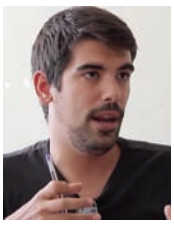
"La paz mediante el uso de un videojuego"

Nivel educativo: 4º de ESO

Autor:
Albert Villalonga.
albertvillalonga@gmail.com

Centro Educativo:
IES Isbilya. Sevilla.

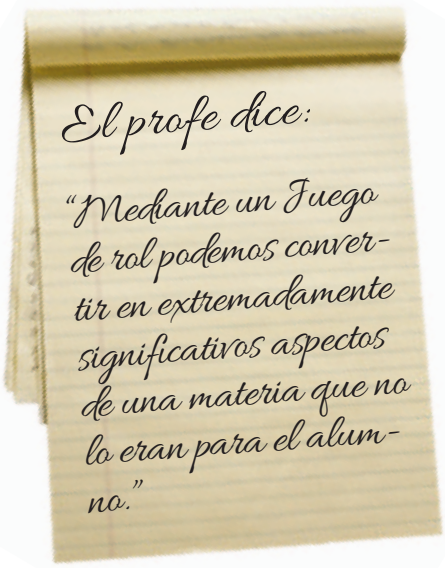


Resumen:
Esta unidad didáctica se desarrolla mediante el uso de un videojuego, y en ella no sólo se ponen en juego conocimientos históricos sino también valores basados en la cultura de la paz.
En este caso concreto, y teniendo en cuenta que al ser unas prácticas docentes habían ciertas limitaciones a la hora de desarrollar la unidad didáctica, se apostó por desarrollar la temática (en este caso la Primera Guerra Mundial) mediante un juego de role-playing y usando la interfaz de un videojuego gratuito online.

Temática relacionada con EpD:
Cultura de paz, Derechos Humanos, paz y conflictos, habilidades de pensamiento crítico, participación y democracia, educación para el cambio.

Área/ asignatura principal:
Ciencias Sociales: Geografía e Historia.

Competencias:
competencia digital, competencias sociales y cívicas, comunicación lingüística, aprender a aprender.



Justificación:
Tratar las guerras en el aula nos ofrece una oportunidad inmejorable de educar a través de la cultura de paz. No tiene sentido abordar la guerra como contenido en el aula si no ponemos sobre la mesa cuestiones como la necesidad de llegar a acuerdos, de gestionar conflictos mediante la diplomacia, si no promovemos la reflexión sobre las consecuencias de las guerras, la reflexión sobre la tolerancia o la divergencia de opiniones.

Objetivos:
La idea fundamental a la hora de desarrollar esta práctica didáctica es la consecución de tres objetivos básicos:
- Poseer conocimientos históricos sobre la Primera Guerra Mundial: causas, consecuencias, cambios sociales, políticos, económicos…
- Comprender por qué estallan los conflictos internacionales: conflictos de intereses, equilibrio internacional, potencias y superpotencias, papel de la sociedad civil, organismos supranacionales, etc…
- Comprender el valor de la cultura de la paz: reflexión sobre las consecuencias de las guerras, reflexión sobre la tolerancia y la divergencia de opiniones, necesidad de llegar a acuerdos y gestionar los conflictos mediante la diplomacia, etc…

Contenidos:
- Primera Guerra Mundial: causas, desarrollo y consecuencias.
- Participación de la mujer en la economía.
- Gestión de conflictos.
- Consecuencias sociales, económicas y políticas de los conflictos bélicos.
- Incremento del papel de la mujer en la sociedad.
- Manejo de videojuegos.
- Trabajo en equipo.
- Investigación.

Metodología:
El desarrollo de la unidad didáctica consta de una parte de exposición teórica sobre la Primera Guerra Mundial y de otra parte, de carácter más práctico, donde las y los alumnos tratan los temas vistos en el videojuego y desarrollan los temas que más les interesen de las opciones propuestas.
La idea es que además de realizar las actividades de carácter obligatorio y evaluables, también participen elabo-

►►►►

rando artículos mediante el periódico sobre temas que les resulten interesantes con la finalidad de ir ahondando en el tema y explorar sus inquietudes e intereses.
Además y para compensar este trabajo complementario, al final de la unidad se les hace entrega de unos premios virtuales a los mejores artículos (en diferentes categorías donde se valora el contenido expuesto, las reflexiones, la capacidad de análisis, la participación, etc.) premios que a su vez, van acompañados de un plus de cara a la evaluación final.
En cuanto al rol del profesor en el videojuego, se apostó por tomar el papel de observador externo, dónde a modo de narrador iba estimulando el feedback y la participación entre el alumnado.

Duración:
8 sesiones.

Actividades y temporalización:
La idea del juego era la siguiente:
- A cada alumna/o se le asignó, de forma aleatoria, un país con un papel destacado en la Primera Guerra Mundial. También se les facilitó unas fichas de role-playing con datos básicos sobre el país asignado y un tutorial sobre cómo entrar al videojuego.
- Una vez asignado el país, las y los alumnos entraron a las partidas asignadas para llevar las riendas del país en cuestión y realizar las tareas propuestas en clase.
- La herramienta fundamental para llevar a cabo la práctica fue el uso de un periódico integrado en la interfaz del videojuego.

Estas son las tres actividades que se desarrollaron mediante el videojuego:

"Lo más interesante fue que algunos alumnos participaron exponiendo hechos históricos que les resultaron curiosos, generando así un buen ambiente de trabajo."

"Los alumnos y alumnas también desarrollaron otras actividades de carácter opcional."

Actividad 1. (1 hora)

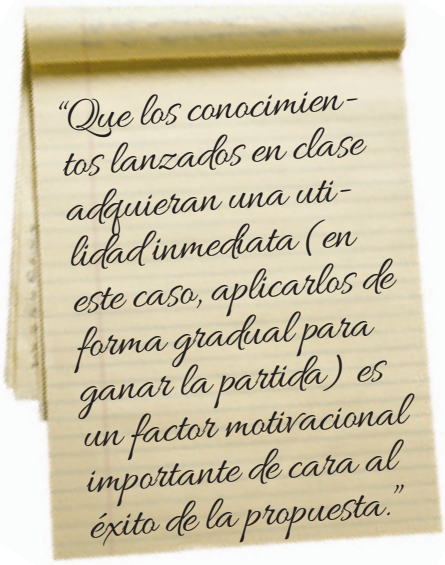
La primera actividad estaba destinada a que el alumnado desarrollara en el videojuego el escenario de preguerra, haciendo especial hincapié al equilibrio de alianzas y al escenario previo a la Primera Guerra Mundial. En función del país asignado, el alumnado podía tratar diferentes temas. Por ejemplo, las y los alumnos que llevaban Alemania, recogieron el carácter belicista de algunos medios de la época, mientras que los de Turquía, resumían la situación de debilidad de su país y la amenaza que suponía Rusia. En cualquier caso, la intención era la de reflejar el carácter bélico de preguerra y esbozar unas breves pinceladas sobre el funcionamiento del sistema de alianzas.

Actividad 2. (2 horas)

En la actividad 2, el alumnado debía desarrollar el transcurso de la guerra, reflexionando sobre diferentes aspectos de la misma. (Evolución de la guerra, bajas, opinión de la población civil sobre el conflicto, la vida en las trincheras…).

Esta actividad iba enfocada a la comprensión del conflicto bélico en sí y las consecuencias que acarrearon a la población civil, intentando desarrollar en cualquier caso los valores de la cultura de la paz enmarcados en el proyecto curricular del centro y la LOE.

Actividad 3. (3 horas)

En la actividad 3, las y los alumnos debían plasmar un tratado de paz y una reflexión sobre el conflicto. La idea era de que trabajasen y reflexionasen sobre la elaboración de un tratado de paz realista y alternativo al histórico, donde ellos, como protagonistas de la Primera Guerra Mundial, debían llegar a un acuerdo de mínimos para poner paz al conflicto y evitar el estallido de un conflicto posterior.
Para ello, se trabajaron estos aspectos en clase y a su vez, se debatió sobre algunos de los aspectos clave para llevar a buen puerto la elaboración de un tratado de paz realista.
Por este mismo motivo se plasmaron en los diferentes tratados diferentes consideraciones claves para la consecución de una paz realista, tales como responsabilidades de guerra, pagos económicos, resolución de los conflictos territoriales, resolución de los conflictos coloniales, secesionistas, nacionalistas, situación de las armas y uso de las mismas, etcétera. En definitiva, trabajaron y reflexionaron sobre la elaboración de un tratado de paz justo e históricamente bien contextualizado.

Evaluación:
A lo largo del desarrollo de la Unidad Didáctica se apoyó al alumnado mediante correcciones a sus artículos, haciendo un seguimiento individual de cada alumno sobre los temas tratados y los conocimientos aplicados.
Además, como instrumentos de evaluación de la Unidad, se elaboraron dos exámenes, uno de conceptos y otro de comentario de texto, que sirvieron para plasmar y recoger los conocimientos adquiridos a lo largo de la experiencia.
También y para potenciar la idea de "juego", a los alumnos que desarrollasen los mejores artículos y que tuvieran una actuación más destacada en la partida, recibirían una bonificación de 0,5 puntos en el examen final.