

NUEVOS Y VIEJOS FORMATOS EN CIENCIAS SOCIALES. HISTORIA DE ILIÓN, LA NOVELA-VIDEOJUEGO QUE NAVEGA POR LAS AGUAS DEL PASADO.
Cristina Górriz de la Cal

Igual que los antiguos griegos llegaron a Troya, esta iniciativa propone al alumnado de Primero de la ESO acercarse a la historia de la humanidad. ¿Sus naves? Una novela-videojuego y un blog. Herramientas más actuales y cercanas.

Historia de ILIÓN es un recurso educativo que vehicula los contenidos integrados en el currículum, tanto del apartado de historia como el de geografía.

Cada capítulo propone la superación de una aventura en una época histórica concreta, abarcando desde la prehistoria hasta la edad antigua. Irán de la mano de los protagonistas del libro que son alumnos/as, igual que ellos/as.

Palabras claves: Ciencias sociales, Primero ESO, Historia, Geografía, Prehistoria, Edad Antigua, Blog, Videojuego, Libro.

¿A quién no le gusta un poco de misterio? Historia de ILIÓN plantea enigmas sobre el pasado histórico para después resolverlos. Este es su objetivo principal: **despertar en el alumnado de Primero de la ESO el interés sobre grandes momentos de la historia y su localización geográfica.**

Al fin y al cabo, la curiosidad es una característica humana.

Historia de ILIÓN propone un **acercamiento a las ciencias sociales a través de la lectura.** El hábito de leer, una vez que se consigue, es una herramienta indispensable para viajar por la historia de la humanidad. Sin imaginación se pierden muchos matices del pasado histórico.

Todos hemos necesitado esa lectura que nos introdujo en el fascinante mundo de los libros. Una lectura comprensible y cercana, con alguna dosis de aventura. ¿Quién no se acuerda del Club de los Cinco, la Historia Interminable o de aquellos libros de "elige tu propia aventura"?

Pero Historia de ILIÓN no es una lectura complementaria para la asignatura de ciencias sociales. Funciona como punto de anclaje para vehicular toda los contenidos integrados en el currículum, tanto del apartado de historia como el de geografía. Incluso podría sustituir el libro de texto. Por ello cada capítulo incluye actividades de comprensión escrita y oral, preguntas sobre geografía, actividades de ampliación y refuerzo, además de proyectos de realización grupal.

Claramente estamos en otra época y con otros estímulos. Por ello el libro físico debe buscar nuevos aliados para abrirse camino en el mundo adolescente. Para este proyecto se han utilizado elementos con los que el alumnado está familiarizado: **el videojuego y el blog (www.historiailion.wordpress.com).**

No en vano la iniciativa lleva el subtítulo de "la novela-videojuego que navega por las aguas del pasado". Propiamente, Historia de ILIÓN no es un videojuego. Es más bien un libro. O quizás las dos cosas. Los protagonistas son un grupo de alumnos/as que se unen para superar aventuras planteadas en un juego de internet. En el mundo de ILIÓN, conocerán cómo se generan las primeras epidemias de la historia, la existencia de más de una especie de seres humanos, el primer cambio climático, el mundo de los muertos del antiguo Egipto, las hazañas de héroes de la Grecia Clásica o las grandes batallas de las legiones romanas. En definitiva, los contenidos de historia incluidos en el currículum de Primero de la ESO.

La novela -videojuego utiliza como soporte el blog www.historiailion.wordpress.com. Este formato permite al alumnado interactuar, ponerse al día de las novedades y utilizar las nuevas tecnologías. Les ayuda a conseguir la competencia digital y la competencia de aprender a aprender. Un ejemplo sería el conjunto de actividades que acompañan a cada capítulo. Muchas de ellas precisan de las nuevas tecnologías para su resolución.

Otro de los objetivos de Historia de ILIÓN es generar el sentimiento de empatía. Aunque es uno de los objetivos de la asignatura de ciencias sociales, a veces es difícil explicar porqué los humanos tenían ciertos comportamientos. Como es el caso de la esclavitud o la situación de la mujer hace siglos. El hecho que confluyan en la novela-videojuego protagonistas actuales con personajes de la historia, ayuda a plantear situaciones que explican la evolución social desde el pasado hasta nuestros días.

ALGUNOS APUNTES METODOLÓGICOS

1. ¡Vive la aventura!

Las ciencias sociales tienen la desventaja de resultar lejanas para nuestro alumnado. Con el riesgo de ser percibidas como parte de una asignatura poco práctica y árida.

Es necesario plantearla desde su conexión con la actualidad. Pero además, hay que añadirle una pizca de interés. Por ello, Historia de ILIÓN busca expresarse en un lenguaje y formato más cercano al mundo adolescente: nuevas tecnologías y videojuegos. Un planteamiento didáctico más acorde a este tiempo.

Para generar la ilusión de vivir una aventura, la novela imita la estructura de superación de pantallas de un videojuego. Cada capítulo sería un nuevo enigma relacionado con una época histórica. Cuando los protagonistas se encuentran dentro de ILIÓN cambia el color del texto y el juego transcurre en tiempo presente. La aventura se va desarrollando paralelamente a la vida real de los protagonistas, junto a sus inquietudes y expectativas. Al final de la partida, aparecen los ganadores y un texto donde se resuelve el enigma.

A continuación, se puede leer el primer enigma planteado, junto a su resolución que aparecen al final del capítulo:

VALLE DEL RIFT (África). Hace 200.000 años.

En la sabana africana, la tribu de Homo Sapiens rastrea animales con los que alimentarse. La gran llanura árida tan solo queda interrumpida por algún arbusto solitario o, en el mejor de los casos, por un enorme baobab. Es la estación seca y la falta de lluvias dificulta la obtención de alimentos.

Pero este año la situación ha empeorado: una repentina ola de calor originada por el cambio climático ha provocado que las manadas de grandes mamíferos huyan hacia el norte de África. Siguiendo sus huellas, los 25 miembros del grupo inician la marcha.

¿Qué podrán comer a partir de ahora?

Resuelve el enigma:

Lo que Mauro no sabía es que las tribus de esta época no consideraban al proveedor de filetes como el protagonista más interesante de la historia. Las sociedades eran más igualitarias que la de épocas posteriores.

Cada personaje tenía su papel en esta obra que pasó a llamarse Prehistoria: cazadores, recolectores, chamanes y curanderas Todos eran importantes. Y para comer, todo era bienvenido.

De hecho el grueso de su alimentación se basaba en la recolección de frutos, ya que era más fácil encontrarlos que un gran animal que estuviese dispuesto a ser cazado.

2. Evolución de la humanidad a través de las etapas de la historia

Historia de ILIÓN se compone de una serie de capítulos que se corresponden con etapas de la historia, incluidas en el currículum de Primero de la ESO. De esta manera, el proyecto puede realizarse durante todo el curso:

- PREHISTORIA
 - 1º aventura: ¡Alimenta a tu tribu!
 - 2º aventura: ¿Quién vive ahí?
 - 3º aventura: Enemigos minúsculos

- EDAD ANTIGUA: CIVILIZACIONES FLUVIALES
 - 4º aventura: De diluvios universales
 - 5º aventura. El libro de los muertos

- EDAD ANTIGUA: GRECIA
 - 6º aventura: Viaje hacia Ilión
 - 7º aventura: Atenas contra Esparta

- EDAD ANTIGUA: ROMA
 - 8º aventura: Construye un imperio
 - 9º aventura: Una de romanos
 - 10º aventura: Amores de película

3. De lo concreto a lo general

La metodología de Historia de ILIÓN plantea como punto de partida enigmas de la historia. A partir de ellos, el alumnado pueden ir construyendo la teorización de cada tema. Para ello cada capítulo incluye actividades de comprensión y expresión escrita, de localización geográfica y de búsqueda de información.

ENIGMA	TEORIZACIÓN
1º AVENTURA: Cómo se alimenta una tribu de Homo Sapiens tras el cambio climático	-Características y vida cotidiana en el paleolítico (aparición, herramientas, formas de organización social y economía)
2º AVENTURA: Encuentro entre un grupo Homo Sapiens y Neanderthales	-Existencia de otra especie de seres humanos: los Neanderthales. -Características de los Neanderthales. -Semejanzas y diferencias entre Neanderthales y Homo Sapiens. -Arte rupestre
3º AVENTURA: Aparición de las primeras epidemias	-Revolución neolítica -Vida cotidiana en el neolítico (economía, organización social, instrumentos) -Las mujeres en el neolítico
4º AVENTURA: Causas del diluvio universal que tuvo lugar en Mesopotamia	-Características de las civilizaciones fluviales. -Rasgos definitorios de Mesopotamia (estructura social, ciudades, monumentos importantes, forma de escritura, situación de la mujer) -Epopéya de Gilgamesh: primera novela

	escrita de la historia.
5º AVENTURA: Obsesión de los faraones por construir pirámides inaccesibles	-Importancia del mundo de los muertos en el Antiguo Egipto (dioses, pirámides, rituales y utensilios) -Aspectos generales sobre el Antiguo Egipto: el río Nilo, ciudades principales, organización social, religión, arte y escritura.
6º AVENTURA: Cuándo y cómo finaliza la guerra de Troya.	-Terminología de la Grecia Clásica. -Etapas de la civilización griega -Mitología griega
7º AVENTURA: Qué forma de gobierno hemos heredado de los antiguos griegos	-Importancia de la herencia recibida de los antiguos griegos: democracia, teatro y Juegos Olímpicos. -Características de la forma de vida de los atenienses en contraposición de los espartanos. -Personajes históricos de la Antigua Grecia: Pericles, Fidias, Esquilo, Aspasia, Leónidas y Gorgos.
8º AVENTURA. -Cómo se construye un imperio: Roma contra Cartago	-Etapas históricas del imperio romano -Formas de gobierno a Roma: los emperadores -Factores que convirtieron al imperio romano en el más grande de la edad antigua. -Personajes históricos.
9º AVENTURA. -Cómo un esclavo, Espartaco, pudo cambiar su suerte.	-Terminología sobre la civilización romana -Organización social en Roma. -Toma de conciencia sobre la situación de los esclavos en el imperio romano -Características de una ciudad romana
10º AVENTURA. -Causas de la animadversión del pueblo romano contra Cleopatra.	-Confluencia de diversas civilizaciones en la Edad Antigua: Roma y Egipto. -Arquitectura del imperio romano -Bibliografía de mujeres y hombres destacadas en la Edad Antigua.

4. La historia y la geografía son inseparables

Historia de ILIÓN propone un viaje en el tiempo y en el espacio por las aguas del pasado. Es decir, el/la alumno/a debe viajar con la imaginación a tiempos remotos situados en lugares dispares. Porque geografía e historia forman un tandem. Ambos componentes cobran sentido si se estudian en conjunto.

Por ello aunque la novela videojuego está dividida cronológicamente, se apoya continuamente en información geográfica. Tanto al situar los enigmas en diversos espacios físicos, como en la propuesta de actividades relacionadas con la geografía.

HISTORIA	GEOGRAFÍA
Prehistoria (1º, 2º y 3º aventura)	<p>Situación espacial de los capítulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valle del Rift (África). -Cova Negra (Xátiva, España). -Anatolia (Turquía, Asia) <p>Actividades sobre geografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilización de coordenadas geográficas. -Relieve e hidrografía de África -Paisaje de la sabana. -Elementos del clima. -Glaciaciones -Mapa de expansión de la especie de Homo Sapiens.
Edad Antigua: Civilizaciones fluviales (Capítulo 4º y 5º)	<p>Situación espacial de los capítulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Babilonia (Mesopotamia, Asia) -Abu Simbel (Alto Egipto). <p>Actividades sobre geografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mapa de Egipto -Importancia de los ríos en las civilizaciones fluviales: el caso del río Nilo.
Edad Antigua: Grecia (Capítulos 6º y 7º)	<p>Situación espacial de los capítulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Troya (Asia Menor) -Atenas (Grecia) <p>Actividades sobre geografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mapas de la Antigua Grecia -Influencia del medio físico en la antigua Grecia
Edad Antigua: Roma (Capítulos 8º, 9º y 10º)	<p>Situación espacial de los capítulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Roma, (Italia). -Sagunto (España). -Alexandria (Egipto). <p>Actividades sobre geografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mapas del Imperio romano

5. Aprender a comunicarse y a trabajar en equipo

Aunque en un principio el acto de leer puede interpretarse como una actividad individual, históricamente las epopeyas eran transmitidas oralmente y en grupo. Compartir una aventura, en este caso los enigmas de Historia de ILIÓN y trabajar alrededor de ella, cohesiona al grupo-clase. Además de ofrecer la oportunidad de realizar trabajos grupales asociados a cada aventura.

Historia de ILIÓN propone diversas actividades colectivas relacionadas a cada etapa histórica.

- Creación y exposición oral de la revista Papyrus de Egipto. Tras la lectura del capítulo, se realiza una selección de temas relacionados con el antiguo Egipto.

Cada grupo trabajará sobre el tema correspondiente como si se tratara de una sección de una revista (eligiendo un título atractivo, generando noticias, anuncios o juegos).

- El coro griego. Tomando como referencia la 7ª aventura: Atenas contra Esparta donde aparecen las características del teatro griego, se propone una actividad grupal. Consiste en teatralizar el capítulo y caracterizarse para representarlo.
- Quién es quién en la mitología griega y romana. Cada alumno/a habrá de presentarse al resto de la clase como si fuera un componente de la mitología (dios, semidiós o ser mitológico). Entre todo el alumnado se crearán las relaciones existentes entre los dioses y resto de figuras mitológicas, además de su equivalencia con la mitología romana.

6. ¿Quién dijo que el libro no es moderno?

La pregunta más repetida a lo largo de la realización del proyecto ha sido: ¿Existe el videojuego de ILIÓN? La respuesta ha sido siempre que no. Pero en las mentes de los/as alumnos/as no llegaba a quedar claro que lo que estaban leyendo era una novela juvenil, bajo la apariencia de un videojuego.

Y probablemente así es como se rompió el rechazo inicial que una gran parte del alumnado tenía hacia la lectura. La tecnología tiene como característica la posibilidad de acercar el conocimiento al alumnado, simplemente porque pertenece a su mundo (los libros les quedan un poco lejos, en muchos de los casos).

Además, el hecho de que Historia de ILIÓN tuviera como soporte un blog de internet <http://www.historiaailion.wordpress.com/> ha abierto un mundo de posibilidades:

- Comentarios espontáneos del alumnado sobre cada uno de los capítulos (la mayoría positivos, algunas sugerencias y críticas negativas).
- El mantenimiento del suspense de la novela-videojuego al dosificar la subida de capítulos y actividades. De esta manera, además de generar expectativas entre el alumnado, se ha evitado la dispersión en la realización de las actividades.
- Corrección de los capítulos en función de los comentarios realizados por el alumnado (por ejemplo la inclusión de un glosario ante la dificultad de ciertas palabras, límite de la extensión de los capítulos,...)
- La consulta de fuentes informativas digitales para la realización de las actividades propuestas (web, vídeos, animaciones interactivas, ...)
- La inclusión de enlaces interesantes para que el alumnado amplíe información.

Para reforzar y comprender la lectura, cada capítulo incluye un cuaderno de comprensión oral y escrita, donde se incluyen cuestiones sobre la propia lectura o, a partir de la misma, cuestiones más teóricas.

7. Repasando y ampliando

Con el objetivo de adaptar Historia de ILIÓN a las necesidades de cada alumno/a, se han incluido una serie de actividades de refuerzo y de ampliación.

Actividades de refuerzo

- Inclusión de un glosario en cada capítulo con el vocabulario específico.
- Lectura en voz alta y esquemas sobre el desarrollo de cada capítulo.
- Adaptación de los ejercicios propuestos.
- Juegos didácticos para mejorar la comprensión.

Actividades de ampliación

- Inclusión de presentaciones visuales sobre las localizaciones de cada capítulo.
- Análisis de películas relacionadas con las etapas históricas.

DESARROLLO Y RESULTADOS

La propuesta se desarrolla tras detectar estos últimos años una falta de hábito de lectura, en el primer ciclo de secundaria.

Las consecuencias de esta carencia eran una comprensión escrita limitada (impaciencia a la hora de leer y dificultades con el vocabulario) y la pereza asociada a expresarse por escrito.

La solución de estos problemas es responsabilidad de todas las materias. Pensando cómo abordar este problema desde el ámbito de las ciencias sociales, recordé cuánto había tardado en aficionarme a la historia. La causa era el escaso interés que me despertaba esta asignatura cuando yo cursaba secundaria. Para mí, la historia era un conjunto de datos pertenecientes a un pasado poco útil y escasamente relacionado con el resto de las asignaturas.

Y fue la lectura de novelas históricas, lo que despertó mi interés por las ciencias sociales. Hasta tal punto que decidí comunicar en lo posible esta pasión a mis alumnos/as. Pero no encontraba ninguna lectura que se adaptara a sus necesidades.

Por ello, comencé a realizar esta iniciativa didáctica bajo las siguientes premisas:

- Adaptación de la lectura y el vocabulario al nivel de primero de la ESO
- Acercamiento de los personajes del libro a la realidad del alumnado.
- Inclusión en una misma novela de todas las edades históricas previstas en el currículum de primero de la ESO. El objetivo es poder utilizarlo durante todo el curso, además de evitar un gasto económico elevado a las familias.
- Actividades didácticas asociadas a cada capítulo que cumplieran los objetivos descritos anteriormente.
- Conexión con otras materias como las lenguas y las ciencias naturales.
- Desarrollo de competencias básicas como la competencia lingüística, social y digital.

En un inicio, Historia de ILIÓN estaba pensada para ser una novela juvenil con unidades didácticas asociadas a cada capítulo. Pero antes de publicarla, decidí realizar una prueba piloto durante el curso 2010-2011. Por primera vez tenía la posibilidad de desdoblarse los grupos y disponer del aula de informática.

Entonces nació el blog Historia de ILIÓN. Cada par de semanas he subido un capítulo con sus actividades correspondientes, además de añadir recursos didácticos digitales de interés. Los personajes de ILIÓN han formado parte de nuestras clases y nos han acompañado hasta final de curso.

La experiencia ha sido gratamente positiva. El blog ha tenido muy buena acogida por parte del alumnado. Las estadísticas del blog también reflejan el interés despertado.

Pero sobre todo he detectado un aumento de la curiosidad por las ciencias sociales (una mayor participación e iniciativa del alumnado respecto a las actividades relacionadas con Historia de ILIÓN).

La mayor recompensa que he podido recibir son los comentarios de mis alumnos/as sobre cuál será el futuro de Historia de ILIÓN: ¿Una segunda parte, pasar del blog a la novela o quizás inventar un videojuego?