

PROPUESTA DIDÁCTICA

DESCUBRIMIENTO Y CONQUISTA DE AMÉRICA

THE NEW WORLD y THE NAVIGATOR



Antonio Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

CONTENIDO DE LAS CLASES



CURRÍCULO

- **Contenidos:** Las exploraciones portuguesas y castellanas en el siglo XV. El proyecto de Colón y sus cuatros viajes al Nuevo Mundo. Los pueblos de la América precolombina. Explotación y conquista de América. Las potencias europeas y el control de las rutas a América. Organización administrativa por parte de la Corona española. El Debate de Valladolid y el tratamiento de la población indígena.
- **Criterios de evaluación:** Conocer los proyectos de Toscanelli y Colón para llegar a la India cruzando el Atlántico. Identificar las exploraciones portuguesas en África a lo largo del siglo XV. Aproximar los principales y exploradores españoles de América. Explicar las posturas de Bartolomé de las Casas y Ginés de Sepúlveda referentes al trato de los indios. Reconocer las características de los principales pueblos de la América precolombina.
- **Estándares de aprendizaje y competencias:** Interpretar mapas y cartas geográficas. Analizar las principales leyes y medidas referentes a la organización administrativa de América. Ponderar la importancia de la pluralidad cultural. Valorar el cambio político, económico y social que supuso la colonización europea de América. 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

Utilizaremos dos juegos interrelacionados para la profundización en esta unidad didáctica. Ambos han sido elaborados por el desarrollador español Rubén Zubillaga, responsable de Hoplite Games, que desarrolla juegos históricos con tecnología Flash 2D. Aunque hay juegos con mayor potencial gráfico y narrativo (por ejemplo, Europa Universalis IV), su accesibilidad y sencillez pueden ser adaptados fácilmente para nuestros fines educativos.

Presentación de The New World: "Es el año 1492 y es tiempo de descubrir el Nuevo Mundo. Para ello, debemos emular a Cristobal Colón y tratar de alcanzar América en este apasionante y peligroso viaje. Después de leer la orden mediante la cual los Reyes Católicos nos encomiendan viajar rumbo al Oeste y descubrir nuevas tierras para la Corona, podremos introducir el nombre de nuestro capitán y elegir entre 3 diferentes tipos de barco cada uno con sus características. Esta elección es muy importante, ya que puede marcar el destino de la expedición. Una vez hayamos elegido el barco iniciaremos el viaje. Se trata de un juego por turnos en el cual un turno equivale a un día de navegación. Cada día, el barco recorrerá una distancia que dependerá de múltiples factores como el viento, estado del casco y de las velas, número de marineros, moral, etc. Cada jornada recibiremos 1 Punto de Acción que tendremos que invertir con cuidado para tomar decisiones como capitán que serán vitales para conseguir llegar a destino. Pueden ocurrir también eventos que afectarán positiva o negativamente a la navegación. Algunos incrementarán la velocidad del barco, otros dañarán el casco, las velas, o harán enfermar a la tripulación... Conseguiremos la victoria cuando lleguemos al Nuevo Mundo. Después accederemos a la pantalla de puntuaciones. Nuestra puntuación se calculará teniendo en cuenta los días que hemos tardado en alcanzar el objetivo, el número de marineros que han

sobrevivido y los Puntos de Acción que no hemos gastado. Cuanto mayor sea esa puntuación final mejor será tu posición en la tabla online de los Grandes Descubridores".

Presentación de The Navigator: "En el año 1492, Cristobal Colón, a las órdenes de los Reyes Católicos de España, parte en dirección Oeste para buscar una nueva ruta hacia las Indias Orientales. En vez de eso, encuentra un continente cuya existencia había sido desconocida hasta entonces, América. Pronto, las grandes naciones de Europa se dan cuenta de las inmensas riquezas que podrían obtener en esos nuevos territorios si consiguen hacerse con ellos. Eres el mejor capitán de tu país y has sido elegido para encabezar una misión de vital importancia: navegar hasta el nuevo continente, construir una fortaleza para asegurar nuestro dominio y volver antes que el resto de nuestros rivales. Si lo consigues, tu nación será la más poderosa del Mundo". Podremos escoger cinco países: Portugal, España, Inglaterra, Países Bajos y Francia, además de tres tipos de barcos diferentes (como la carabela) para completar nuestra misión. A lo largo de la misma encontraremos hasta 20 eventos diferentes (reparar nuestro barco, incendios, ataques de tribus indígenas...) que intentarán que alcancemos nuestra meta.

The New World (Hoplite Games, 2019).

The Navigator (Hoplite Games, 2019).

Duración conjunta: 2 horas (30 minutos *The New World* y 90 minutos máximo *The Navigator*).

Acceso online gratuito a THE NEW WORLD: <https://www.hoplitegames.com/?p=40>

Acceso online gratuito a THE NAVIGATOR: <https://www.hoplitegames.com/?p=751>

Tutorial THE NEW WORLD: <https://www.hoplitegames.com/?p=40>

RETOS DEL VIDEOJUEGO *THE NEW WORLD*

- Intenta llegar a América en menos de 30 días con la nao ó la carabela y con el máximo número de marineros, alimentos y agua (realizar captura de pantalla).
- Haz un breve resumen del diario del capitán que aparece a lo largo del trayecto: incidentes, distancias, tipo de vientos....



- Visiona y traduce la introducción del videojuego, te será de gran ayuda para futuros retos del profesor.

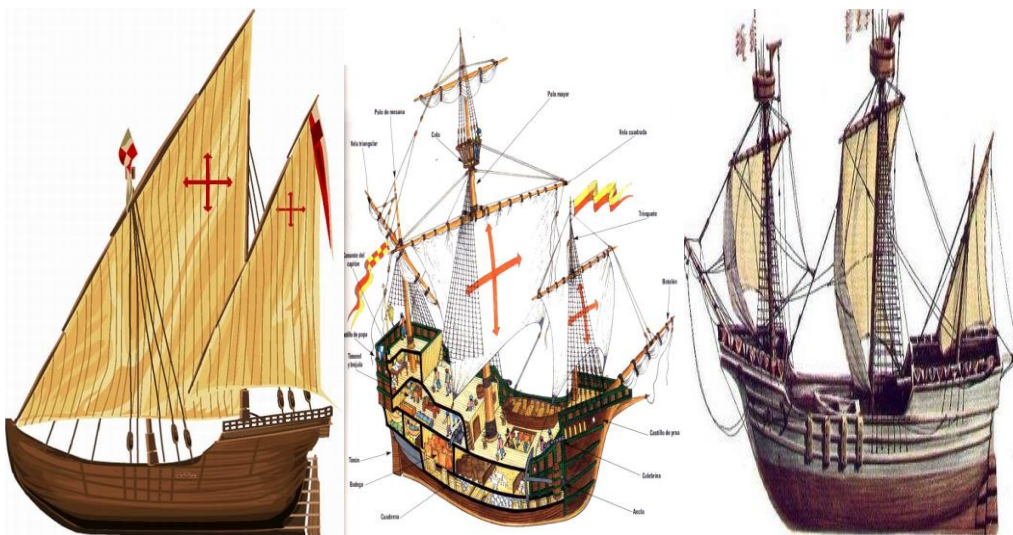
RETOS DEL VIDEOJUEGO THE NAVIGATOR

- Llega en el menor tiempo posible a América y funda un asentamiento con cada uno de los tres tipos de barcos disponibles (puedes escoger la nación que quieras).
- ¿A qué peligros te has enfrentado? Explícalos detenidamente así como la estrategia utilizada. Adjunta imágenes debidamente identificadas que sirvan de ayuda a tu argumentación.
- Cumple las tres misiones del juego.

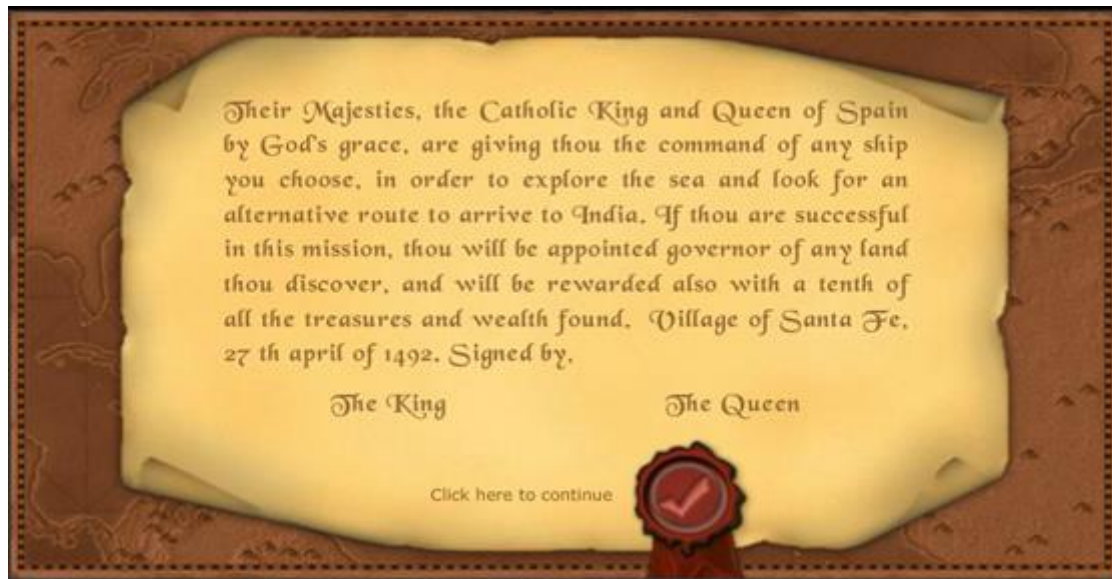


RETOS DEL PROFESOR. THE NEW WORLD

- Busca información detallada sobre las condiciones de vida del primer viaje de Colón a América (una redacción a mano, mínimo un folio por una cara).
- Diferencias entre una carraca, una nao y una carabela. ¿Qué avances científicos del siglo XV favorecieron los viajes de exploración?



- A partir de la imagen que se adjunta contesta a las siguientes preguntas:
 - * Traduce la carta. ¿Qué fueron las Capitulaciones de Santa Fe? ¿En qué contexto histórico se firmaron? ¿En qué geógrafo se inspiró Colón en su proyecto de llegar a la India? ¿En qué consistía?



- ¿Cuántos viajes realizó Colón a América? ¿Qué recorrido siguió? Dibuja en un mapa mundi los lugares que fundó y que nombre recibieron.

RETOS DEL PROFESOR. THE NAVIGATOR

- ¿Qué grandes potencias europeas rivalizaron con la Monarquía Hispánica por el control de las rutas marítimas a América? ¿Qué productos eran su objeto de deseo?

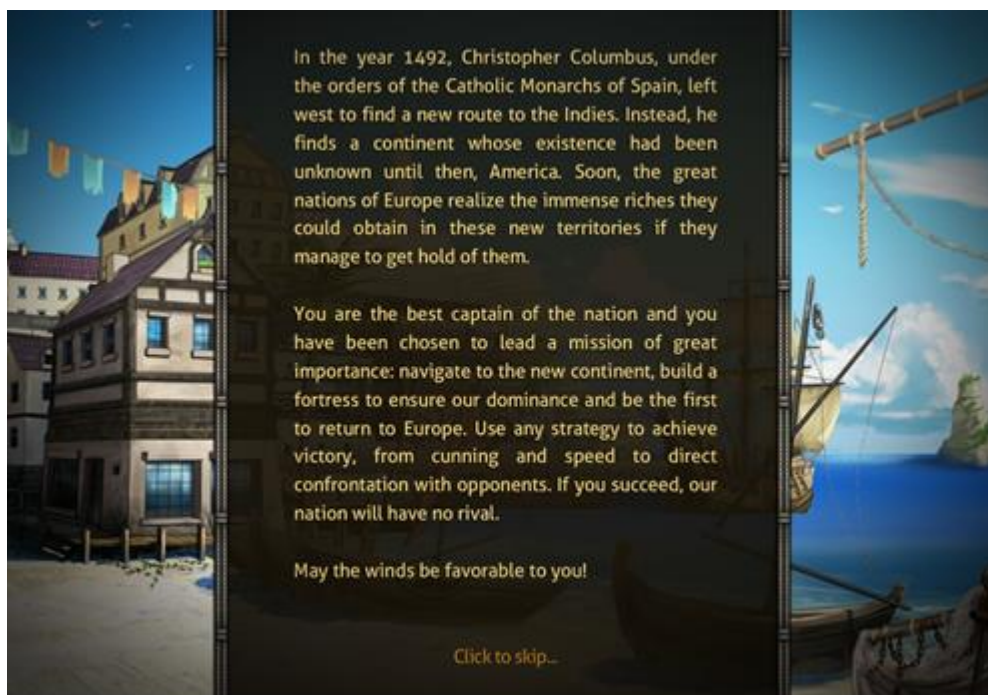


Rank	Nation	Ship	Status
1st		Caravel	Sailing to the New World 40.18% completed
2nd		Nao	Sailing to the New World 38.75% completed
3rd		Caravel	Sailing to the New World 38.18% completed
4th		Nao	Sailing to the New World 37.17% completed
5th		Caravel	Sailing to the New World 36.75% completed

- ¿Cuáles fueron los primeros poblados de los españoles en América? ¿Cómo se llaman hoy en día? ¿Cómo afectó al futuro de los mismos el Tratado de Tordesillas?



- A partir de la imagen que se adjunta contesta a las siguientes preguntas:
 - Traduce la carta. ¿Qué fueron los corsarios? ¿Y los bucaneros? ¿Cuáles fueron los más importantes en el siglo XVI? Realiza un guión gráfico -mínimo 6 viñetas- (<https://www.storyboardthat.com/es>) explicando estas cuestiones.



- Entre los años 1519 y 1522 se completó la Primera Vuelta al Mundo. Visiona el siguiente documental: Expedición de Fernando de Magallanes (<https://www.youtube.com/watch?v=m9fljctzU4U>) y analiza las causas que llevaron a su realización así como la ruta seguida y sus protagonistas.

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 cuáles fueron los principales pueblos indígenas existentes en América cuando llegaron los españoles así como las causas (religiosas, políticas, tecnológicas...) que facilitaron su conquista.

Propuesta de rúbrica de evaluación para un trabajo en papel

CRITERIOS PARA EVALUAR	Puntos
Supera los retos de los dos videojuegos	2
Los viajes de Colón	1
Las causas científicas de los descubrimientos	1
Las Capitulaciones de Santa Fe	1
Los primeros asentamientos españoles en América	1
La lucha internacional por las Indias Occidentales	1,5
La Primera Vuelta al Mundo	1,5
Capturas de pantalla que demuestren tus avances y logros	1
PUNTUACIÓN TOTAL	



A partir de las siguientes capturas de pantalla del videojuego Siegius Arena, explica qué tipos de gladiadores existieron, sus características, cómo podían obtener la libertad, qué espectáculos se celebraban en los anfiteatros y cuál fue el más importante de todo.

Propuesta de rúbrica de evaluación para un trabajo en papel

CRITERIOS PARA EVALUAR	
Supera los retos del videojuego	1,5 p
La Dacia y el Danubio: obras de ingeniería	1,5
Arte de Roma a través estética <i>Siegius</i>	1,5
Presentación digital edificios de espectáculo y ocio	1,5
Los grupos sociales en <i>Siegius</i>	1,5
Documental Ingeniería romana: ciudades	1,5
Capturas de pantalla que demuestren tus avances y logros	1
PUNTUACIÓN TOTAL	