

A portrait of a young man with light brown, wavy hair, looking slightly to the right. He is wearing a dark, high-collared garment with a large, light-colored ruff collar. The background is a dark, neutral tone.

La Historia Moderna en la Enseñanza Secundaria

Contenidos, métodos y representaciones

Francisco García González, Cosme J. Gómez Carrasco
Ramón Cózar Gutiérrez, Pedro Martínez Gómez
(Coords.)



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

**LA HISTORIA MODERNA EN LA ENSEÑANZA
SECUNDARIA. CONTENIDOS, MÉTODOS
Y REPRESENTACIONES**

LA HISTORIA MODERNA EN
LA ENSEÑANZA SECUNDARIA.
CONTENIDOS, MÉTODOS
Y REPRESENTACIONES

Francisco García González

Cosme J. Gómez Carrasco

Ramón Cózar Gutiérrez

Pedro Martínez Gómez

(coords.)



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2020

- © de los textos: sus autores
© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha

Colección JORNADAS Y CONGRESOS n.º 27

Imagen de cubierta: *Felipe V, Rey de España* (1624). Diego Velázquez. (CC0 1.0) Metropolitan Museum

El procedimiento de selección de originales se ajusta a los criterios específicos del campo 10 de la CNEAI para los sexenios de investigación, en el que se indica que la admisión de los trabajos publicados en las actas de congresos deben responder a criterios de calidad equiparables a los exigidos para las revistas científicas y capítulos de libros.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional

ISBN: 978-84-9044-400-9

D.O.I.: http://doi.org/10.18239/jornadas_2020.27.00

Composición: Compobell

Hecho en España (U.E.) – *Made in Spain (U.E.)*



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	15
<i>Francisco García González, Cosme Jesús Gómez Carrasco, Ramón Cózar Gutiérrez y Pedro Martínez Gómez</i>	
1. LOS CONTENIDOS SOBRE LA EDAD MODERNA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA	
A época moderna nos manuais escolares portugueses: um balanço entre <i>história regulada</i> , <i>história ensinada</i> e <i>história desejada</i>	23
<i>Cristina Maia</i>	
Análisis del currículum de Historia Moderna en Enseñanza Secundaria desde la pedagogía crítica	39
<i>Sofía Díaz de Greñu Domingo</i>	
Contrastes de la presencia de la Edad Moderna en los libros de texto de secundaria	49
<i>Gemma Muñoz García, M^a Montserrat Pastor Blázquez y José Manuel Gómez Contreras</i>	
El papel de la mujer en la enseñanza de la Historia Moderna.....	61
<i>Antuanett Garibeh Louze y Rafael Duro Garrido</i>	
Imágenes e ilustraciones de la Edad Moderna en los manuales de ESO (de la LOGSE a la LOMCE)	71
<i>Raimundo A. Rodríguez Pérez</i>	
La enseñanza de la Historia Moderna en los manuales escolares en el tránsito de la Educación Primaria a la Secundaria a partir de hitos significativos: América, el Imperio español y la Guerra de Sucesión	81
<i>Juan Manuel Casanova García</i>	
La idea de decadencia durante el reinado de los Austrias en el currículum de la LOMCE: la vigencia del paradigma decimonónico . . .	93
<i>Francisco Rubino</i>	

Las minorías ibéricas de la Edad Moderna. Moriscos y judeoconversos en los libros de texto de Enseñanza Secundaria (1970-2010). Una aproximación	105
<i>Francisco J. Moreno Díaz del Campo</i>	
Tiempo histórico, longuée durée y sistema-mundo en la Enseñanza Secundaria: una didáctica de las teorías de Wallerstein y Braudel .	115
<i>Jorge Velasco Baleriola</i>	
El conocimiento de la historia local a través de los principios científico-didácticos: la conquista de Illora y su organización señorial . . .	125
<i>José Antonio Jiménez López</i>	
El reino de Granada tras la incorporación a Castilla en los manuales de Bachillerato andaluces	137
<i>Valeriano Sánchez Ramos</i>	
El uso de la historia local en la enseñanza de la Historia Moderna. El proyecto “Alcalá en el aula”	153
<i>Javier Jiménez Rodríguez</i>	
Relegadas a un segundo plano: la figura femenina en los currículos de Educación Secundaria	165
<i>Begoña Martínez San Nicolás</i>	
Historia del arte con perspectiva de género. Diseño de materiales de Secundaria y Bachillerato	175
<i>Elvira Sanjuán Sanjuán</i>	
Análisis sobre el estudio de la Historia Moderna en un instituto de Enseñanza Secundaria en territorio cervantino	183
<i>Juan de Á. Gijón Granados</i>	
2. ENSEÑAR LA EDAD MODERNA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA	
La Historia del Arte de época moderna no es aburrida: la creatividad como herramienta didáctica en la universidad	197
<i>Aintzane Erkizia-Martikorena</i>	
Aprender la Historia Moderna desde las fuentes en Educación Secundaria	207
<i>Víctor Pampliega Pedreira y Alba de la Cruz Redondo</i>	
Innovación y prácticas de aula a través de dos propuestas: administrar la Monarquía hispánica y viajar por la España ilustrada	217
<i>Juan Díaz Álvarez, Carla Rubiera Cancelas, Fernando Rodríguez del Cueto, María Álvarez Fernández y Jorge Muñiz Sánchez</i>	

El callejero de La Carolina (Jaén) como fuente de conocimiento de la Historia Moderna.	229
<i>Luis Escudero Escudero</i>	
¿Qué preguntas? ¿Qué problemas? La enseñanza “crítica” de la Historia Moderna	241
<i>Marta Marín Sánchez</i>	
Tecnologías emergentes al servicio de la evaluación en la enseñanza de la Historia Moderna.	255
<i>Ramón Cózar Gutiérrez y Francisco de Borja Caparrós Ruipérez</i>	
Repoblando el futuro en las tierras de Albacete. Proyecto de innovación basado en el aprendizaje-servicio. IES Amparo Sanz de Albacete. Cursos 2016-2018	265
<i>Carmen Hernández López y Carmen Monzó González</i>	
“Cuartos de maravillas y gabinetes de curiosidades”. Una propuesta de Aprendizaje Basado en Proyectos en torno a la ciencia y la cultura en Época Moderna.	277
<i>Lorena Álvarez Delgado y Ana Luisa Martínez Carrillo</i>	
Ensenada en el Bachillerato: los cultivos en el reino de Córdoba a mediados del Setecientos	289
<i>M^a Soledad Gómez Navarro y Eduardo Lama Romero</i>	
El enemigo invisible: la peste. Una propuesta de estudio de la epidemia de Lucena de 1679 a través de las nuevas tecnologías.	307
<i>Elena X. Paoletti Ávila</i>	
Entre llaves y documentos: el uso didáctico de un <i>escape room</i> sobre la Edad Moderna en la formación inicial del profesorado	319
<i>Mercedes de la Calle Carracedo, María Sánchez-Agustí, Esther López Torres, José M.^a Martínez Ferreira, Diego Miguel-Revilla, y M.^a Teresa Carril Merino</i>	
<i>Flipped classroom</i> , gamificación y evaluación continua en la docencia de la historia precolombina y colonial de América	331
<i>Antonio Carrasco Rodríguez</i>	
Hacia una didáctica del Madrid de los Austrias: una propuesta desde el plano de Teixeira (1656)	343
<i>David Alonso García</i>	
La cultura morisca: nuevos espacios y métodos de aprendizaje para el estudio de la Historia Moderna	355
<i>Julia Hernández Salmerón</i>	

Metodología y propuesta didáctica sobre la población de Cáceres en 1787a través de las TIC's	365
<i>Raquel Tovar Pulido</i>	
La Edad Moderna a debate: la oratoria y la discusión como método activo de aprendizaje.	377
<i>Milagros León Vegas</i>	
Historia de la música durante los siglos XVI-XVII. Una propuesta didáctica	389
<i>Ricardo Largo Martín</i>	
Imágenes del Descubrimiento de América en los libros de texto de España y México	399
<i>Ana I. Irigoyen Bueno</i>	
La novela de los siglos XVI y XVII como fuente primaria para el conocimiento de la Edad Moderna.	411
<i>José Andrés Prieto Prieto</i>	
La obra de Vandelvira en la provincia de Albacete (propuesta didáctica 3º ESO y 2º de Bachillerato)	423
<i>Mª del Mar Rodríguez Ruiz</i>	
Las dinámicas de rol en la gamificación de la enseñanza de la Historia Moderna.	431
<i>Antonio Carrasco Rodríguez</i>	
Las nuevas poblaciones de Sierra Morena y Andalucía en la España de Carlos III: una propuesta didáctica a partir de la legislación y la novela histórica.	445
<i>Adolfo Hamer-Flores</i>	
Los itinerarios calatravos. Una propuesta didáctica a través de las órdenes militares de Castilla	457
<i>Héctor Linares González</i>	
Mujeres en la historia. El proyecto “Identidad e imagen de Andalucía en la Edad Moderna” como recurso didáctico.	469
<i>María del Mar Felices de la Fuente, Domingo Marcos Giménez Carri- llo y Francisco Gil Martínez</i>	
Revueltas y revoluciones en la Edad Moderna. Una oportunidad didáctica	479
<i>Joaquim Enric López Camps</i>	

Una propuesta de recursos digitales interactivos para la enseñanza y el aprendizaje de los avances científicos y tecnológicos de la Historia Moderna.	491
<i>Ana Luisa Martínez Carrillo y Lorena Álvarez Delgado</i>	
Conectando el pasado. La enseñanza de la historia en Bachillerato a través de la correspondencia epistolar.	501
<i>Álvaro Chaparro Sainz y Rafael Guerrero Elecalde</i>	
Una forma del uso del ABP y del <i>flipped classroom</i> en la enseñanza de la Historia Moderna a través de la novela picaresca	513
<i>Pedro Antonio Amores Bonilla</i>	
Posibilidades concretas de desarrollo de contenidos de Historia Moderna mediante el ABP	527
<i>Pedro Antonio Amores Bonilla</i>	
Una mirada a la enseñanza en Lorca durante la Edad Moderna. Del preceptor al profesorado actual.	541
<i>Rafael Gil Bautista y Carmen Gil Huedo</i>	
Una propuesta metodológica para el estudio del gremio en el aula. Las trayectorias de los linajes artesanos durante la Edad Moderna.	553
<i>Francisco Hidalgo Fernández</i>	
Sacar la Edad Moderna a la calle: la Marchena de Diego López de Arenas (1576-1640)	565
<i>Francisco Javier Gutiérrez Núñez</i>	
El estudio de la Corte y el estilo de vida cortesano en la Educación Secundaria	579
<i>David Quiles Albero</i>	
 3. LA IMAGEN DE LA EDAD MODERNA EN EL TIEMPO Y EN LA SOCIEDAD ACTUAL	
“Vivir como un canónigo”. Estereotipos y realidades de los componentes de una élite social y económica del Antiguo Régimen	591
<i>Santos Jaime Valor</i>	
Recursos didácticos con piezas del Museo de América que acercan a la ESO otras realidades de Época Moderna.	603
<i>Gemma M^a Muñoz García y Esther Jiménez Pablo</i>	

Protegiendo las murallas. La adopción del patrimonio de época moderna desde la Educación Secundaria	615
<i>Antoni Bardavio Novi y Sònia Mañé Orozco</i>	
Del acto a la identidad: la utilidad del estudio de la diversidad sexual en la Edad Moderna.	627
<i>Juan Pedro Navarro Martínez</i>	
Desmontando la Leyenda Negra	643
<i>José Andrés Prieto Prieto</i>	
Didáctica crítica de la historia a través del cine: la «cultura popular» en la Edad Moderna	655
<i>Gustavo Hernández Sánchez</i>	
El cine como fuente de representaciones sociales de “El descubrimiento y conquista de América”	665
<i>Andrea M. Ordóñez Cuevas y Nicolás Pozo Serrano</i>	
El descubrimiento y la conquista de América en la televisión de la transición española: la censura del episodio “El Siglo de Oro español” de la serie <i>Érase una vez... El hombre</i>	677
<i>Julián Pelegrín Campo</i>	
El siglo XVII a través del arte Barroco. El trabajo con cuadros vivientes como aplicación en el aula	687
<i>Raúl Alcabut Utiel</i>	
Mujeres olvidadas en la historia. Estereotipos e invisibilidad en los libros de texto	695
<i>Daniel Maldonado Cid</i>	
Enseñando Historia Moderna en las aulas: didáctica con videojuegos	707
<i>Teresa Cantó Gomis</i>	
Lexical choices in the characterisation of King Henry VIII in the TV series <i>The Tudors</i>	715
<i>Verónica Falquet Aparisi</i>	
Las variaciones del clima a través de la “Gran historia”: algunas consideraciones para la enseñanza de la Edad Moderna.	727
<i>Francisco-Javier Rubio-Muñoz, Alejandro Gómez-Gonçalves y Diego Corrochano-Fernández</i>	
La imagen de la Edad Moderna a través de los videojuegos de temática histórica	737
<i>María de la Encarnación Cambil-Hernández, Daniel Camuñas-García y Rafael Marfil-Carmona</i>	

La imagen del cardenal Francisco Jiménez de Cisneros 500 años después	753
<i>Omar Gómez-Cornejo Aguado</i>	
La Guerra de Secesión española en la Educación Secundaria. Contenidos, materiales didácticos y propuesta metodológica	761
<i>Víctor Alberto García Heras</i>	
Individualismo. Discursos, prácticas y estereotipos en la Edad Moderna	771
<i>Carlos Vega Gómez</i>	
La paleografía como recurso didáctico interdisciplinar en el aula de Secundaria	781
<i>David Martín López y Francisco Fernández Izquierdo</i>	
Los <i>mass-media</i> como generador de conocimiento	793
<i>Isabel Escalera Fernández</i>	
Los sitios reales como espacios para la enseñanza. Historia, patrimonio y TIC	801
<i>Jorge Pajarín Domínguez</i>	
Nobleza y oligarquía en femenino. Un ejemplo de ascenso social en la ciudad de Granada durante el Antiguo Régimen	813
<i>Javier García Benítez</i>	
Una visión novedosa de Gonzalo Fernández de Córdoba desde la novela actual	823
<i>Andrés Palma Valenzuela</i>	
La imagen del poder. El poder de la imagen en la Edad Moderna . . .	837
<i>Rafael Gil Bautista y Carmen Gil Huedo</i>	

ENSEÑANDO HISTORIA MODERNA EN LAS AULAS: DIDÁCTICA CON VIDEOJUEGOS

TERESA CANTÓ GOMIS

(Universidad de Alicante)

http://doi.org/10.18239/jornadas_2020.27.59

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos pueden constituir un medio innovador y eficaz para la enseñanza de la Historia Moderna en los diferentes niveles de la Educación Secundaria Obligatoria. En el presente artículo pretendemos mostrar diversos modelos de utilización de los videojuegos tanto en las clases teóricas como en las sesiones prácticas.

En el curso 2018-2019 he sido alumna de 4.º curso del Grado de Historia en la Universidad de Alicante. Por ello, el presente trabajo, más que contar experiencias propias, propone ideas para los docentes y sugiere modelos de aplicación de los videojuegos de Época Moderna en las aulas. De las propuestas, solo algunos modelos han podido ser puestos en uso, en la asignatura América: Historia desde la colonización hasta el tiempo presente, impartida por el profesor Antonio Carrasco Rodríguez. Otros modelos han sido aplicados anteriormente por otros docentes y otros se sugieren para que el profesor que desee pueda aplicarlos en sus clases.

Nos centraremos en ejemplos de aplicación de videojuegos de diferentes tipos (acción, estrategia, rol, aventura, etc.) para distintas plataformas, como los ordenadores personales o los dispositivos móviles.

La gamificación (Díaz Cruzado, 2013) es una herramienta que nos ayuda a llevar a cabo este método de aprendizaje. Usa elementos de los videojuegos para influir sobre el comportamiento del alumnado en didáctica (aunque también se puede aplicar en otros ámbitos). Nos sirve como herramienta o motor de apren-

dizaje usando elementos de los videojuegos para atraer a los alumnos y nos ayuda a que puedan incrementar conocimientos y capacidades.

Nuestra propuesta tiene como objetivo alejarse de las clases tradicionales y fomentar la participación activa de los y las estudiantes. Las nuevas tecnologías y el uso de elementos de videojuegos pueden acercar al docente y al alumnado. Nuestras propuestas las hemos desarrollado pensando en nuestro futuro como docentes. Aunque las hemos experimentado y puesto en práctica en aulas universitarias, están orientadas para el desarrollo y su adaptación para alumnos de Enseñanza Secundaria.

Los videojuegos de manera tradicional se asocian únicamente al campo del ocio y pocas veces al ámbito educativo. Los juegos que hemos utilizado como fuentes visuales son un buen ejemplo de recreación histórica fidedigna y que se acerca a la realidad, además de reforzar teorías o temario de Historia Moderna.

En los modelos de aplicación nos centraremos algunos videojuegos, como *Europa Universalis IV* (estrategia histórica y de gestión), *Commander: Conquest of the Americas*, *Age of Empires* (estrategia histórica), *Expeditions: Conquistador* (RPG), *Medieval II Total War* (simulación bélica) y la famosa saga con ambientación histórica *Assassin's Creed* (acción y aventura).

PROPUESTA DIDÁCTICA

Nuestra propuesta didáctica se basa en utilizar videojuegos en el campo de la teoría y de la práctica en el aula.

En la parte teórica nuestras principales fuentes serán imágenes y videos extraídos de los videojuegos. Utilizaremos capturas y clips audiovisuales, que nos permitirán ilustrar los períodos y procesos históricos que queremos dar a conocer al alumnado. En los videojuegos podemos ver y recrear distintos momentos destacados dentro del período de la Historia Moderna, como el descubrimiento de América por los europeos, la colonización y las expediciones, la Revolución Francesa o la Guerra de Independencia de los Estados Unidos.

Los videojuegos nos sirven para contextualizar un determinado momento y materializar una idea. Pueden ser una herramienta muy útil en el ámbito de la recreación y una buena propuesta para reforzar nuestras clases de teoría.

Estas propuestas pueden ser realizadas por el docente o hacer que los alumnos participen en la confección del material para exponer sus contenidos en clase. De esta manera creemos que el alumnado se mantiene activo y refuerza su interés hacia la materia, ya que los videojuegos son un reclamo atractivo.

Para las clases teóricas hemos desarrollado tres modelos que explicamos a continuación:

Modelo 1: El primer modelo propuesto es la creación de un video a partir de capturas de imágenes y de clips audiovisuales de videojuegos. Una voz en *off* explica el tema. Puede ser elaborado por el profesor o por el alumnado, organizado en grupos. También puede ser opcional la confección del guión o lo puede facilitar el docente. Para una de las sesiones teóricas de la asignatura antes citada de Historia de América, en mi grupo confeccionamos un video de media hora de duración, en el que explicamos el tema de la colonización y la conquista del Nuevo Mundo, con material visual de más de quince videojuegos de esta temática.

Modelo 2: El docente puede elaborar una presentación tradicional de tipo “Powerpoint” para explicar un determinado tema y en ella incluir imágenes o vídeos de videojuegos. Por ejemplo, podemos explicar la Revolución Francesa apoyándonos en el videojuego *Assassin's Creed: Unity*, puesto que su ambientación de la Francia de 1789 ha sido alabada, no solo por los críticos de videojuegos, sino también por colectivos de historiadores. También podemos utilizar el videojuego *Europa Universalis IV*, ya que nos puede ayudar con su excelente cartografía a mostrar el mundo durante la Modernidad. En este videojuego podemos utilizar distintos filtros para obtener vistas diferentes, que muestran mapas políticos, físicos culturales e, incluso, religiosos. También podemos ilustrar elementos de los mayas, los incas o los aztecas con el videojuego *Medieval II Total War: Kingdoms*, que nos muestra con todo detalle aspectos de dichas civilizaciones, como el urbanismo, el armamento o la indumentaria.

Modelo 3: En este tercer modelo planteamos la proyección en clase de un video elaborado por el docente, en el que muestra una secuencia de un videojuego de corta duración, que utiliza como base para la explicación de la teoría o el enriquecimiento de la misma. Por ejemplo, podemos utilizar un vídeo grabado de *Assassin's Creed Unity* durante la explicación de la Revolución Francesa, ya que, gracias a él, el alumnado puede hacerse una idea de la arquitectura de París y conocer la ambientación de la ciudad y de sus gentes. Se trata de un recurso interesante que creemos que puede ayudar al alumnado a realizar esquemas mentales del momento. También podemos utilizar fragmentos de los videojuegos *Medieval II Total War Kingdoms* y *Expeditions: Conquistador* para ilustrar pueblos como los incas, los mayas o los aztecas. Podemos ver cómo se organizaba su sociedad, cómo era su urbanismo o incluso cómo podían ser sus batallas.

Con estas propuestas pretendemos que el profesorado busque una mayor implicación con su alumnado, y viceversa. El docente puede evaluar a los y las

estudiantes mediante exámenes escritos, parciales o finales, de estilo tradicional, o, si lo prefiere, puede hacer la experiencia más interactiva, procediendo a la evaluación con el apoyo de aplicaciones web como *Kahoot* o *Quizizz*. En la actualidad, el alumnado y los centros educativos cuentan con herramientas que hacen accesible y posible este tipo de enseñanza mediante tablets o con los mismos dispositivos móviles.

Por otra parte, para las sesiones prácticas, proponemos otros tres modelos en los cuales buscamos que el alumnado se implique totalmente en la experiencia didáctica. Pretendemos reforzar el aprendizaje utilizando recursos de videojuegos y aplicaciones web en los que el docente puede desarrollar juegos y actividades acordes con la teoría antes mencionada.

Modelo 1: En este primer modelo planteamos la creación de cuestionarios online con elementos de videojuegos. Para ello, podemos utilizar herramientas digitales, como *Kahoot* o *Quizizz*, para complementar las sesiones de teoría. Además, en las preguntas podemos añadir imágenes de los videojuegos. Este modelo pensamos que es una buena herramienta para el docente pues mantiene a todo el alumnado activo y participativo, y sirve para valorar la participación y el aprovechamiento en clase.

Modelo 2: Jugar una campaña de un videojuego de temática histórica nos ofrece muchas posibilidades didácticas, además de las puramente lúdicas. Por ejemplo, puede servir de refuerzo de la teoría explicada en clase. Suele ser un ejercicio alternativo y voluntario. Nosotros no hemos podido llevar a cabo este modelo en clase pero los profesores Iñigo Mugueta y Francisco Ayén sí han propuesto varios modelos sobre cómo enseñar con videojuegos.

El trabajo de Mugueta (Mugueta, 2018) consistió en plantear talleres didácticos en centros de Educación de Primaria y Secundaria con videojuegos de estrategia histórica para estudiar si los alumnos valoraban la fidelidad histórica de los videojuegos y si podían conseguir desarrollar pensamiento histórico tras su utilización. Una idea importante de su proyecto es la importancia de la creación de una estrategia didáctica complementaria y aprender su mecanismo en varias sesiones.

El profesor Francisco Ayén (Ayén, 2010) escogió la saga *Age of Empires* y propuso la utilización de los videojuegos de manera complementaria, pero premiando positivamente a los y las estudiantes que quisiera realizar la actividad. Con este videojuego el profesor nos explica que su utilización pedagógica nos permite entender el “desarrollo y la evolución de las civilizaciones en un proceso global en el que se incluyen aspectos económicos, culturales (la investigación de las tecnologías) y políticos y militares (los ejércitos y las guerras)”. Además, este

videojuego nos permite diseñar el mapa a nuestro gusto aumentando la fidelidad y recreación histórica.

Modelo 3. Organizar un debate. En el siguiente modelo, el docente plantea la realización de un debate sobre una determinada cuestión, tras la visualización de materiales de videojuegos. El docente expone un tema tras la explicación teórica y los alumnos deben argumentar que ven en el video o qué conclusiones se pueden obtener tras visualizarlo. Nosotros, como ejemplo, proponemos la visualización de un video de los videojuegos *Expeditions: Conquistador* o *Medieval War II*, en el momento del descubrimiento de América y la colonización. El clip que proponemos es una batalla en el contexto de la colonización y el alumno debe extraer conclusiones. Si la implicación es baja, el docente puede realizar preguntas como qué se puede ver, si cuentan con los mismos recursos o si cuentan con los mismos elementos de igualdad en lo referido a lo bélico. Proponemos este ejercicio como uno de los más dinámicos y participativos, donde el docente debe saber cómo guiar a los alumnos y cómo obtener múltiples experiencias dependiendo del grupo y del nivel educativo. Para niveles más bajos podemos dirigirles para que identifiquen entre colonos y colonizados, personajes básicos o edificaciones.

Modelo 4. Dinámica de grupos utilizando elementos de videojuegos. En el siguiente modelo juega un papel clave la imaginación del profesor para su desarrollo y creación. Este tipo de juegos están enfocados para Primaria o Secundaria, dependiendo del nivel de nuestros alumnos. Nosotros, en la práctica propuesta en clase, realizamos una yincana en la que los grupos debían interpretar un mapa de América Latina, extraído del videojuego *Europa Universalis IV*, para responder unas preguntas sobre el tema de exploraciones y conquistas. En este modelo no utilizamos propiamente un videojuego, pero sí aprovechamos uno de sus elementos para realizar la actividad.

RESULTADOS

Como hemos mencionado anteriormente, algunas de las propuestas se han llevado a cabo de manera práctica en clase. Entonces, realizamos una encuesta de opinión a los alumnos que participaron activamente en las sesiones, para analizar y evaluar mediante una serie de preguntas su criterio sobre algunas cuestiones relacionadas con los videojuegos y la gamificación en las aulas.

Los alumnos valoraron positivamente en los resultados la utilización de videojuegos y que estos pueden ayudar de manera ilustrativa a los docentes para impartir una clase. El 100% de los encuestados respondió que en las clases en las que se utilizan aplicaciones web como método de evaluación se pueden obtener

resultados positivos en los alumnos, como la participación activa y su estimulación, reforzar la teoría expuesta en clase y fomentar la motivación.

Por otro lado, al preguntarles si escogerían videojuegos para gamificar una actividad el 48% responde rotundamente que sí, mientras que un 37% también los emplearían, pero ven muy arriesgada la propuesta. Solo un 10% expone que no la utilizarían, pero sí que valoran al docente que desea implantarlo en sus clases. Para finalizar en esta cuestión nadie respondió que no la utilizaría.

El 50% de los alumnos contestaron que habían aprendido Historia a raíz de la utilización de videojuegos en su tiempo de ocio, en un pasado o actualmente, y el 70% piensan que las fuentes visuales que podemos obtener son fiables y de gran calidad, y útiles para enseñar la materia. Por eso, utilizar videojuegos en nuestro tiempo de ocio es una buena manera para adquirir conceptos y poder verlos materializado sobre un contexto. Por ejemplo, la saga *Assasin's Creed* te permite visualizar la arquitectura de París.

El 84% opina que utilizar elementos interactivos y aplicaciones web es un buen recurso para nuestra teoría y, además, piensa que hay que renovar la manera tradicional de dar clase. El 16%, en cambio, opina que sí, pero no sabría cómo implantarlo, y que debería informarse sobre metodologías alternativas y nuevas. Por otro lado, nadie respondió que no utilizaría gamificación en sus clases si fueran docentes.

Otro aspecto a tener en cuenta y que se refleja en el cuestionario es que los alumnos encuestados no descartan utilizar la gamificación en un futuro y apuestan por la renovación de las maneras tradicionales de impartir una clase. Por otro lado, responden que no sabrían cómo implantarlo, ya que no conocían de manera precisa el término de gamificación y aunque sí conocían la utilización de juegos para la enseñanza, la mayoría no conocía la existencia de esta metodología y sus estudios recientes.

Tras explicar en la encuesta el término “gamificación”, el 100% de los alumnos responden que les gustaría aprender más sobre este método didáctico, indiferentemente si lo pusieran en práctica en sus futuras clases o no. No saben ciertamente si la utilizarían, pero al menos opinan que desean informarse más sobre el tema y echan en falta su puesta en práctica en el Grado de Historia.

Finalmente, al preguntarles sobre su grado de satisfacción sobre la utilización y puesta en marcha de la gamificación en clase, desde su experiencia personal, un 83% opina que les ha gustado utilizar gamificación tanto en materias de videojuegos como de otro tipo en clase, por el ambiente de cohesión logrado y participativo; y además lo valoran para ponerlo en práctica cuando sean docentes. Los

resultados obtenidos son positivos y pensamos que los docentes deberían apostar por utilizar esta metodología de manera complementaria a las clases teóricas.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras comentar los resultados creemos que uno de los aspectos que destacamos es la valoración positiva por parte del alumnado sobre las nuevas metodologías didácticas y la gamificación. Ya no valoran los videojuegos de temática histórica solo algo para su uso lúdico, en el tiempo libre, sino que se aprecia como una herramienta complementaria de aprendizaje.

Se valora su utilización en didáctica, son atractivos para los alumnos y nos pueden valer para cohesionar nuestra clase y mantener la participación como comparten los autores citados en el presente trabajo y los alumnos que han participado en nuestra encuesta.

Con el uso de las nuevas tecnologías podemos lograr que nuestros alumnos se sientan integrados y motivados. Nos ayudan a reforzar conocimientos y podemos ir progresivamente adaptando los niveles de dificultad en cada sesión. Podemos decir que es una herramienta versátil que se puede adaptar a nuestras necesidades y nuestro temario.

Tras analizar la encuesta tenemos testimonios y opiniones de primera mano. Los alumnos de Historia que en un futuro van a dedicarse a la Enseñanza Secundaria apuestan por la utilización de videojuegos y de nuevas metodologías como la gamificación. El inconveniente que extraemos es que echan en falta su explicación en el Grado y su puesta en práctica.

Los alumnos piensan que, con estos recursos y nuevas metodologías, crean un mayor vínculo entre ellos y con el profesorado, alejándose de las típicas clases magistrales a las que están acostumbrados. El docente y el discente crean un *feedback* donde el profesor deja de ser el único personaje activo del aula.

Por otro lado, creemos que nuestras propuestas pueden ser útiles para dar algunas ideas a los docentes que quieran incluir algún ejercicio utilizando gamificación y videojuegos. Los videojuegos tienen un alto grado de aceptación entre los estudiantes y las clases pueden volverse más atractivas. El alumnado del grado no duda en ponerlo en práctica y documentarse para en un futuro ponerla en uso.

Una de las desventajas que podemos encontrar puede ser que el docente quiera utilizar videojuegos y no esté familiarizado con ellos. Por ello, si no tenemos mucha información acerca de materiales que podamos emplear, podemos utilizar juegos que sean muy populares y de los cuales podemos obtener recursos fácilmente como es la saga de *Assassin's Creed*. Un video largo explicativo de un tema es

complicado si no sabemos a qué videojuegos recurrir, pero un videojuego popular nos ofrece material como imágenes o clips de vídeo con suficiente material para realizar uno de nuestros modelos. Incluso podremos pedir colaboración a nuestros alumnos para diseñar la actividad o buscar material de videojuegos. En cambio, otra de las ventajas que encontramos es que el docente puede adaptar cualquiera de los diferentes modelos propuestos a los diferentes niveles de la Educación Secundaria Obligatoria.

Coincidiendo con muchos autores posiblemente esta metodología no se pueda usar de manera principal en un aula, pero sí pensamos que al menos se debe valorar y realizar de manera complementaria a clases teóricas como elemento motivacional y cohesionante. Los videojuegos con control son una buena herramienta de aprendizaje que nos ayuda a enseñar y transmitir la Historia de una manera innovadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayén, F. (2010). Actividad con el Age Of Empires. Profesor Francisco. Recuperado de <http://https://www.profesorfrancisco.es/2010/03/actividad-con-el-age-of-empires.html>
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la Gamificación y el ABJ?. Iber: *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. 88, pp.7-15.
- Carreras Planas, C (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia*. Volumen 4, 1, pp 107-118.
- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España*: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Mugueta Moreno, Í. (2018): El campus escolar «Historia y videojuegos»: Diseño, resultados y conclusiones. *CLIO. History and History Teaching*, 44, pp. 9-25.
- Sánchez I Peris, F. (2015). Gamificación. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 16 (2), 13-15.
- Sánchez Segovia, A. & Colomer Rubio, J.C: Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *CLIO. History and History Teaching*, 43 (2018), pp. 82-93.