

PROPUESTA DIDÁCTICA

EVOLUCIÓN REINOS CRISTIANOS PENINSULARES EN LA
EDAD MEDIA Y AL-ANDALUS:

AGE OF EMPIRES II. THE CONQUERORS



Antonio Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

CONTENIDO DE LAS CLASES



CURRÍCULO

- **Contenidos:** La península ibérica en la Edad Media: los reinos cristianos orientales y occidentales. Origen y desarrollo del reino de Castilla y Aragón durante la Edad Media. La invasión musulmana de la Península Ibérica. De emirato independiente al Califato de Córdoba. Los reinos de taifas. Política, sociedad, economía y cultura en Al-Andalus.
- **Criterios de evaluación:** Entender el proceso de las conquistas y la repoblación de los reinos cristianos en la península ibérica y sus relaciones con Al-Andalus. Diferenciar las fases y la evolución de la Península Ibérica durante la Edad Media. Conocer las diferencias y semejanzas entre Al-Andalus y los reinos cristianos occidentales peninsulares. Aproximar e identificar la cultura de ambas entidades sociopolíticas-culturales en el tiempo de la Edad Media. Comprende los orígenes del islam y su alcance posterior.
- **Estándares de aprendizaje y competencias:** Comprende los orígenes del islam y su alcance posterior. Interpreta mapas que describen los procesos de conquista y repoblación cristianas en la península ibérica. Explica la importancia de al-Ándalus en la Edad Media. Establece diferencias políticas, económicas, sociales y culturales según los diferentes periodos históricos de la Edad Media en la Península Ibérica. Comunicación lingüística (CL); competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología (CMCT); competencia digital (CD); aprender a aprender (AA); competencias sociales y cívicas (CSC); sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE); conciencia y expresiones culturales (CEC).

NARRATIVA Y DATOS TÉCNICOS DEL VIDEOJUEGO

Age of Empires II: The Conquerors es un videojuego de estrategia en tiempo real (RTS) para ordenadores, desarrollado en sus inicios por Ensemble Studios y publicado por Microsoft Games para las plataformas Microsoft Windows y Apple Macintosh. Se trata de la primera expansión y el título expande al videojuego Age of Empires II: The Age of Kings y fue lanzado a mediados del año 2000. El juego nos permite escoger más de una docena de civilizaciones (bizantinos, persas, turcos, francos, godos, vikingos...) y, a través del desarrollo de las mismas (expansión, gestión, avances) conocer su evolución histórica y sus principales caracteres políticos, económicos, sociales y culturales. Es un juego especialmente idóneo para la profundización de la Edad Media y la Edad Moderna, tanto en Europa como en Asia y América. The Conquerors es una expansión de Age of Empires II que se encuentra incluida al adquirir la edición HD del juego. Se compone de cuatro campañas: "Atila: rey de los hunos"; "Moctezuma"; "Batalla de los Conquistadores" (por ejemplo, Batalla de Tours, 732; Batalla de Hastings, 1066; o Batalla de Lepanto, 1571) "El Cid". Gracias a esta última podremos aproximar el estudio de los reinos cristianos peninsulares en la Edad Media a través del proceso de reconquista y repoblación frente a Al-Andalus.

Age of Empires II: The Conquerors (Hidden Path Entertainment -remasterización-, 2000).

Duración del juego: Nos centraremos en la campaña "El Cid", centrada en el caballero castellano Rodrigo de Vivar. Se divide en seis misiones ("Hermano contra hermano"; "El enemigo de mi enemigo"; "El exilio del Cid"; "La guardia negra"; "Rey de Valencia" y "Reconquista") que posibilitan el conocimiento del reino de Castilla y

Al-Andalus en el trascendental siglo XI (desaparición del Califato Córdoba, las primeras taifas, la llegada de los almorávides a la Península, reconquista cristiana de Toledo, aumento del protagonismo del reino de Castilla, entre otros elementos). La duración dependerá de los retos del videojuego y del profesor marcados (2-3 horas máximo).

Descarga digital previo pago desde STEAM (19,99 euros):

https://store.steampowered.com/app/221380/Age_of_Empires_II_HD/?l=spanish

Videos de presentación y material de apoyo en la web oficial de AGE OF EMPIRES II:

<https://www.ageofempires.com/games/aoeii/>

RETOS DEL VIDEOJUEGO

- En el menú principal, pincha en la opción "Historia", selecciona "Los bereberes" y busca información sobre Tariq y Musa, así como el papel destacado que mantuvieron en la Península Ibérica desde el 711.
- Selecciona en el menú de campañas "The Conquerors" y pincha sobre "El Cid". ¿Cuáles son los objetivos de la misma?
- Supera las seis etapas de la campaña "El Cid", acumulando el mayor número de recursos y anota los datos más relevantes del menú "pistas" y "objetivos"



RETOS DEL PROFESOR

- En la primera misión de nuestra campaña, "Hermano contra Hermano", el rey Sancho nos pide captura a su hermano Alfonso. ¿Qué territorios gobernaba Sancho? ¿Por qué debemos aprisionar a su hermano? ¿Qué disputas había por el trono? ¿Cómo acabó dicho enfrentamiento?



- En el siglo XI Al-Andalus entró en crisis con la fragmentación del Califato de Córdoba en taifas, siendo las de Zaragoza y Toledo algunas de las más importantes. A partir de la narrativa del videojuego y los apuntes del profesor, así como la propia búsqueda de información del alumnado, explica qué ocurrió en 1085, qué consecuencias tuvo para el futuro de la reconquista en la Península, cómo eran las relaciones entre las taifas y los reinos cristianos peninsulares.



- El Cid pertenecía al grupo de los caballeros. ¿Qué características presentaba este colectivo dentro del orden social medieval? ¿Por qué fueron tan importantes en Castilla? ¿Cuáles eran sus privilegios? ¿Cuáles eran los sectores no privilegiados en dicho reino? ¿Qué papel desempeñaban?



- ¿Cómo era la sociedad de Al-Andalus? ¿Qué papel ocupaban dentro de ella los bereberes y los árabes? ¿Cuáles eran sus principales edificios? ¿Qué diferencias existían con la cristiana?



- La figura del Cid está fuertemente determinada por su lucha contra Yusuf Ben Tasufin en Valencia y por la leyenda que le acompañó en su combate final contra los invasores. Explica este episodio a través de la narrativa del videojuego y mediante el visionado de un fragmento de la película El Cid (1961), protagonizada por Charlton Heston y Sophia Loren: <https://www.youtube.com/watch?v=s7fG3X-Bn6c>

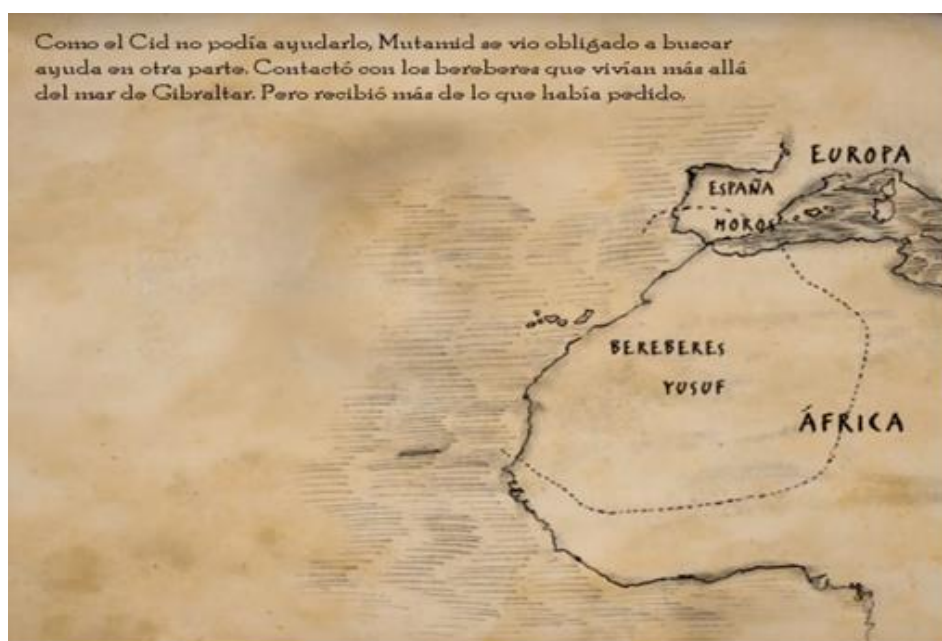
EVALUACIÓN

De manera genérica podemos establecer las siguientes (extensibles a todos los títulos de esta guía didáctica):

- 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.

- Realización de las actividades propuestas y recogerlas en un dossier o carpeta de trabajo.
- Establecimiento de pautas para la autoevaluación y coevaluación en pequeños grupos, con objeto de promover la confianza en el alumnado y que este valore la iniciativa y ponga en valor el esfuerzo y la colaboración.

Las actividades marcadas en los "retos del profesor" pueden conformar un trabajo obligatorio relacionado con la unidad didáctica, cuyo porcentaje en la nota global de la evaluación queda a criterio del profesorado. Recomendamos, además, vincular las preguntas del examen del presente tema a elementos específicos del videojuego, creando una mayor simbiosis o diálogo entre la teoría y esta herramienta didáctica. Ejemplo:



A partir de la siguiente captura de pantalla del videojuego, explica qué invasiones sufrió Al-Andalus entre los siglos XI y XII, cómo afectaron al proceso de reconquista y repoblación, y la importancia dentro de esta evolución de fechas tan significativas como 1085 y 1212.

Propuesta de rúbrica de evaluación para un trabajo en papel

CRITERIOS PARA EVALUAR	
Castilla en el siglo XI: el rey Sancho y el rey Alfonso VI	2p
Crisis del Califato de Córdoba: las primeras taifas	2p
La sociedad feudal en Castilla en tiempos del Cid	1,75p
Al-Andalus: organización política, social y religiosa	1,75p
La leyenda del Cid	1,5p
Capturas de pantalla que demuestren tus avances y logros	1p
PUNTUACIÓN TOTAL	