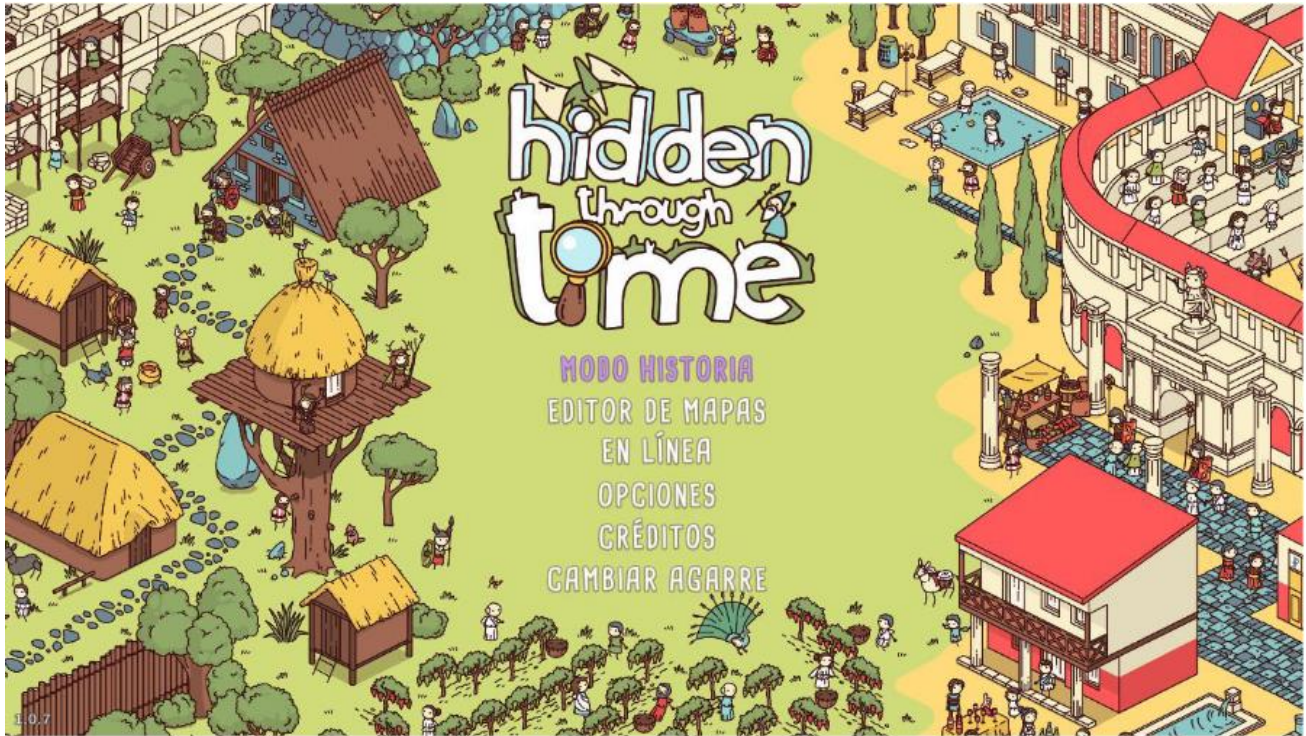


GAMES TO LEARN HISTORY



Situación de aprendizaje en tercer ciclo de educación primaria y aula específica de educación especial de educación secundaria

Descubriendo y diseñando la Prehistoria

Hidden Through Time

José M. Rodríguez Ferrer y Ana Manzano León

Universidad de Burgos y Universidad de Almería

DESCUBRIENDO Y DISEÑANDO LA PREHISTORIA

Hidden Through Time

Relación del juego con el Curriculum

Hidden Through Time puede abordar diversos contenidos curriculares que se alinean principalmente con las áreas de historia, tecnología, geografía y economía, además de fomentar el desarrollo de competencias transversales. A través del juego, los estudiantes pueden explorar diferentes civilizaciones y periodos históricos, como la Prehistoria y la Edad Media, lo que les permite aprender sobre la evolución de las sociedades humanas y los cambios en la organización social y política a lo largo del tiempo.

Además, el juego permite explorar el desarrollo de la tecnología a través de los objetos y herramientas representados en los mapas. Los estudiantes pueden identificar las innovaciones tecnológicas, como las primeras herramientas de piedra, y analizar cómo estas tecnologías impactaron en la vida diaria de las distintas sociedades humanas. Este enfoque también puede tener utilidad para introducir al alumnado en el concepto de las innovaciones culturales y técnicas, como el fuego, la rueda o la agricultura, que transformaron las formas de vida y las economías a lo largo de la historia.

También se puede abordar el contenido relacionado con los sistemas económicos antiguos. Los estudiantes pueden aprender sobre las economías de subsistencia, como la caza y la recolección, y cómo evolucionaron hacia sistemas más complejos de comercio e intercambio. Esto permite que el alumnado comprenda las dinámicas de los primeros sistemas económicos y la importancia del comercio en el desarrollo de las civilizaciones.

Habilidades específicas trabajadas mediante las mecánicas del juego

Hidden Through Time es una herramienta eficaz para trabajar de manera específica la atención sostenida y la memoria en los estudiantes, integrando estas habilidades en su dinámica de juego. En cuanto a la atención sostenida, el juego requiere que los jugadores mantengan su concentración durante largos periodos de tiempo mientras buscan objetos ocultos en escenarios llenos de detalles. La necesidad de encontrar pequeños elementos escondidos entre una multitud de objetos similares obliga a los estudiantes a mantener su enfoque constante y evitar distracciones. Esta capacidad de concentración prolongada es clave para identificar correctamente los elementos que se les pide encontrar, fomentando una atención visual meticulosa y perseverante.

Por otro lado, la memoria también se ejercita durante el juego, ya que los jugadores deben recordar las pistas y ubicaciones de objetos en diferentes niveles. A medida que exploran los mapas, los estudiantes necesitan retener información sobre patrones y detalles visuales, lo que les ayuda a mejorar su memoria visual. Además, al avanzar en el juego, deben aplicar el conocimiento previamente adquirido sobre los tipos de objetos, contextos y civilizaciones, lo que fortalece su capacidad de recordar información tanto a corto como a largo plazo.

Competencias

Además de las habilidades ya mencionadas, la situación de aprendizaje desarrollada con *Hidden Through Time* permite trabajar de forma específica las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: A través de la creación de presentaciones y la narración de los contenidos curriculares analizados, los estudiantes desarrollan habilidades de comunicación oral y

escrita, aprendiendo a estructurar sus ideas, utilizar un vocabulario adecuado y expresarse de forma clara y coherente.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: El juego fomenta el pensamiento lógico y la resolución de problemas, ya que los estudiantes deben analizar las escenas, identificar patrones y aplicar estrategias para encontrar los objetos ocultos. Además, al explorar diferentes épocas históricas, los alumnos se familiarizan con conceptos científicos y tecnológicos básicos, como las herramientas utilizadas en cada periodo y su impacto en la vida cotidiana.
- Competencia digital: El uso de la plataforma interactiva de Hidden Through Time y la creación de mapas personalizados promueven el desarrollo de habilidades digitales, como la navegación en entornos virtuales, el uso de herramientas de diseño y la presentación de información de forma digital.
- Aprender a aprender: El juego fomenta el aprendizaje autónomo y la capacidad de los estudiantes para gestionar su propio proceso de aprendizaje. A través de la exploración y la experimentación, los alumnos descubren información, resuelven problemas y desarrollan estrategias para alcanzar sus objetivos.
- Competencias sociales y cívicas: Al trabajar en equipo para crear mapas y presentaciones, los estudiantes desarrollan habilidades de colaboración, comunicación y respeto mutuo. Además, la exploración de diferentes culturas y épocas históricas fomenta la comprensión de la diversidad y el respeto por las diferencias.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: El juego estimula la creatividad y la iniciativa de los estudiantes, ya que les permite diseñar sus propios mapas y compartirlos con la comunidad. Esta actividad fomenta la capacidad de los alumnos para generar ideas, tomar decisiones y llevar a cabo proyectos de forma autónoma.
- Conciencia y expresiones culturales: La exploración de diferentes épocas históricas y civilizaciones a través del juego promueve la apreciación de la diversidad cultural y el patrimonio histórico. Los estudiantes aprenden a valorar las diferentes formas de expresión artística y cultural, así como a reconocer la importancia de preservar el legado histórico.
- Responsabilidad y autonomía: Al compartir recursos o tareas, se asume la responsabilidad del propio comportamiento, lo que refuerza la autonomía personal y la toma de decisiones en entornos grupales.

Narrativas y datos técnicos del videojuego

Hidden Through Time es un juego multiplataforma de búsqueda de objetos ocultos, en el que los jugadores deben localizar una variedad de elementos dispersos en escenas detalladas para avanzar de nivel y descubrir una historia progresiva. Lo que distingue a este juego es que, además de su diseño atractivo y colorido, permite a los jugadores explorar diferentes épocas históricas y civilizaciones. Desde la prehistoria hasta la Edad Media, pasando por antiguas culturas como Egipto o Roma, cada escenario ofrece una representación visual única, invitando a los jugadores a descubrir pequeños detalles que evocan el estilo de vida y la arquitectura de cada periodo. Además, el juego incluye un editor de niveles, lo que permite a los usuarios crear sus propios escenarios y compartirlos con la comunidad, aumentando la rejugabilidad y el sentido de descubrimiento.



Retos del profesorado - Situaciones de aprendizaje

El juego Hidden Through Time ofrece una herramienta interactiva que permite a los docentes diseñar retos personalizados adaptados al nivel de comprensión del alumnado. Estos desafíos permiten a los estudiantes sumergirse en el conocimiento de la sociedad, la economía, las costumbres y la tecnología de distintas épocas históricas, incluyendo la prehistoria, a través de una dinámica lúdica y visualmente atractiva.

Los retos están orientados a fomentar el aprendizaje activo, y algunos ejemplos de cómo pueden ser aplicados en un entorno educativo son los siguientes:

1. **Mapa de Profesiones en la Prehistoria:** El alumnado puede crear un mapa en el que se identifiquen claramente personas, herramientas y utensilios relacionados con actividades clave de la prehistoria, como la caza y la recolección. Este reto permitirá que los estudiantes comprendan cómo los seres humanos prehistóricos obtenían su alimento y las herramientas que utilizaban en su día a día, facilitando una comprensión visual de estas profesiones esenciales.
2. **Mapa de Roles Sociales en la Prehistoria:** Este reto consiste en elaborar un mapa donde se representen los diferentes roles sociales importantes en la prehistoria, como los líderes tribales, cazadores, recolectores y cuidadores. Los alumnos podrán visualizar las relaciones sociales de aquella época y cómo estas figuras desarrollaban sus actividades diarias, lo que facilita una mejor comprensión del funcionamiento interno de las primeras comunidades humanas.
3. **Mapa de Tecnología en la Prehistoria:** Los alumnos pueden diseñar un mapa que, mediante la disposición de diversos objetos, permite describir y analizar la tecnología que existía en la prehistoria. Esto incluye herramientas de piedra, lanzas, utensilios de cocina y estructuras básicas. A través de este reto, los estudiantes podrán ver cómo la tecnología primitiva influyó en el desarrollo de las primeras sociedades humanas, desde la fabricación de herramientas hasta la construcción de refugios.

Una vez que los alumnos hayan elaborado sus mapas personalizados, se les pedirá que preparen una presentación oral que sirva para narrar y profundizar en los contenidos curriculares analizados, de acuerdo con la época histórica seleccionada. Por ejemplo, si un equipo de estudiantes decide abordar el Reto 1: Caza y Recolección en la Prehistoria, la estructura de su presentación podría seguir los siguientes puntos clave:

1. Contexto Histórico: El equipo deberá comenzar explicando en qué periodo histórico se desarrolla la acción del mapa. Por ejemplo, la actividad de la caza y recolección era predominante durante el Paleolítico, una época que se extiende desde hace aproximadamente 2.5 millones de años hasta hace unos 10.000 años. En esta etapa, los humanos eran nómadas, y su supervivencia dependía directamente de la recolección de plantas y la caza de animales.
2. Importancia de las Profesiones: A continuación, el equipo deberá describir la relevancia de las profesiones seleccionadas en la época. Por ejemplo, la caza y la recolección eran fundamentales para la supervivencia de los grupos humanos en la prehistoria. Los cazadores debían rastrear y cazar animales para obtener carne, pieles y huesos, mientras que los recolectores buscaban frutos, raíces y otros alimentos disponibles en la naturaleza. La combinación de estas actividades aseguraba el sustento y la supervivencia del grupo.
3. Tecnologías Utilizadas: En este apartado, el equipo deberá identificar las herramientas y tecnologías que utilizaban los cazadores y recolectores para llevar a cabo su labor. Por ejemplo, para la caza, los seres humanos del Paleolítico fabricaban herramientas de piedra como lanzas, hachas y cuchillos de sílex, mientras que para la recolección usaban cestas o bolsas primitivas para transportar alimentos.
4. Representación en el Mapa: El equipo deberá mostrar cómo ha representado estos elementos en su mapa creado en el juego. Aquí podrá explicar dónde se ubican los cazadores y recolectores, cómo están distribuidas las herramientas en el escenario y qué aspectos ha decidido destacar para reflejar el estilo de vida de esa época.

Finalmente, el equipo podrá utilizar imágenes, vídeos o capturas de pantalla de su mapa para ilustrar sus presentaciones y hacerlas más dinámicas. Este enfoque multimodal permite que los alumnos exploren de manera interactiva la relación entre los roles sociales, el desarrollo tecnológico y la organización económica en la historia, logrando una comprensión más profunda de los contenidos curriculares.



Evaluación

La evaluación de esta actividad se llevará a cabo teniendo en cuenta tanto las capacidades generales como las específicas del alumnado, adaptando los criterios según el nivel de comprensión y las habilidades demostradas durante el proceso. Cada uno de los retos propuestos está diseñado para valorar si el alumnado ha sido capaz de integrar y reconocer los distintos elementos que conforman la vida social, la tecnología, la economía y las costumbres de la época histórica seleccionada. En concreto, la evaluación se centrará en los siguientes aspectos clave:

1. Comprensión del Contexto Histórico:

- a. ¿El alumnado ha ubicado correctamente la acción en el periodo histórico correspondiente?
- b. ¿Han mostrado una comprensión adecuada de las características generales de la época (economía, sociedad, costumbres)?
- c. ¿Pueden identificar las relaciones entre los diferentes elementos sociales y culturales de la época?

2. Análisis y Reconocimiento de Elementos Clave:

- a. ¿Reconocen las tecnologías utilizadas en la época seleccionada y han mostrado cómo estas influyen en la vida diaria de las personas?
- b. ¿Identifican y explican correctamente los roles sociales y profesionales destacados en su mapa, como los cazadores, recolectores o líderes tribales en el caso de la prehistoria?
- c. ¿Pueden conectar estos elementos con la narrativa histórica, mostrando cómo cada uno de ellos contribuye al desarrollo de la sociedad de la época?

3. Narrativa y Comunicación en la Presentación:

- a. ¿La narrativa creada en la presentación refleja una comprensión profunda de los contenidos curriculares?
- b. ¿El alumnado ha sido capaz de explicar de manera clara y estructurada los elementos representados en su mapa y su relevancia histórica?
- c. ¿Han usado recursos visuales (capturas del mapa, gráficos, imágenes) para reforzar su exposición y hacerla más comprensible?

4. Creatividad y Uso de Herramientas:

- a. ¿Han demostrado creatividad al diseñar sus mapas y seleccionar los elementos que mejor representan la época histórica?
- b. ¿Han utilizado de forma adecuada y eficaz las herramientas del juego para crear un escenario que apoye su explicación?

Criterios de Evaluación:

- Dominio de conceptos históricos (30%): Se evaluará si el alumnado ha comprendido las características esenciales de la época (vida social, tecnología, costumbres, economía).
- Reconocimiento de elementos clave (30%): Valorar si los estudiantes pueden identificar correctamente los elementos cruciales de la sociedad, como roles sociales y tecnologías.
- Narrativa y capacidad comunicativa (20%): Se medirá la claridad, coherencia y profundidad de la presentación, así como la capacidad del alumno para expresar ideas complejas de manera efectiva.
- Creatividad y uso de recursos (20%): Se premiará la originalidad en la creación del mapa y el uso de recursos visuales en la presentación.