

Historia de España:
Las grandes batallas de los siglos XVII y XVIII a través de un videojuego



Soldados españoles del siglo XVIII reconocibles por sus casacas blancas

Asignatura: Estrategias de Aprendizaje

Docente Guía: Tomás de Andrés Tripero

Alumno: Enrique Vázquez Gómez

Curso: 5º de Pedagogía

Historia de España:

Las grandes batallas de los siglos XVII y XVIII a través de un videojuego.

Justificación:

He escogido estos siglos debido al cambio dinástico en la monarquía española, por ser el inicio del decaimiento del poder como primer imperio global del mundo y porque debido a diversas lecturas relacionadas con la piratería y el corsariado que Inglaterra (posteriormente Gran Bretaña), Francia y Holanda realizaron en América y los Océanos Índico y Pacífico.

También porque observo que se tiene la idea de que nos empezamos a debilitar con la “Flota Invencible”, cuando a pesar de las pérdidas y fracasar en la misión, España se encontraba en el auge económico y militar de la época y que una acción aislada no es razón para que se debilitase el país. Es bueno aceptar los fracasos, pero veo mal el no conocer grandes victorias con todo en contra o saber en qué medio (agua y tierra) se nos daba mejor el combate.

España, al menos que yo sepa, es el país con mayor número de Compañías de Indias con un mínimo de seis, teniendo en cuenta que Francia sólo tuvo una y Gran Bretaña y Holanda tuvo dos.

Etapa orientativa justificada:

Pretendo conseguir una calificación del Pan European Game Information (PEGI), una calificación de 12 (a partir de 12 años en adelante) en la que no aparezca la señal de violencia (Puño) y si la de modalidad de Multijugador On-line (Globo Terráqueo).

En su defecto, debido a que no acepten la calificación 12, lo haríamos de calificación 16.

Accesibilidad:

Se pretende conseguir un mínimo de accesibilidad web AA (medio) o AAA (superior). De modo que personas que no tengan tantas facilidades puedan jugar y aprender.

Planteamiento psico-educativo:

Pretendo conseguir una función empática del jugador-discente con las fuerzas de combate, la dirección de los comandantes, las posibilidades del terreno a favor o en contra y que la ventaja no se debe exclusivamente al número de fuerzas de combate.

Quiero que el usuario pueda investigar los perfiles de las altas personalidades, la tecnología y el vestuario bélico. Para ello se utilizarán fichas informativas de

personalidades, citas célebres, galería 2-D y 3-D de mapas, recursos bélicos, uniformes, heráldica y banderas, recreaciones artísticas y diccionario.

A modo de aprendizaje, al término de las batallas se expondrán recreaciones de las distintas batallas y su verdadero resultado. Los recursos serán los mismos que en las batallas, o en caso de no ser exactos, muy aproximados.

Es bueno salirse de vez en cuando del campo de batalla y observar a través de vídeos introductorios el contexto sociopolítico enmarcado y las diferencias económicas y culturales de las distintas clases sociales. Se expondrá el linaje real para entender el parentesco de los reyes y algunos nobles relevantes.

Como base, he escogido cinco sagas diferentes de videojuegos, para a partir de sus ventajas y desventajas, poder realizar mi juego ideal. Estas sagas son:

1. Command & Conquer.
2. Civilization.
3. Commander.
4. Battlefield.
5. Age of Empires.

Debido a que no todos se ajustan a la época, la situación o incluso ciertos aspectos de fantasía, me veo obligado a adaptarlo de forma realista.

1. Command & Conquer:

Las ideas que más me han impulsado a la fijación de éste juego en 3ª persona, son los vídeos introductorios al contexto de la misión y la variedad de modalidades de batalla que posee, desde escaramuzas, espionaje, batallas o carreras.

Ésta última es la base de “La carrera de *Glorioso*”, ya que se trata de un trayecto de un solo navío desde el Caribe hasta Galicia, y en la que debido a dificultades durante el trayecto desde la Isla de Flores (Azores), tuvo que partir de nuevo hasta Cádiz para ser reparado. En el juego, siempre hay una misión en el que con unas pocas tropas y sin recurso económico, has de llegar de un punto A a un punto B. Debido al cargamento de de plata, puede ser una buena manera de la importancia del aporte económico que implicaban éste tipo de misiones.



Imagen de *Glorioso* en pleno combate contra el *Russel* tras provocar el hundimiento de *Darmouth*.

Los vídeos introductorios, a parte de sentar las bases contextuales de la batalla, pueden dar pié al progreso en otro tipo de contextos (arte, literatura, estructura social, (...)).

Debido a que se basa en la Guerra Fría, será adoptado a los recursos de la época.

2. Civilization:

Es un juego de gran aporte educativo con un gran potencial. Centrado en la economía y la política, puede dar lugar a una mala o buena gestión y estrategia política y militar. A su vez eso se refleja en el estima público hacia el jugador como estratega.

Yo me quiero centrar en el campo de batalla, pero puedo reflejar la estima de tropas según la estrategia utilizada del jugador. Igualmente, los fuertes, en caso de haberlos, serán un punto a estudiar para que el ajuste recreativo sea lo más parecido posible, en caso de que no se llegue al punto de exactitud proporcional. En relación al armamento y los daños, a pesar de que daría lugar a mayor realismo, puede dar lugar a que sea muy escabroso, por lo que no será necesario. Sí se podrá explicar a parte a través de la galería.

Por otra parte, las fichas de personalidades, perfil comparativo jugador-personalidad y citas célebres, aparecen en ésta saga de videojuegos. A diferencia de él, que da paso a una progresión histórica paralela según se progresa en el videojuego, esto desaparecerá con la recreación real y una progresión real de la historia.

3. Commander:

Es un videojuego que da la opción de juego en 1ª y 3ª persona centrado en la época correspondiente a nuestro estudio. Las banderas y uniformes son muy realistas.

Puede jugarse en modo multijugador on-line, de modo que se pueda lograr una jugabilidad cooperativa. Al igual que el Civilization, la progresión del juego puede dar lugar a una línea histórica paralela según los resultados en combate e investigación del terreno. Hay mucha libertad en el manejo de transporte y exploración naval y terrestre.

4. Battlefield:

El Battlefield al que he jugado es el Battlefield 1942, basado en la Segunda Guerra Mundial. Se puede elegir bando entre Eje y Aliados. Según el mapa, los países contendientes pueden variar entre Japón y Alemania NAZI en el Eje, y Británicos, Estados Unidos y Unión Soviética en los Aliados.

En ambos bandos, se puede elegir el tipo de tropa que quieras ser en el juego entre ingeniero, asalto, francotirador, médico y anticarro. Cada cual con capacidades y armamento distinto, pero que da lugar a distintas capacidades en el juego cooperativo.

El sistema de bajas funciona por descuento, cada bando empieza con el mismo número de tropas hasta que uno de ellos llega a tener el contador a cero. Existe la posibilidad de coger distintos tipos de transporte aéreo, naval y terrestre. La utilización de la base, con cañones y obuses son utilizables.

Si lo llevamos a nuestra época, podríamos escoger entre infantería, caballería (dragones), artillería, cuerpo de ingenieros y cuerpo de médicos. Se podrá tripular embarcaciones y utilizar fuertes.

5. Age of Empires:

El juego se ajusta al marco temporal (Age of Empires III) debido a que cada juego de la saga evoca una época distinta. Cuenta con héroes (personajes célebres de la época), estructuras, unidades y armamento que pueden mejorar en base a la investigación. Hay unidades especiales.

Es un juego de estrategia en 3ª persona y al igual que el Civilization y el Commander, el hilo histórico puede variar y pasar a un argumento histórico paralelo.

Contenidos:

Se han recogido todas las guerras en las que España se ha visto involucrada durante la época escogida, todas o gran parte de las batallas con la facilitación de las fechas para una posterior selección y los tratados que llevaron al fin de las guerras. Los tratados serán expuestos de forma resumida y accesible de forma que si hay términos

específicos puedan buscarlos en el diccionario. De esta manera pueden contextualizar los motivos y los acuerdos.

Guerras del S. XVII

- Guerra de los 80 años (1568-1648) Tratado de Munchen y Paz de Westfalia.
- Guerra de los 30 años (1618- 1648) Paz de Westfalia.
- Guerra Anglo-Española (1624-1630) Tratado de Madrid.
- Guerra Franco-española (1635-1659) Tratado de Los Pirineos.
- Guerra de Devolución (1667-1668) Tratado de Aquisgrán.
- Guerra de los 9 años o Guerra de la Gran Alianza(1688-1697) Tratado de Ryswick.

Guerras del S. XVIII

- Guerra de Sucesión (1701-1713/15) Tratados de Utrecht y Rastatt.
- Guerra de Sucesión Polaca (1733-1738)
- Guerra de Sucesión Austriaca (1740-1748) Tratado de Aquisgrán.
 - Guerra de la Oreja de Jenkins (España y Francia contra Gran Bretaña) (1739-1748).
 - Guerra del Rey Jorge (Francia y Gran Bretaña)(1744-1748).
 - 1ª y 2ª Guerras de Silesia (Francia, Prusia, Baviera (1741-1745), Sajonia (1741-1742), Reino de las Dos Sicilias, Módena, República de Génova y Suecia contra Austria, Gran Bretaña, Hannover-Hesse, Provincias Unidas (Holanda), Sajonia (1743- 1745), Piamonte-Cerdeña y Rusia(1741-1743)) 1ª Guerra de Silesia (1740-1742) y 2ª Guerra de Silesia (1744-1745).
 - 1ª Guerra de Carnatic (Compañía Británica de las Indias Orientales contra Compañía Francesa de la India, ambas en territorio del Imperio Mogol (India)) (1744-1748).
- Guerra de los 7 años (1756-1763) Tratados de San Petersburgo (1762), Hamburgo (1762), París (1763) y Hubertusburg (1763).
 - 3ª Guerra de Silesia (Prusia, Gran Bretaña, Hannover, Hesse-Kassel y Portugal contra el Imperio Austriaco, Francia, Imperio Ruso, Reino de Suecia, España, Sajonia, Reino de las dos Sicilias y Piamonte-Cerdeña) (1756-1763).
 - Guerra Franco-India (Francia, Nueva Francia, Aliados nativos (Algonquino, Lenape, Hurones, Ojibwa, Ottawa, Shawnee y Micmac) y España (Desde 1761 y sólo en el Caribe) contra Gran Bretaña, Colonias británicas y los índios Iroqueses) (1754-1763).
 - 3ª Guerra de Carnatic (Compañía Británica de las Indias Orientales contra Compañía Francesa de la India, ambas en territorio del Imperio Mogol (India)) (1756-1763).
 - Guerra Hispano-portuguesa (1761-1763).
 - Guerra Anglo-española (1761-1763).
- Guerra del Rosellón (1793-1795) Paz de Basilea.
- Guerra Hispano-Rusa (1799-1801) Tratado de París.

Creo conveniente, exponer que hay la posibilidad de que haya más de un tratado en una misma guerra, que puede haber distintos tratados con el mismo nombre debido al nombre del lugar donde fue redactado, que hay guerras y batallas silmutáneas (en ocasiones en un mismo conflicto más amplio), y que una misma batalla puede formar parte de distintas guerras.

Métodos y Estrategias:

Vídeos introductorios explicativos del contexto Sociopolítico como hilo argumental.

Pistas dadas por los altos cargos militares para ayudar al jugador a conseguir la victoria.

Modo de juego en 1ª y 3ª persona, que implica una visión general y otra particular del soldado en la batalla y variedad de manejo de diferentes tipos de tropas.

Una vez participado en la batalla, sea cual sea el resultado, se mostrará el resultado final real.

Se mostrará un perfil de liderazgo comparativo (Jugador-personaje histórico).

Aportes complementarios:

Fichas informativas de personalidades. Escrito y con voz.

Citas célebres. Escrito y con voz.

Galería 2D y 3D: Mapas y recursos bélicos. Información escrita y con voz, posibilidad de rotación icónica cuando lo precise.

Uniformes, heráldica y banderas. Información escrita y con voz, posibilidad de rotación icónica cuando lo precise.

Situación sociológica. Imágenes y vídeos.

Recreaciones artísticas. Literatura, pintura y arquitectura.

Genealogía real y sucesiones al trono. Árboles genealógicos.

Diccionario de Términos específicos.