

LA PREHISTORIA. TALLER DE HISTORIA Y VIDEOJUEGOS:

Miguel Fernández Cárcar
Universidad Pública de Navarra
miguel.fernandez@unavarra.es
Enviada el 30/06/2021

Ancestors: Historias de Atapuerca

1. Introducción

Esta unidad didáctica está planteada para el curso de 1º de la ESO en la asignatura de Geografía e Historia. La unidad se va a desarrollar con una metodología de Aprendizaje basado en Juego. Se utilizará el videojuego *Ancestors: Historias de Atapuerca* para el desarrollo de dicha unidad.



Haciendo referencia al currículo de Enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria de la Comunidad Foral de Navarra (Boletín Oficial de Navarra número 127, de 2 de julio de 2015) y siguiendo el Decreto Foral 24/2015, de 22 de abril, se trabajarán los siguientes elementos curriculares:

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
La Prehistoria: - El concepto de Prehistoria. - La evolución de las especies y la hominización.	1. Entender el proceso de hominización. 2. Identificar, nombrar y clasificar fuentes históricas. 3. Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia,	1.1. Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana. 2.1. Nombra e identifica cuatro clases de fuentes históricas. 2.2. Relata que la historia no se puede escribir sin fuentes, ya

• La periodización en la Prehistoria. • Paleolítico: etapas; características de las formas de vida (los cazadores recolectores) y del arte.	diferenciando períodos que facilitan su estudio e interpretación. 4. Distinguir la diferente escala temporal de etapas como la Prehistoria y la Historia Antigua. 5. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Prehistoria y la Edad Antigua para adquirir una perspectiva global de su evolución. 6. Datar la Prehistoria y conocer las características de la vida humana correspondientes a los dos períodos en que se divide: Paleolítico y Neolítico. 7. Identificar los primeros ritos religiosos. 10. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía).	sean restos materiales o textuales. 3.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad. 4.1. Realiza diversos tipos de ejes cronológicos. 5.1. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella. 6.1. Explica la diferencia de los dos períodos en los que se divide la prehistoria y describe las características básicas de la vida en cada uno de los periodos. 7.1. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre. 10.1. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos.
--	--	---

Así pues, se trata de un tema que parece en el currículo oficial al que esta unidad pretende hacer una importante contribución, contribuyendo además a desarrollar otros contenidos y competencias, también curriculares, que no es posible desarrollar aquí, pero que se relacionan con la utilización de fuentes históricas, el uso de nuevas tecnologías y el desarrollo de competencias transversales.

2. Descripción del juego elegido

Ancestors es un videojuego de aventuras, puzles y gestión en el que el jugador podrá recoger recursos, crear nuevas herramientas y cazar temibles animales con el objetivo de hacer prosperar el clan y dominar un territorio basado en los yacimientos de la sierra de Atapuerca. En el juego se recrean cuatro historias de dos especies homínidas distintas, Neanderthal y Homo Antecessor. De esta manera, se nos irá explicando los distintos útiles que utilizaban y los animales a los que se enfrentaban. Además, en cada una de estas historias el jugador conocerá a héroes, experimentará leyendas y explorará mitos sobre el origen de nuestra especie. Todo el juego está diseñado para ser preciso científicamente y, para conseguirlo, ha habido una estrecha colaboración con arqueólogos e investigadores especializados.

El videojuego fue desarrollado en 2018 por la empresa Murphy's Toast Games, quienes se caracterizan por ser un estudio independiente que crea experiencias de juego transformadoras para fomentar la curiosidad y promover el pensamiento científico. Además, el juego es muy fácil de descargar, instalar y utilizar. Basta con descargarlo desde Play Store, como si fuese una aplicación, y jugar desde el móvil o la tablet. Es perfecto para utilizar en el aula mediante Chromebooks porque, una vez descargado, no da problemas de jugabilidad, ni se corre el riesgo de que el juego se pare o no se guarde su progreso (el juego se guarda automáticamente).



Capturas de pantalla del videojuego Ancestors. Stories of Atapuerca

3. Temporalización

Se contemplan un mínimo de nueve sesiones, de 55 minutos cada una, para la realización de dicho taller. Para cada sesión se desglosan un listado de actividades, así como los contenidos, objetivos, materiales necesarios (recogidos en el cuadernillo de actividades), el resultado de aprendizaje o producto requerido para cumplimentar la actividad, y la secuenciación o duración de la misma:

Clase 1:

-Objetivos generales: Presentar el proyecto, el videojuego y la época de forma somera; Familiarizarse con el juego, la época y las actividades propuestas.

-Actividad 1: Visionado del vídeo de Academia Play sobre Atapuerca y toma de apuntes.

-Contenido: Conocimientos básicos sobre el yacimiento de Atapuerca.

-Objetivo: Empezar a conocer qué es y qué fue Atapuerca.

-Materiales: Vídeo explicativo (cuadernillo de actividades).

-Resultado: Apuntes con datos precisos sobre Atapuerca.

-Duración: 10 minutos.

-Actividad 2: Visionado del vídeo introductorio al videojuegos y familiarización con el mismo.

-Contenido: Conocimientos sobre la jugabilidad del videojuego.

-Objetivo: Familiarizarse con el manejo del videojuego.

-Materiales: Vídeo explicativo (cuadernillo de actividades) y videojuego (disponible en play store).

-Resultado: Buen manejo del juego.

-Duración: 30 minutos.

- Actividad 3: Elaborar un eje cronológico de la época a estudiar.
- Contenido: Cronología y periodización de la Prehistoria.
- Objetivo: Distinguir la diferente escala temporal de etapas como la Prehistoria.
- Materiales: Ordenador, libro de texto, pinturas o programa informático de creación de ejes cronológicos.
- Resultado: Eje cronológico de la Prehistoria (actividad 1 del cuadernillo de actividades).
- Duración: 15 minutos.

Clase 2:

- Objetivos generales: Profundizar en el conocimiento de la época a trabajar, así como del manejo del videojuego.

- Actividad 4: Completar el eje cronológico con los datos extraídos del videojuego.
- Contenido: Cronología y periodización de la Prehistoria.
- Objetivo: Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Prehistoria.
- Materiales: Ordenador, libro de texto, pinturas o programa informático de creación de ejes cronológicos.
- Resultado: Eje cronológico detallado de la Prehistoria (actividad 1 del cuadernillo de actividades).
- Duración: 25 minutos.

- Actividad 5: Anotar e investigar la veracidad de los datos que se nos presentan al inicio de cada partida.
- Contenido: Acontecimientos y características de la vida humana en la Prehistoria.
- Objetivo: Conocer las características de la vida humana en el Paleolítico.
- Materiales: Ordenador, libro de texto, acceso a internet.
- Resultado: Informe de veracidad sobre los datos proporcionados por el videojuego (actividad 2 del cuadernillo de actividades).
- Duración: 30 minutos.

Clase 3:

- Objetivos generales: Desarrollar la empatía histórica hacia los procesos de tipo económico y social, que ocurrieron en la Prehistoria. Conocer, comprender y valorar las principales actividades humanas durante la Prehistoria.
 - Actividad 6: Explicar la importancia de las actividades plasmadas en las imágenes.
 - Contenido: Actividades y formas de vida en el Paleolítico (cazadores, recolectores).
 - Objetivo: Conocer los principales procesos económicos y sociales que se llevaban a cabo en el Paleolítico.
 - Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.
 - Resultado: Breve descripción de todas las actividades que se pueden llevar a cabo en el videojuego (actividad 3.A. del cuadernillo de actividades).
 - Duración: 35 minutos.
-
- Actividad 7: Elegir y valorar la actividad del juego que consideren más relevante.
 - Contenido: Actividades y formas de vida en el Paleolítico (cazadores, recolectores).
 - Objetivo: Comprender y valorar la importancia de los principales procesos económicos y sociales que se llevaban a cabo en el Paleolítico.
 - Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.

-Resultado: Informe donde se valore la actividad que consideren más relevante (actividad 3.B. del cuadernillo de actividades).

-Duración: 20 minutos.

Clase 4 y 5:

-Objetivos generales: Comprender la relación simbólica entre diferentes elementos del juego y sus correspondientes referentes históricos. Conocer, relacionar y diferenciar los diferentes útiles y herramientas utilizados durante la Prehistoria.

-Actividad 8: Clasificar y describir las herramientas que aparecen en las imágenes.

-Contenido: Herramientas, útiles y materiales utilizados en la Prehistoria.

-Objetivo: Conocer las características de los materiales y utensilios utilizados en la Prehistoria.

-Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.

-Resultado: Tabla descriptiva de las diferentes herramientas (actividad 4.A. del cuadernillo de actividades).

-Duración: 55 minutos

-Actividad 9: Realizar un informe preciso sobre la cronología, la utilidad, y la composición de dichos materiales y compararlos con un ejemplo real.

-Contenido: Herramientas, útiles y materiales utilizados en la Prehistoria.

-Objetivo: Clasificar y analizar las diferentes herramientas utilizadas en la Prehistoria, así como analizar la complejidad que entraña su fabricación.

-Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.

-Resultado: Informe descriptivo de las herramientas utilizadas en el videojuego (actividad 4.B. del cuadernillo de actividades).

-Duración: 55 minutos.

Clase 6 y 7:

-Objetivos generales: Comprender la relación simbólica entre diferentes elementos del juego y sus correspondientes referentes geográficos. Conocer y comparar la representación geográfica del escenario en el que se desarrollaron los hechos.

-Actividad 10: Describir los diferentes escenarios que aparecen en el juego, así como sus posibilidades.

-Contenido: Características geográficas de Atapuerca en la Prehistoria.

-Objetivo: Identificar y localizar en el espacio las posibilidades que ofrece el territorio de Atapuerca.

-Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.

-Resultado: Descripción de los cinco escenarios a los que se tiene acceso en el videojuego (actividad 5.A. del cuadernillo de actividades).

-Duración: 55 minutos.

-Actividad 11: Comparar el mapa del juego con un mapa real de la zona y extraer conclusiones en cuanto a su veracidad.

-Contenido: Características geográficas de Atapuerca en la Prehistoria y en la actualidad.

-Objetivo: Comparar, diferenciar y entender los cambios producidos en el territorio de Atapuerca desde la Prehistoria hasta la actualidad.

-Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.

-Resultado: Informe detallado en el que se muestren las principales diferencias entre la Atapuerca prehistórica y la actual (actividad 5.B. del cuadernillo de actividades).

-Duración: 55 minutos.

Clase 8 y 9:

-Objetivos generales: Comprender la relación simbólica entre diferentes elementos del juego y sus correspondientes referentes históricos. Desarrollar la empatía histórica hacia la forma de vida de la Prehistoria. Conocer a las especies de homínidos que estuvieron presentes en Atapuerca, así como su forma de vida.

-Actividad 12: Investigar, analizar y comparar las diferentes especies de homínidos que aparecen en el videojuego.

-Contenido: La evolución de las especies y la hominización.

-Objetivo: Conocer las características de la vida humana correspondientes a los diferentes períodos de la Prehistoria.

-Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.

-Resultado: Informe detallado y comparativo de las características, temporalización y del modo de vida de las diferentes especies de homínidos que aparecen en el videojuego (actividades 6, 7.A. y 7.B. del cuadernillo de actividades).

-Duración: 55 minutos.

-Actividad 13: Describir el modo de vida de los protagonistas del videojuego, valorando el grado de complejidad de la misma.

-Contenido: Características de las formas de vida y de las actividades económicas y sociales durante la Prehistoria.

-Objetivo: Comprender y valorar la complejidad que entrañaba vivir en la Prehistoria.

-Materiales: Ordenador, cuadernillo de actividades, libro de texto, acceso a internet.

-Resultado: Redacción cuidada sobre su experiencia vivida en la prehistoria gracias al videojuego (actividad 8 del cuadernillo de actividades).

-Duración: 55 minutos..

4. Evaluación

Al finalizar el taller se recogerá y calificará el cuadernillo de actividades en el que se incluirá una narración donde se explique que han aprendido jugando al videojuego incluyendo ejemplos.

De manera genérica podemos establecer las siguientes formas de evaluar:

- Observación sistemática a través de un registro, de manera vertical y horizontal, a lo largo de todo el tiempo que dura la secuencia de actividades y a partir de unos criterios concretos, observables y medibles.
- Evaluación y calificación del cuadernillo de actividad. A modo de ejemplo se puede utilizar esta rúbrica:

Actividad 1	0.5 PUNTOS
-------------	------------

Actividad 2	0.5 PUNTOS
Actividad 3 A	0.5 PUNTOS
Actividad 3 B	1 PUNTO
Actividad 4 A	1 PUNTO
Actividad 4 B	1 PUNTO
Actividad 5 A	1 PUNTO
Actividad 5 B	1 PUNTO
Actividad 6	0.5 PUNTOS
Actividad 7 A	1 PUNTO
Actividad 7 B	1 PUNTO
Actividad 8	1 PUNTO

- Realización de un examen en el que se incluyan los contenidos trabajados a través del videojuego.