

GAMES TO LEARN HISTORY



PROPUESTA DIDÁCTICA

LA CIUDAD Y EL COMERCIO EN LA BAJA EDAD MEDIA (XV): ANNO 1404

Óscar Zardoya Apastegui

Universidad Pública de Navarra

CONTENIDO DE LAS CLASES TEÓRICAS



Secuenciación recomendada:

Comenzar con la clase teórica 1 e incorporar en ella la primera clase práctica 1. En segundo lugar realizar la segunda clase práctica con la guía de desarrollo, y en la clase siguiente proseguir con las clases teóricas consecutivamente. La tercera clase práctica, más opcional, puede realizarse tras la clase teórica 4 a partir de la partida ya empezada en la anterior clase práctica, y si no se completa en esa hora, es mejor dejar a los alumnos libertad para que la terminen en su tiempo libre.

Clase teórica 1

- Contenidos: genéricos sobre la Baja Edad Media, la ciudad y la economía
- Objetivos: Comprender el contexto histórico (Europa en la Baja Edad Media y la ciudad medieval) y asimilar la multicausalidad del juego en relación a la teoría.
- Materiales: Actividad 1
- Resultado: Respuestas al cuestionario
- Secuenciación:
 - o Actividad 1: cuestionario de ideas previas
 - o Explicación magistral
 - o Tutorial, misión 1 de la Campaña

Clase teórica 2

- Contenidos: procesos industriales y comercio y colonias
- Objetivos: consolidar los conocimientos obtenidos en los tutoriales 1 y 2, relacionar los elementos del juego con la realidad
- Materiales: Actividad 2 y Actividad 3
- Resultado: respuestas al cuestionario
- Secuenciación:

- Actividad 2
- Explicación magistral
- Actividad 3

Clase teórica 3

- Contenidos: repaso, ciudadanía (niveles sociales, necesidades, impuestos y felicidad) y elementos característicos de la ciudad (fueros y murallas)
- Objetivos: afianzar la teoría de la clase anterior, conocer las desigualdades sociales en la ciudad medieval y analizar la importancia de las murallas y los fueros
- Materiales: Actividad 4, Actividad 5 y Actividad 6
- Resultado: respuestas a las actividades
- Secuenciación:
 - Actividad 4 como repaso
 - Actividad 5
 - Actividad 6

Clase teórica 4

- Contenidos: repaso, colonias (demanda occidental de productos orientales, licencias de comercio, fundación de colonias, diferentes necesidades de la población, diferente fertilidad de la tierra) y uso de fuentes históricas
- Objetivos: afianzar los conocimientos de la clase anterior, comprender los beneficios y consecuencias del establecimiento de colonias
- Materiales: Actividad 7
- Resultado: respuesta a la Actividad 7
- Secuenciación:
 - Repaso

- Explicación magistral
- Actividad 7

Clase teórica 5

- Contenidos: cambio y continuidad, causas y consecuencias, dimensión ética de la historia y perspectiva histórica
- Objetivos: consolidar los conocimientos adquiridos de acuerdo a los criterios del pensamiento histórico
- Materiales: Actividad 8
- Resultado: Respuestas al cuestionario, debate
- Secuenciación:
 - Actividad 8
 - Debate y reflexión grupal

Contenidos teóricos

Los contenidos presentes en esta propuesta tienen su concreción curricular, para el ámbito autonómico navarro, en el Boletín Oficial de Navarra número 127, de 2 de julio de 2015, en base al Decreto Foral 24/2015, de 22 de abril. En esta referencia se puede encontrar en el bloque 3 de Geografía e Historia de 2º de la ESO “la expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades” como contenido, y en los objetivos de la etapa secundaria de Geografía e Historia se explicita la importancia de “conocer el espacio donde se desarrollan las sociedades, los recursos naturales y el uso que se ha dado a estos”.

Para una mayor concreción, esta propuesta centra su atención en contenidos considerados estratégicos más que sustantivos, es decir, se centra en conocimientos *sobre* la historia más que *de* la historia, en conceptos metodológicos y estrategias para comprender el pasado más que en transmitir conceptos cerrados, fechas o acontecimientos (Gómez Carrasco, Ortuño Molina y Molina Puche 2014, 9). Para ello se ha considerado relevante el pensamiento histórico, que según Seixas y Morton se puede definir como “el proceso creativo que realizan los historiadores para interpretar las fuentes del pasado y generar narrativas históricas”. Los seis

conceptos que lo componen son la relevancia histórica; las pruebas históricas; el cambio y la continuidad; las causas y las consecuencias; la perspectiva histórica; y la dimensión ética de la historia (Sáiz Serrano y Gómez Carrasco 2016, 177). Como puede percibirse en la Actividad 8, se han tenido en cuenta la explicación causal, el cambio y la continuidad, la dimensión ética de la historia y la perspectiva histórica, cuya elección viene determinada por el carácter ficticio del mundo y los personajes que realiza el videojuego, aunque mediante otras actividades se ha buscado trabajar también el trabajo con fuentes históricas. Por el mismo motivo se han rechazado los contenidos sustantivos políticos en beneficio de los socio-económicos, y se ha limitado el protagonismo de lo cultural a las diferencias entre diferentes culturas *grosso modo*.

En el supuesto caso de que los materiales ordinarios de los libros de texto resulten escasos al profesorado, también puede recurrir al Manual de Historia Medieval de García de Cortázar y Sesma Muñoz para ampliar los contenidos. Estos pueden encontrarse, en mayor o menor medida, en los libros de texto que tienen los alumnos de 2º de la ESO, concretamente en el tema de la ciudad medieval (apartados de recuperación de la vida urbana y artesanía y comercio), en la economía de los reinos cristianos peninsulares y en “los grandes viajes marítimos” (dentro de “los descubrimientos geográficos de la Edad Moderna”). De estos apartados, del libro “Demos. Ciencias sociales, geografía e historia” de 2º de la ESO de Vicens Vives, ya desfasado pero cuyos contenidos perduran en las nuevas ediciones, salen los siguientes contenidos, que pueden servir al profesorado como una pequeña selección de cara a realizar la propuesta.

La ciudad, tras su declive desde el Bajo Imperio Romano y la Alta Edad Media, fue resurgiendo lentamente durante la Plena Edad Media como centro comercial y de producción de objetos manufacturados. Los principales factores que favorecieron la recuperación de la vida urbana fueron el cese de las grandes invasiones, la disminución de las guerras señoriales y la introducción de avances agrícolas, que permitieron generar excedentes agrícolas que supusieron una reactivación del comercio. La expansión agrícola, producida por las nuevas técnicas de cultivo, como la rotación trienal y el uso de estiércol, y los nuevos instrumentos agrícolas, como el arado de vertedera, la collera, las herraduras y los molinos, permitieron un aumento demográfico al mejorar la alimentación de la población. De 45 millones de habitantes en el siglo XII Europa pasó a 75 millones en el XIV, un aumento que significó la repoblación de tierras nuevas o abandonadas y permitió el asentamiento vía emigración en las ciudades, que se reactivaron comercial y artesanalmente gracias a los excedentes agrícolas.

El trabajo artesanal se desarrolló principalmente a través de artesanos que agrupaban sus talleres en el mismo espacio de la ciudad generando calles con el nombre de su profesión, como “tejedores” o “zapatería”.

De la misma forma, los artesanos se organizaban en gremios según su oficio para defender sus intereses, aunque estas organizaciones contaban con una estructura jerárquica que generaba desigualdad: aprendices, generalmente jóvenes que trabajaban a cambio de alojamiento, comida y experiencia y servían como mano de obra barata, oficiales, que eran los trabajadores ordinarios, y maestros artesanos, que ejercían de élite excluyente y elitista. La defensa de los intereses del gremio llevaba a reglamentaciones para defender el sistema de producción, en el que el artesano realizaba todo el proceso, y los precios, para garantizar la supervivencia de los miembros. Entre las normas se encuentran el monopolio del ejercicio de la producción por parte del gremio, el control de la calidad o la regulación de los precios. En cuanto al comercio, las ciudades se consolidaron como centros de intercambio a todas las escalas, ya que se instalaron mercados diarios y aparecieron ferias que permitían transacciones de grandes cantidades de productos a gran escala. Con la rearticulación del comercio volvió a cobrar protagonismo la moneda, que se volvía acuñar en territorios europeos bien en plata o en oro, y a finales de la Edad Media, debido a la elevada cantidad de los pagos por los intercambios, aparecieron las letras de cambio, que permitían pagar cómodamente grandes cantidades de dinero sin portarlo encima. Para estos intercambios era imprescindible el comercio marítimo, y aunque el Mediterráneo seguía teniendo peso como en época romana, la expansión del islam limitó el comercio de los reinos cristianos y por ello emergieron las zonas atlántica y báltica. En el Mar Mediterráneo destacaron principalmente las ciudades del norte de Italia como Venecia o Génova, también núcleos industriales, aunque otras ciudades como Valencia, Barcelona o Marsella también tuvieron protagonismo en los intercambios con Oriente Próximo y el Imperio Bizantino, en los que se importaban productos de lujo como seda y especias y exportaban productos manufacturados como tejidos, aceite, armas y herramientas. Debido a las posesiones y conquistas aragonesas en el Mediterráneo, del siglo XIII al XV la Corona de Aragón participó muy activamente en el comercio mediterráneo, llegando a establecer cónsules para defender los intereses de los comerciantes aragoneses y de su monarquía. Esto generó en la Corona una fuerte burguesía que retroalimentó la expansión y diversificó la economía aragonesa, previamente dominada por la ganadería, la agricultura de regadío y la artesanía (siendo todas ellas claves para la expansión en el mediterráneo, sobre todo la artesanía que fabricaba textiles, productos metalúrgicos y navíos). En el Atlántico y el Báltico destacó como centro los Países Bajos, que también eran núcleos industriales, y la Hansa en el Báltico aseguró un continuo flujo de lanas, vinos, pieles, maderas y trigo. También Castilla participaba en estos intercambios comerciales con Francia, Inglaterra y los Países Bajos, exportando hierro, aceites y lana e importando productos manufacturados y paños de calidad. El producto más destacable en la economía comercial castellana era la Lana, que escasamente se trabajaba en la Península, sino que se exportaba como materia prima a los Países Bajos para que se confeccionasen allí paños de calidad que luego se importaban. El comercio de la lana llegó a ser tan

importante que la economía de la Meseta Norte se reactivó con Burgos como centro, y se generalizaron ferias y mercados y las asociaciones para proteger la ganadería (la Mesta) y el transporte marítimo.

Las oportunidades comerciales hicieron surgir a un nuevo grupo social que se asentaba en los burgos, los burgueses. Éstos fueron ganando privilegios junto al espacio en el que se asentaban, generalizándose los fueros o cartas de privilegios y el uso de murallas para diferenciar las ciudades privilegiadas de los campos de cultivo. Las ciudades solían tener una disposición desordenada, con calles estrechas, sucias, sin aceras ni alcantarillado y escasamente empedradas. Esto favorecía la difusión de enfermedades o incendios, pero pese a ello las ciudades cobraron cada vez más importancia en la vida europea. En el centro solían situarse una plaza y los edificios más importantes en torno a ella, como el ayuntamiento, el mercado o la catedral, y junto a las viviendas humildes y edificios diversos como hospitales, hospederías, escuelas o edificios religiosos, se fueron asentando viviendas de la nobleza. Esta nobleza, poderosa en el sistema feudal, se fue vinculando a la burguesía, poderosa económicamente, para formar una nueva élite en las ciudades que monopolizaba el poder en los concejos municipales, el patriciado urbano. Sin embargo, no toda la burguesía adquirió tal grado de protagonismo, y aunque las ciudades suponían una ruptura de la sociedad feudal y favorecían la extensión de la libertad personal, la mayor parte de la burguesía, centrada en la artesanía y los pequeños comercios, distaba de la alta burguesía de grandes comerciantes y banqueros. Junto a la burguesía, la nobleza y los eclesiásticos se asentaban en la ciudad otros grupos sociales humildes, como los trabajadores de los gremios, mendigos o minorías como los judíos, estos últimos con sus propios barrios y actividades económicas, entre las que destaca el préstamo. Un claro signo de la ruptura del sistema feudal que supuso la ciudad medieval es la escritura, previamente monopolizada por los clérigos y en este momento extendida con la vida urbana principalmente por intereses comerciales, lo que motivó la creación de entidades centradas en la formación como las universidades.

Desde el siglo XV el comercio europeo con Oriente, que se había basado en la ruta de la seda que pasaba por Constantinopla, se vio necesitado de nuevas vías por la conquista otomana de la ciudad bizantina y la creciente demanda de productos. Los portugueses, cuya expansión territorial a costa de los musulmanes en la Península Ibérica había quedado impedida, iniciaron una expansión marítima hacia el sur por el Atlántico para obtener recursos (como oro y marfil) y esclavos, y para llegar a la India. La llegada a este lugar en 1498 por Vasco de Gama inició el dominio portugués del comercio de especias y seda con Europa, y motivó que la Corona Hispánica buscara una ruta alternativa a la India, como fueron las expediciones de Cristóbal Colón. Para hacer viables estos grandes viajes marítimos fueron necesarios avances científicos y técnicos, como la cartografía, el timón, la brújula y el astrolabio, y las nuevas carabelas permitieron navegar por el Atlántico en alta mar.

CONTENIDO DE LAS CLASES PRÁCTICAS



Clase práctica 1: tutorial, misión 1 de la Campaña

Objetivo: conocer la interfaz y aprender los fundamentos básicos del juego

Duración aproximada: 30'

- Interfaz del juego
- Entrega de un feudo
- Campesinos: necesidades, beneficios para el gobernante y crecimiento
- Mercado como garante de compañía y almacén para el abastecimiento
- Recursos básicos (madera y pescado) y necesidad de infraestructuras (caminos)
- Obligaciones feudovasalláticas: entregar madera y pescado
- Intercambio de mercancías entre barcos y almacenes, control de barcos y exploración

Clase práctica 2: escenario “conviértete en elector” guiado

Objetivo: interiorizar las mecánicas de desarrollo del juego

Duración aproximada: 50'

Consultar la Guía de Desarrollo para ver los pasos necesarios y unas marcas temporales, que pueden usarse para controlar el avance del alumnado. Es posible que en el tiempo marcado no se alcancen todos los elementos señalados a continuación y explicitados en la guía, por lo que estos deberán pasar a la tercera clase práctica.

- Usar los conocimientos adquiridos para conseguir ciudadanos
- Compraventa de bienes: la compra de productos manufacturados sale muy cara en comparación a la fabricación propia
- Proceso industrial 1: cáñamo y ropa de lino
- Proceso industrial 2: carbón, mina de metal, fundición de hierro y fábrica de herramientas
- Comercio: licencia de comercio de tus superiores (Lord Northburgh) para comerciar con oriente

- Colonias: diferente fertilidad de la tierra, demanda occidental de productos orientales, fundación de colonias con almacenes, diferentes necesidades de la población
- Rutas de comercio: rutas de abastecimiento entre islas controladas, rutas de venta de excedente (mejor precio de productos manufacturados)
- Patriciado urbano

Clase práctica 3: escenario “conviértete en elector” libre

Objetivo: profundizar en las mecánicas del juego con un gran volumen de tareas simultáneas interrelacionadas

Duración aproximada: más de una clase

Cargar la partida empezada en la clase práctica 2 e intentar terminar el escenario. Es probable que no se pueda terminar en la hora de clase, y es recomendable que si esto ocurre se avise a los alumnos de que no se dedicará más tiempo de clase. Sin embargo, conviene invitar a los alumnos a terminar el escenario en su tiempo libre, aunque es totalmente opcional y para asegurar que interiorizan las mecánicas del juego.

- Completar el escenario cumpliendo los requisitos que marca el juego
- Nuevos niveles sociales: nobles y beduinos
- Mayor gestión de recursos
- Cadenas de producción complejas
- Multitud de rutas comerciales
- Contacto con personajes y beneficio mutuo

Guía de desarrollo

Esta guía permitirá alcanzar un grado de autonomía suficiente como para permitir al jugador desarrollar partidas pacíficas en menos de una hora (pensada para el tutorial 2).

- Construye un mercado y varias casas de campesinos, unidos por caminos.
- Construye 3 cabañas de leñador y 1 cabaña de pescador, uniéndolos con caminos al almacén pequeño

- Sigue construyendo casas de campesinos hasta desbloquear el lagar y la capilla (60 y 90 campesinos respectivamente), y construye ambos edificios (recuerda crear campos en el lagar y unirlo al almacén por ser de producción, y la iglesia a las viviendas por ser un servicio).
- Para satisfacer las necesidades de los habitantes, haz clic en una vivienda y abajo a la derecha podrás ver qué necesidades tienen, y pulsando cada una puedes ver qué requisitos tienen. También asegúrate de tener activados los “derechos de ascenso”, bien desde las propias viviendas o desde el mercado. Con todas las necesidades cubiertas y los derechos de ascenso activados, podrás mejorar el status de tu asentamiento.
- Al llegar al status de ciudad, en tu asentamiento empezarán a vivir ciudadanos y Lord Northburgh te venderá un barco en su isla, simplemente pulsando en el barco botado en el puerto. Puedes comprar herramientas a Lord Northburgh con ese barco, ya que no podrás fabricar hasta dentro de un rato. Para ello, pulsa en el almacén de la costa, elige las herramientas y acepta el trato. También compra (con “honor”) “un regalo espléndido para un invitado”. Tras esto lleva el barco a tu puerto, pulsa el botón de intercambiar y elige los bienes.
- Cuando tengas ciudadanos tendrán nuevas necesidades. Primero, para satisfacer la necesidad de ropa de lino, construye un mercado pequeño (que actúa como el almacén, no como el mercado) en el interior de la isla, preferiblemente cerca de una “masa rocosa”, y a su alrededor construye dos plantaciones de cáñamo (con sus campos) y una cabaña del tejedor.
- Sigue construyendo casas hasta que tengas 240 ciudadanos (recuerda que para que entren habitantes los impuestos no pueden estar muy altos, se imponen desde las propias viviendas). Mientras tanto, construye una cabaña del picapedrero cerca de una “masa rocosa” (si no tienes un mercado pequeño cerca, puedes crearlo). Si algún recurso te escasea construye más edificios para producirlos, y puedes mejorar tu almacén (si no tienes barcos cerca) o mercados pequeños pulsando el botón que te ha servido antes para intercambiar, así almacenará más recursos y los recogerá más rápido de los lugares de producción. Mientras consigues la cantidad de ciudadanos necesaria puedes ir avanzando con el siguiente paso al mismo tiempo.
- Carga tu barco con el “regalo espléndido” y llévalo a explorar por la zona sur del mapa, hasta que encuentres al Gran Visir Al Zahir. En su puerto, entrégale el regalo, y con el barco que te entregue busca una isla en la que sean fértiles las especias (puedes ver la fertilidad arriba, junto al nombre de la isla) y crea un almacén en la costa desde tu barco.
- Cuando hayas fundado tu colonia oriental, construye un bazar y cabañas de nómada a su alrededor hasta que llegues a 145 nómadas. A la vez, construye una plantación datilera en una zona verde, y si

no tienes suficiente, construye antes una noria. Cuando llegues a 145 nómadas construye una granja de especias y una granja de cabras en terreno verde.

- Si te empiezan a escasear bienes o a sobrar otros, escoge en cualquier almacén la opción “lugar de comercio”, que aparece como una arcón con oro, y allí puedes comprar (+) o vender (-). Si pulsas en un producto una vez lo has seleccionado puedes calcular hasta qué cantidad vas a comprar o vender. También puedes comprar con tus barcos en otros almacenes, como has hecho nada más obtener tu primer barco.
- Para producir herramientas estableceremos una cadena de producción más compleja. Primero, construye una mina de hierro en un yacimiento natural y una cabaña del carbonero en una zona de bosque. Después construye una fundición de hierro y dos talleres del fabricante de herramientas.
- Para garantizar el abastecimiento de especias de tu isla inicial, y de madera y herramientas de tu isla oriental, crea una ruta de comercio. Para ello, haz clic en el botón con una rosa del viento abajo a la derecha, pulsa en “crear una ruta” y añade tus dos puertos, el material que van a cargar y descargar (puedes fijar las cantidades como lo has hecho con el lugar de comercio) y finalmente un barco.
- Cuando hayas alcanzado una cifra de 355 ciudadanos en tu ciudad podrás construir una taberna para satisfacer la necesidad de ocio de los ciudadanos, y será el último paso para que estos adquieran el rango de patricios.
- Para poder botar más barcos, construye otra plantación de cáñamo y una cordelería, y tras esto construye un astillero pequeño en la costa.
- Una vez alcances los 295 nómadas y lleguen patricios a tu isla principal necesitarás colonizar otras islas para poder cultivar los recursos necesarios para su progreso (que puedes comprobar en las necesidades de tus nómadas y patricios y en la fertilidad de las islas) y garantizar su abastecimiento mediante rutas de comercio. Para colonizar otras islas carga herramientas y madera en un barco para crear un almacén en la costa como has hecho en tu primera colonia oriental.
- Recuerda ir llevándole regalos (vendidos por honor por Lord Northburgh) a Al Zahir para desbloquear nuevos edificios orientales.

Marcas temporales aproximadas:

- Construir capilla y tener ciudadanos: minuto 8
- Producción de ropa de lino: minuto 15
- Primera colonia oriental y 240 ciudadanos: minuto 23
- Producción de herramientas y especias: minuto 36

- Patricios, construcción de barcos y nómadas con necesidad de propiedad: minuto 50

EVALUACIÓN DEL PROCEDIMIENTO



A la hora de evaluar la totalidad de las actividades hay que tener en cuenta que la Actividad 1 (cuestionario de ideas previas) es tan solo una herramienta para que el docente identifique carencias, puntos fuertes o representaciones sociales respecto a los conocimientos de los alumnos de cara a las clases posteriores. Además, hay varias actividades cuya evaluación es subjetiva por parte del profesor debido a su intangibilidad, como en la Actividad 3 (comentario oral grupal), o la Actividad 4 (resolver un problema), ya que el objetivo de estas es garantizar que el alumnado interiorice mecánicas del juego que le facilitaran la comprensión de la lógica multicausal. Son las actividades 2, 5, 6, 7 y 8 las que deben ser evaluadas por el docente, y también las que más pueden vincularse con aspectos históricos o del pensamiento histórico.

La evaluación de los proyectos que incluyen videojuegos como metodología didáctica nunca ha resultado sencilla, principalmente a la dificultad del alumnado de expresar lo aprendido, pero se ha demostrado la eficiencia del procedimiento de cara a la enseñanza de elementos como una causalidad compleja, el desarrollo de empatía histórica o el pensamiento deductivo (Mugueta, Manzano, Alonso y Labiano 2017, 22). Sin embargo, Domínguez Castillo ha dedicado a la evaluación del pensamiento histórico una obra íntegra, que puede emplearse perfectamente para la evaluación de contenidos de la propuesta. Por ejemplo, el trabajo con pruebas históricas permite la enseñanza de la historia como una disciplina similar a la cultura científica y con una metodología no tan diferente (Domínguez Castillo 2015, 86). De la misma forma, el razonamiento contrafáctico permite una mejor comprensión de la causalidad (ibíd., 110), y debido al carácter contrafáctico del videojuego, las preguntas referentes al pensamiento histórico presentes en la Actividad 8 tienen gran potencial didáctico por el nivel cognitivo que obligan a desarrollar de forma escrita.

BIBLIOGRAFÍA



Domínguez Castillo, Jesús (2015) *Pensamiento histórico y evaluación de competencias*. Barcelona: Graó.

García de Cortázar, José Ángel y Sesma Muñoz, José Ángel (2008) *Manual de Historia Medieval*. Madrid: Alianza Editorial.

Gómez Carrasco, Cosme Jesús, Ortuño Molina, Jorge y Molina Puche, Sebastián (2014) “Aprender a pensar históricamente. Retos para la historia en el siglo XXI” en *Tempo e Argumento* nº6, pp. 5-27.

Mugueta, Íñigo, Manzano, Ane, Alonso, Pablo y Labiano, Leire (2015) “Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires” en *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia* nº32, pp. 1-13

Sáiz Serrano, Jorge y Gómez Carrasco, Cosme Jesús (2016) “Investigar el pensamiento histórico y narrativo en la formación del profesorado fundamentos teóricos y metodológicos” en *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado* nº19, pp. 175-190.