



PROPUESTA DIDÁCTICA

LA EUROPA MEDIEVAL (S. XI-XV): AGE OF EMPIRES II. THE AGE OF KINGS

Miguel Fernández Cárcar

Universidad Pública de Navarra

CONTENIDO DE LAS CLASES TEÓRICAS



LA EUROPA MEDIEVAL (SIGLOS XI-XV). CONTENIDOS TEÓRICOS

Esta unidad didáctica está planteada para el curso de 2º 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 *Age of Empires II* para el desarrollo de dicha unidad.

De esta manera, haciendo referencia al currículo de Enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria 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 va a trabajar lo siguiente:

<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de aprendizaje</i>
• La Plena Edad Media en Europa (siglos XII y XIII). • La evolución de los reinos cristianos y musulmanes. • La expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades. • La Baja Edad Media en Europa (siglos XIV y XV). • La crisis de la Baja Edad Media.	• Caracterizar la Edad Media en Europa reconociendo la dificultad de la falta de fuentes históricas en este período. • Explicar la organización feudal y sus consecuencias. • Analizar la evolución de los reinos cristianos y musulmanes, en sus aspectos socio-económicos, políticos y culturales. • Entender el proceso de las conquistas y la repoblación de los reinos cristianos en la Península Ibérica y sus relaciones con Al-Ándalus. • Entender el concepto de crisis y sus consecuencias económicas y sociales.	• Utiliza las fuentes históricas y entiende los límites de lo que se puede escribir sobre el pasado. • Caracteriza la sociedad feudal y las relaciones entre señores y campesinos. • Interpreta mapas que describen los procesos de conquista.

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.

Clase teórica 1

Objetivos: Presentar la época de forma somera; Desarrollar la comprensión de los elementos multicausales que el juego propone en relación con la economía de las sociedades medievales.

Contenidos: La Plena Edad Media en Europa (siglos XII y XIII); • La expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades.

- Actividad 1. Visionado del vídeo de Academia Play
- Actividad 2. Responder al cuestionario
- Actividad 3. Explicación de la economía de la aldea a través del juego.

Clase teórica 2

Objetivo: Comprender la relación simbólica entre diferentes elementos del juego y sus correspondientes referentes históricos.

Contenidos: La organización feudal y sus consecuencias. La expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades.

- Actividad 4. Relacionar los grupos sociales de la Edad Media con los personajes del juego.
- Actividad 5. Reflexión sobre el comercio medieval a través de los tipos de comercio del juego.
- Actividad 6. Construcción de murallas y reflexión sobre el papel de las murallas en las ciudades medievales.

Clase teórica 3

Objetivos: Desarrollar la empatía histórica hacia los procesos traumáticos, de tipo económico y social, que ocurrieron en la Edad Media. Comprender la relación simbólica entre diferentes elementos del juego y sus correspondientes referentes históricos.

Contenidos: La crisis de la Baja Edad Media. La expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades.

- Actividad 7. La peste. Análisis del texto y ejercicio de empatía histórica a través de la narración.
- Actividad 8. Definiciones de los elementos históricos del juego.

CONTENIDO DE LAS CLASES PRÁCTICAS



Clases prácticas 1 y 2

Objetivos: Asimilar el funcionamiento básico del juego. Aprender a avanzar en el juego de una época a la siguiente.

Contenido: Movimiento de las unidades. Progresión cronológica y socio-económica.

Actividad: Seguir el tutorial que representa la historia de William Wallace. Es claro y no presenta dificultad para cualquier usuario medio de las tecnologías. La actividad en el aula suele tener una duración de dos horas, por lo que es necesario dedicar dos días a la realización del tutorial. En casa podría ser más rápido en función del nivel de competencia de cada persona con los juegos de estrategia. Completar el tutorial asegura que el jugador dominará los principios básicos del juego.

Clases prácticas 3 y 4

Objetivo: Explorar al máximo la potencialidad del juego, crear el máximo de unidades de todo tipo, y alcanzar la victoria en el juego.

Contenido: Tipología completa de unidades, tecnologías y mecánicas de juego que aporta *Age of Empires*.

Actividad: Juego libre contra el ordenador. El alumno ya dominará el juego, de manera que dos sesiones de una hora deberían bastarle para explorar todas las posibilidades que aporta el juego. La última de las actividades teóricas (que propone definir los términos históricos que están presentes en el videojuego), se puede empezar a preparar en estas dos sesiones.

Clases prácticas 5 y 6

Objetivo: Motivar a los alumnos en una competición entre ellos para que exploten al máximo sus capacidades de organización y diseño de estrategias para lograr la victoria.

Contenido: Tipología completa de unidades, tecnologías y mecánicas de juego que aporta *Age of Empires*.

Actividad: Juego libre en modo cooperativo. Estas sesiones tienen que ser de disfrute con el juego, en compañía de los demás alumnos. Están pensadas para que sean realmente tiempo de juego cooperativo, donde los alumnos se relacionan en torno al juego, utilizando su vocabulario histórico específico.

Se podría reservar una de las últimas clases para utilizar el “creador de escenarios” e imitar el plano de una ciudad medieval cercana de tamaño medio. Para esta última actividad se necesitaría simplemente imprimir el plano de una ciudad medieval para que los alumnos intenten imitarlo con las unidades de que disponen.