada vez es más difícil que algo le llame la atención. Es por eso que los videojuegos nos arrojan una herramienta cuanto menos útil. En este trabajo se ha mostrado como con los videojuegos, desde el mismo aula es posible vivir la historia en primera persona, tomar el mando de civilizaciones e incluso pasearte por las calles del Antiguo Egipto, experiencias con su aporte didáctico y que suponen un gran agente motivador.

Este proyecto pretende recopilar información y aportar un grano de arena a la montaña que supone la actualización docente mediante las nuevas tecnologías. Esto es algo que crece a pasos agigantados, pues debe seguir el ritmo de la evolución tecnológica. Paralelamente a la cultura del videojuego y a un mercado que compite cada año con lanzar mejores herramientas para captar la atención del usuario, el docente no puede, ni debe luchar contra esto, sino todo lo contrario, aprovecharse de los recursos, llevarlos a su terreno y adaptarlos para lograr, este, la atención de sus “clientes”, en este caso alumnos y receptores de conocimiento.

6. Referencias bibliográficas

Ayén Sánchez, F. (2010) Los videojuegos en la didáctica de la historia. Extraído de:
<https://ciberespinal.org/bits/index.html@p=65.html>

"Civilización Egipcia". Autor: Julia Máxima Uriarte. Para: *Caracteristicas.co*. Última edición: 13 de junio de 2019. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/civilizacion-egipcia/>. Consultado: 24 de junio de 2019

Gros, B. (2009): Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje disponible en http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>

Green, S. & Bavelier, D. (2006). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of Experimental Psychology: Perception and Performance*, vol. 6, núm. 32, pp. 1465–1478. Recuperado de: http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/csg_JEPHPP_06.pdf

Gifford, B. R.: *The learning society: Serious play*. *Chronicle of Higher Education*, p. 7. (1991).
<http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/>

Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional José Luis Ramírez (2014)

“Historia de los videojuegos” recuperado de: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

Modo Descubrimiento de Assassin's Creed: Origins. Extraído de: <https://support.ubi.com/es-es/Faqs/000031846/Discovery-Tour-Mode-of-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>

Moreno, J. (2018) Cultura egipcia: características generales extraído de:
<https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/cultura-egipcia-caracteristicas-generales-1891.html>

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.ªed.).
Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

Sánchez Fuentes, A. Videojuegos para aprender historia. Extraído de:
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/videojuegos-aprender-historia.html>

Venegas, A. (2016) ¿Se puede aprender historia con los videojuegos históricos?
Extraído de: <https://www.xataka.com/videojuegos/como-de-realistas-o-educativos-son-los-videojuegos-historicos>