

**ENSEÑANZA DE LA MITOLOGIA NORDICA
MEDIANTE EL VIDEOJUEGO ASASSINS CREED VALHALLA**

JHOJAN FARID FERNANDEZ HERRERA

COD: 2013260021

LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

ASESOR: OLGA MARLEN SANCHEZ

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

BOGOTA D.C. 2023

INDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPITULO 1. MITOLOGIA EN LA ANTIGÜEDAD	6
Y MITOLOGIA NORDICA	6
1. ALGUNOS DE LOS PRINCIPALES ASPECTOS DE LA MITOLOGÍA EN LA ANTIGÜEDAD	6
2 LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA	13
3. DIOSES DE LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA	24
4. VIDEO JUEGOS Y ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.....	25
5 VERSIONES DEL JUEGO ASSASSIN’S CREED (faltan las referencias bibliográficas)	28
CAPITULO 2. PROPUESTA PEDAGOGICA: USO DEL VIDEO JUEGO ASASSINS CREED VALHALLA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MITOLOGIA NÓRDICA	42
1. CARACTERIZACIÓN INSTITUCIONAL DEL COLOMBO FLORIDA BILINGÜE	42
2. PRESENTACION DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	57
2.1 Justificación	57
2.2 Objetivos	58
2.3 Enfoque pedagógico de la propuesta: Pensar históricamente	58
2.4 Metodología de la propuesta pedagógica	63
3.5 Planeación y programación de la propuesta pedagógica	64
3. CARTILLA: EL ÁRBOL DE LA VIDA (YGGDRASIL)	71
CAPITULO 3. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA.....	73
1. Implementación de la propuesta pedagógica	73
2. Uso de las herramientas tecnológicas.....	74

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	74
CONCLUSIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	80
Anexos: Syllabus, Diapositivas, Diagnostico (1 Y 2).....	85

Lista de figuras

Figura 1. Tallada Zoroastro	9
Figura 2. El cuerpo hindú	12
Figura 3. Alamy Stock	13
Figura 4. Mapa de asentamiento escandinavo	16
Figura 5. Librujula	17
Figura 6. (Rue).....	20
Figura 7. Norsemen (2016)	20
Figura 8. Norsemen (2019)	21
Figura 9. God of War (2018).....	21
Figura 10. ASSASSIN’S VALHALLA (2019).....	22
Figura 11. Cartelera Principal.....	42
Figura 12. Secretaria General -Cancha deportiva.....	43
Figura 13. Pagaduría-Cafeteria.....	44
Figura 14. Jardín Central -Aulas de clase	44
Figura 15. Salón de merienda, aula de inglés, corredores de acceso a las aulas y aula principal	45
Figura 16. Zona de recreación, ingreso a laboratorios de química, vitrina exhibición trabajos, sala múltiple, ingreso al segundo nivel	46

Lista de tablas

Tabla 1. Apreciaciones literarias con respecto al personal	53
Tabla 2. Planeación y programación del curso de la práctica pedagógica.....	65
Tabla 3. Enfoque pedagógico: pensar históricamente	71
Tabla 4. Resultados cuantitativos de los desafíos del Juego ASASSINS CREED VALHALLA	76

INTRODUCCIÓN

Se puede afirmar que los estudios de videojuegos y educación no son escasos, aunque el incremento de este tipo de investigaciones comenzó en la década de los 90 partiendo del siglo XXI cuando se han multiplicado cuantitativamente y ramificado en los distintos temas de carácter más específico (Urías 2020, pág. 5).

Aunque en el pasado no existían los videojuegos tal y como se conocen hoy, muchos factores sentaron las bases para su desarrollo. Desde los juegos arcade de las civilizaciones antiguas hasta los experimentos electrónicos de principios del siglo XX, los juegos son una parte integral de toda la cultura humana. En este mismo siglo, con la Revolución Francesa (1789), aparecieron las primeras máquinas recreativas, estas máquinas, que se encuentran en lugares como salas de juegos, son mucho más antiguas que los videojuegos modernos, pero establecieron el concepto de salas de juego interactivas.

Por tal motivo, la temática de dichos estudios aunque pueda englobarse dentro del ámbito de la educación y los videojuegos, es muy variada. Por consiguiente, algunos autores han analizado la tipología de los videojuegos y sus potencialidades educativas, asimismo, otros han desarrollado propuestas prácticas sobre algunos videojuegos en concreto. además de que el videojuego sea una forma de entretenimiento, también enmarca un impacto positivo en la enseñanza en las instituciones, debido a que genera un aprendizaje significativo, saliendo de lo empírico y ayudando a la mejora de cientos de estudiantes y a la metodología del docente .

En esta medida la experiencia que se tiene en este estudio enmarca múltiples objetivos que serán resueltos con el tiempo. Cada lección es una prueba para aprobar, un desafío para cambiar la metodología, convertir la evaluación en una herramienta de revisión y superación personal, generar investigación y, por lo tanto, alentar a los estudiantes a planificar estrategias para avanzar en el proceso de pensamiento histórico a través del videojuego ASASSINS CREED VALHALLA.

CAPITULO 1. MITOLOGIA EN LA ANTIGÜEDAD Y MITOLOGIA NORDICA

1. ALGUNOS DE LOS PRINCIPALES ASPECTOS DE LA MITOLOGÍA EN LA ANTIGÜEDAD

Como quiera que sea la mitología es un conjunto de historias y creencias que desempeña un papel fundamental en la forma en que las civilizaciones antiguas entendían el mundo, la naturaleza, los dioses y la vida humana; explicaban el mundo mediante fenómenos naturales, dando así las respuestas míticas a preguntas fundamentales como el cosmos; solían presentar panteones de dioses que representaban aspectos específicos de la realidad los cuales representaban por medio del fuego, aire, agua, tierra. Como quiera que sea la mitología estaba estrechamente relacionada con la agrupación de fabulas, ficciones, cuentos, historias o mitos especialmente relacionados con dioses, semidioses u héroes legendarios surgidos de grupos sociales y dotados de cualidades sobre naturales. Con todo y lo anterior, acéptese o no que cada pueblo crea su propia mitología y en el caso de los occidentales, es razonable afirmar que los orígenes de sus mitologías particulares están relacionados con la antigua mitología

griega, la cual se propagó a otros territorios modificando o matizando las visiones que existían en el mundo.

A partir de lo anterior, se pueden rastrear algunos ejemplos en el tiempo, en el año 313, el emperador Flavio Aurelio Constantino, más conocido como Constantino I, emitió el Edicto de Milán, otorgando la libertad religiosa, pero en el 311, antes de lo cual Galerio, quien, como Diocleciano, fue un gran perseguidor del cristianismo, se vio obligado a admitir su fracaso al emitir el llamado Edicto de Tolerancia de Nicomedia, que decía respecto a los cristianos: Que la república quede intacta y que puedan vivir en paz en sus propios hogares. Parrilla, Desiderio (2016) La Humanitas Clásica: desde el Edicto de Milán a los Concilios Ecuménico: Acerca del origen de la escuela catequética en Alejandría *El catoblepas: revista critica del presente*, # 167 pág 1-1

El Edicto de Milán, promulgado dos años después, fue firmado por los entonces emperadores orientales Ararimon, Constantino y Ricino, pero todas las medallas fueron retiradas por Constantino, dando lugar a que los historiadores le llamen Constantino el Grande, acaece no obstante que en realidad, esta proclamación termina con la persecución de los cristianos, adviértase que a pesar de todo no convierte como dicen al cristianismo en la religión del imperio de hecho, algunos dudan de que Constantino se haya convertido al cristianismo, como lo demuestra el arco dedicado por Constantino, unos años más tarde del Edicto de Milán en 315, el arco no muestra marcas cristianas, hubo varias versiones del cristianismo en el siglo IV, es decir que la única religión no era solo el cristianismo; lo cual llevó a Constantino a convocar un concilio para poder determinar cuáles aspectos de la nueva fe eran ciertos y cuales herejías, es por eso que el cristianismo creo lo que hoy la iglesia

católica llama el “credo” es decir el “yo creo” en él se enumera lo que creen los cristianos, todo lo no incluido en él o que contradiga lo que se dice pasará desde entonces hacer herejía, como la mitología nórdica. Edicto de Milán s.f. (enciclopedia de historia)

Por otra parte, con relación a la definición de mito existen muchas definiciones, con la relación de la descripción que establece en forma concisa que el mito es una historia transmitida oralmente y se fusiona entre quien explica a través de creencias populares o la práctica; y siguiendo esta línea de argumentación el mito es una creencia o fenómeno natural (Longman, 1985), a veces, en cambio hay que ver que en las anteriores palabras, advertimos que tiene una aceptación por un grupo social especialmente si este mito es o no probado por instituciones o prácticas reales.

De acuerdo con lo dicho anteriormente y en el curso de esta búsqueda referida a este contexto; admito que como quiera que sea la etnología, en ciertas sociedades identifica la existencia de comportamientos míticos frente a ciertos símbolos, siendo esta una de la razón por la cual el estudio de los mitos se ha mantenido hasta estos tiempos modernos, aclaro todo esto porque pareciera ahora que es importante resaltar que tanto mito como la sociedad están íntimamente relacionados ya que el primero es el puente para poder entender el comportamiento humano con referencia a la cultura universal (Baeza, 2003, p. 46).

Para los fines de lo argumentado, es realmente sorprendente la cantidad de mitos que se han conservado a lo largo de la historia, incluida la prehistoria es tanto así que cuando el hombre era todavía un simple animal satisfizo su curiosidad y desarrolló lo que parecían ser explicaciones lógicas para los fenómenos que lo inquietaban dando lugar a los primeros mitos y la creación de dioses que gobernarían sobre su vida y naturaleza, pero antes de seguir

adelante considero que para Bulfinch (1962 p. 302) la mitología es el conjunto de historias que se relacionan especialmente con dioses, héroes reales o/e imaginarios los cuales se entrelazan con los seres humanos y seres sobrenaturales de la cosmología en este caso la mitología nórdica; creó que aquí se ve bastante bien el desarrollo de otras mitologías según su espacio geográfico conviene distinguir entre ellas la griega, la romana, la oriental, la hindú y las nórdicas entre otras.

Aquí conviene detenerse un momento a fin de distinguir algunas de las mitologías entre ellas, a partir de la mitología oriental que se deriva de la religión de los antiguos persas, y a su vez deriva de la Zendaresta, o sus libros sagrados. Zoroastro (ver figura 01), de quien se cree que fue el fundador de su religión, vivió en un período desconocido. sin embargo, lo cierto es que se desarrolló desde la época de Ciro (550 a. c.), cuando se convirtió por primera vez en la religión predominante de Asia occidental. a.c.) hasta que Alejandro Magno conquistó Persia Zoroastro predicó la existencia de seres supremos que crearon otros seres supremos y les dieron mucho de su propia esencia. Sus seguidores adoraban el fuego, la luz y el sol.

Figura 1. Tallada Zoroastro.



Radio kukka, (2016, diciembre 08) Ahura Mazda – Relieve de la Persépolis en Ruinas
(Fotografía) recuperado de página web www.pressenza.com

Brahma es el ser supremo en la mitología hindú (Ver figura 2). Los mitos hindúes han existido durante unos 3.000 años a. c. Brahma es la fuente de la que han surgido todos los seres superiores y que finalmente absorberá todo; él es el creador del universo; afirmaré ahora que, es aún importante en la moderna religión y aun así nos interesa desarrollar la trayectoria histórica nórdica.

En ese orden, la mitología nórdica es otra representación del fracaso de sus dioses para dominar por completo a sus enemigos como fue el caso de los dioses griegos.

Según este punto de vista, desde el principio no había cielo arriba ni tierra abajo, pero si era un mundo profundo vacío y brumoso en el que fluían fuentes; acaece entonces que apareció Ymir, y Odín, que mató al primero, apareció y creó la tierra y el cielo a partir del cuerpo de Ymir.

En la mitología nórdica el cosmos no se conceptualizaba de la misma manera que en algunas otras tradiciones culturales, a diferencia de algunas visiones cosmogónicas que representan el universo como un conjunto de capas con un cielo arriba y una tierra abajo.

La mitología nórdica presentaba una perspectiva más compleja y fluida en lugar de un cosmos estratificado, como es sabido la mitología nórdica describía un cosmos interconectado por Yggdrasil, el árbol del mundo. Yggdrasil era un inmenso árbol que conectaba todos los reinos del cosmos sirviendo como un eje cósmico, los diferentes niveles o reinos del cosmos estaban distribuidos a lo largo de las ramas y las raíces del Yggdrasil, en lugar de una noción de arriba y abajo, los nórdicos imaginaban mundos como interconectados y dispuestos en el Yggdrasil, de una manera que no sigue estrictamente una orientación espacial convencional.

Esta concepción se refleja una comprensión más orgánica y mística del cosmos donde la relación entre los mundos no está determinada por direcciones simples como lo que es arriba y abajo, sino por conexiones más complejas a través de Yggdrasil, el cual simboliza la conexión entre todos los aspectos de la realidad; aquí he de referirme también a la correlación que se tiene entre la mitología nórdica y la escandinava ya que la mitología nórdica es la base de la mitología de los pueblos escandinavos, están estrechamente entrelazadas debido a su origen común en las culturas germánicas del norte de Europa, las tradiciones y creencias de los pueblos escandinavos han influido significativamente en la formación y preservación de la mitología nórdica que conocemos hoy en día.

Figura 2. El cuerpo hindú



Art, M. M. o. (2015, May 13). Brahma, Cambodian Statue. World History Encyclopedia. Retrieved from <https://www.worldhistory.org/image/3857/brahma-cambodian-statue/>

Figura 3. Alamy Stock



Art, M. M. o. (2015, May 13). Brahma, Cambodian Statue. World History Encyclopedia. Retrieved from <https://www.worldhistory.org/image/3857/brama-cambodian-statue/>

2 LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA

Dentro de este contexto la asociación entre la problemática figura occidental, la cual insiste en la marca de la barbarie y la falsa alegoría de los mitos la figura de culturas no occidentales en medios de comunicación, literatura, cine y otras formas de expresión artística a menudo han sido objeto de críticas por alterar el arquetipo negativo y promover visiones distorsionadas de estas culturas aquí he de referirme también por recordar los cliché culturales, las representaciones occidentales que a menudo recurren a estereotipos simplistas

que reducen a una cultura entera en un grupo escaso de características; acéptese o no retratar a todas las personas de una región como exóticas místicas o primitivas puede contribuir al estigma de crear una visión distorsionada y simplificada de la diversidad cultural, además el orientalismo que fue popularizado y que se refiere a la representación occidental de las culturas de Asia, África y el Medio Oriente como atrasadas recónditas y hasta peligrosas llevando a promover la idea de que estas culturas son diferentes y menos desarrolladas que las occidentales; ahora por último y no menos importante es la apropiación cultural que ocurre cuando piezas de una cultura son adoptadas fuera de su contexto original.

Cabe entonces señalar que las visiones no son homogéneas y hay una variedad de enfoques y niveles de sensibilidad en la representación de las culturas no occidentales, sin embargo, es importante abogar por narrativas más genuinas respetuosas y que permitan plasmar la diversidad y riqueza de las culturas en cuestión. Ahora bien, cabe destacar algunas series y películas que desarrollan los temas anteriormente expuestos:

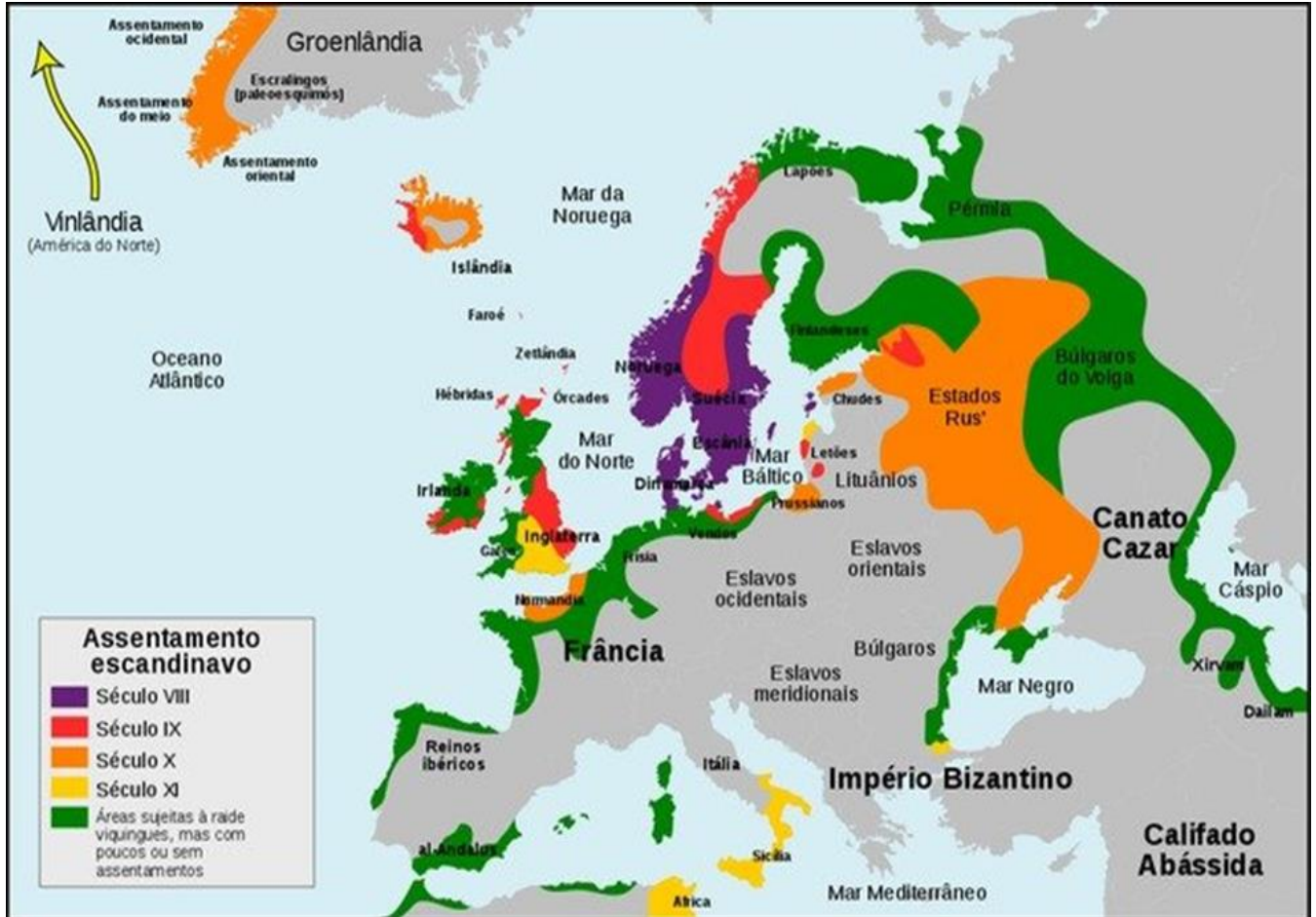
“BOLL” (2011) dirigida por Shoaib Mansoor, es un drama social que aborda temas como la religión y los derechos de las mujeres. “DUKHTAR” (2014) dirigida por Afia Nathaniel, es un drama que sigue la historia de una madre y su hija que huyen de un matrimonio forzado. “CAKE” (2018) dirigida por Asim Abbasi, es un drama familiar que explora las complejidades las relaciones entre hermanos: entre otras.

La época vikinga se ubica históricamente aproximadamente entre los siglos VIII y XI. Los Vikingos eran un pueblo germánico que se originó en la región de Escandinava que incluye áreas como Noruega, Suecia y Dinamarca. Durante este periodo los vikingos se

aventuraron más allá de su región de origen y se establecieron en diferentes partes de Europa, Asia y África del Norte.

En el siglo VIII, los vikingos comenzaron a abandonar su territorio en busca de nuevas tierras invadieron y se asentaron principalmente en Islandia y Reino Unido se establecieron en el norte de Francia se llamaron normandos e invadieron Inglaterra. En el siglo X los vikingos se aventuraron aún más lejos llegando a lugares como Islandia, Groenlandia y posiblemente a América del Norte y por último en el siglo XI la actividad vikinga disminuyó en parte debido a la cristianización de Escandinavia y cambios políticos en la región; cabe recordar que los vikingos no eran un pueblo homogéneo sino de varias tribus y clanes que adoptaron costumbres y lenguas similares.

Figura 4. Mapa de asentamiento escandinavo siglos VIII- XI



Nota: Fuente página web <https://www.worldhistory.org/image/3857/brhma-cambodian-statue/>

El comportamiento de los vikingos en el extranjero fue a menudo bastante brutal y las incursiones como la del Monasterio de Lindisfarne en 793 se citan como evidencia de este carácter violento, sin embargo, si se comparan con otros pueblos de la época se aprecia que seguían las mismas normas de conducta.

La sociedad vikinga estaba organizada en estratos sociales bien definidos, en la parte superior estaban los grandes terratenientes y en la inferior los esclavos.

Figura 5. Librujula



Nota: Fuente Art, M. M. o. (2015, May 13). Brahma, Cambodian Statue. World History Encyclopedia. Retrieved from <https://www.worldhistory.org/image/3857/brahma-cambodian-statue/>

Para contextualizar la mitología nórdica debemos referirnos a la mitología griega y romana que se consideran parecidas sin embargo hay diferencias entre las dos primero, los griegos desarrollaron una mitología bien elaborada y los romanos se inspiraron en la mitología griega la adoraron y la convirtieron en parte de su propia cultura, en otras palabras los romanos adoptaron la mitología griega como propia adorando a los mismos dioses pero cambiando sus nombres, con todo y lo anterior cada grupo de seres humanos crea historias y anotaré que el grupo más excelso fue el de los antiguos griegos ellos fueron un grupo imaginativo y vivas con grandes talentos literarios, crearon algunos de los más fascinantes

cuentos de este tipo, aún más también llamaron a tales historias mitos de la cual se deriva la palabra griega que significa cuento o historia, como si fuera poco los griegos tomaron sus mitos muy seriamente con una basta colección de historias y leyendas incluido el mito donde eran explícitos del mundo que los rodeaba para transmitir enseñanzas morales y lecciones de vida, fue así como creció una ideología acerca de los mitos.

Ahora bien, los griegos creían en estos mitos y creían en los dioses como seres bondadosos con un poco de diversión, pero al mismo tiempo le temían como criaturas terriblemente fuertes listas para castigar las malas acciones, de estas circunstancias nacen los mitos narrados por los griegos, son tan importantes como las historias para entender lo que estos pueblos creían, pensaban, sentían y expresaban. Es significativa la importancia que tiene comprender estos mitos pues es la base para estudiar la literatura y el arte del antiguo mundo occidental.

Avanzando en el tiempo encontramos la mitología nórdica; es aquí que empecaré a considerar si se tiene en cuenta claro está, con excepción del mismo que no hay muchos informes de los siglos XIV al XVIII, este argumento corresponde muy bien a lo que Olaus Magnus (1555) escribió sobre los desafíos de poner fin a creencias arraigadas, habría que también resaltar la historia romántica de Hagbard y Signy, donde es significativa la importancia de las versiones que se encuentran en aquellos textos de los siglos XVII e incluso XIX, donde se sugiere que la historia de Prymskviða (Canción de Thrym) fue particularmente potente. Los folcloristas suecos han documentado recientemente las creencias de la población, muchas de las cuales aún conservan las tradiciones de los dioses de esta mitología, en cuanto a las costumbres rompen con la estructura lineal de las historias de Snorri.

Solo Odín y Thor aparecen en numerosas leyendas porque muchos otros dioses habían sido olvidados. Baldr todavía está presente en las leyendas sobre nombres de lugares, y Freyja se menciona algunas veces.

Otros aspectos de la mitología nórdica en particular los que involucran criaturas sobrenaturales del folclore escandinavo, han persistido sin ser reconocidos como parte de ella. Las opiniones nórdicas sobre el destino también han persistido hasta el día de hoy. Los nombres de creencias antiguas como Helvti, que significa "castigo infernal", fueron apropiados porque el infierno cristiano era similar a las representaciones de la muerte de la mitología nórdica.

Algunas de las costumbres de Yule se han mantenido vivas como el sacrificio de cerdo de Navidad sueco, que originalmente se ofreció a Frey.

Significancia nórdica en el presente

En la actualidad la cultura nórdica está presente, aunque ya adaptada a nuestro tiempo y es evidente que los medios tecnológicos contemporáneos han invertido a lo largo de los siglos XX y XXI una especial atención a la cultura vikinga y a su mitología. Algunas de las series que en la actualidad nos dan a conocer sus antepasados, sus historias, costumbres, creencias etc., se destacan entre las más difundidas Vikingos (2013), Norsemen (2016), video juegos como Rurik (2000) God of War (2018), la saga del video juego Assassin's Valhalla, donde detalla la actividad, vida, dioses, entre otros de la cultura nórdica, tanto así que es en este video juego donde me apoyo como material didáctico ya que despierta el interés de los jóvenes en edades de 13 a 17 años con el fin de lograr despertar en esta población el pensar

históricamente a través del video juego ASSASSIN'S VALHALLA. (ver figuras de la 6 a la 10).

Figura 6. (Rue)



[alamy.es](https://www.alamy.es) <https://www.alamy.es> > imagenes > rue-vauban

Figura 7. Norsemen (2016)



alamy.es (2016) <https://www.shutterstock.com> › search › norseman

Figura 8. God of War (2018)



[alamy.es\(2018\)wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=169826&name=God+Of+War+Fondos+de+pantalla&lang=Spanish](https://www.alamy.es(2018)wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=169826&name=God+Of+War+Fondos+de+pantalla&lang=Spanish)

Figura 8. ASSASSIN'S VALHALLA (2019)



[Alamy.es\(2019\)wallspic.com/es/tag/assassins_creed_valhalla](https://www.alamy.es(2019)wallspic.com/es/tag/assassins_creed_valhalla)

Después de la expansión del cristianismo la mitología griega murió y los europeos occidentales dejaron de creer en los dioses griegos o romanos, aunque esos dioses y sus mitos todavía existen en la memoria.

El mundo antiguo había estado habitado por dioses y semidioses durante cientos de años, la literatura antigua se consideraba inmortal e importante para la educación en humanidades las historias griegas eran tan fascinantes que la gente continuó aprendiendo incluso después de que se estableció el cristianismo por esta razón, hoy en día se pueden encontrar rastros (huellas) de la mitología en la cultura europea e incluso americana.

3. DIOSSES DE LA MITOLOGÍA ESCANDINAVA

Hamilton (1989) afirma que la mitología griega es mayormente creada de historias a cerca de dioses y diosas, sin embargo, ésta no debe ser leída como una clase de biblia griega, es por esta razón que a través del video juego ASSASSIN'S VAHALLA se pretende de manera didáctica jugar a aprender la mitología nórdica ya que es parte de la cultura y el lenguaje.

- **Odin.** Dios que puede contemplar los nueve mundos, también llamado wotan dios de la sabiduría, la guerra, la profecía, la magia, reside en Asgard, desde cuyo trono puede contemplar los nueve mundos. en combate aparece montado en su caballo de ocho patas. Se le representa como un viejo tuerto y barbudo.
- **Thor.** Dios su excelencia el trueno y la fuerza, vinculado con el éxito de las cosechas y naturalmente con la justicia y la batalla, emplea un gran martillo llamado Mjólnir, para abrirse paso entre los gigantes, era hijo de Odin y de la diosa Jutun que personificaba la tierra.
- **Heimdál.** Dios guardián del puente entre el mundo de los mortales, era hijo de Odin y de nueve mujeres gigantes que lo criaron tomando sangre de Jabalí, de aguda visión y audición podía estar sin dormir varios días y soplando su cuerno anunciara la venidera guerra entre gigantes y dioses preludio al fin del mundo.
- **Balder.** Dios del, el perdón, paz luz, era el segundo hijo de Odin murió a manos de su hermano ciego por ser manipulado por Loki.
- **Loki.** Hijo amado de los gigantes Farbauti y Laufey, es una figura misteriosa del panteón nórdico es el dios del engaño y de la manipulación

- **Hela.** Diosa de Helheim, era representada como una mujer hermosa de un lado y cadavérica y putrefacta al otro lado, dado que es así la visión sobre la muerte de los seres humanos
- **Frigg.** Diosa del cielo esposa de Odin, está asociada a la fertilidad femenina, es la única capaz de sentarse en el trono celestial junto a su esposo
- **Tyr.** Dios de la guerra nórdico, representado como un hombre de una sola mano, se considera una de las figuras de autoridad en el panteón.
- **Frey.** Dios de vegetación, la lluvia, el sol. Es uno de los más importantes el paganismo nórdico es representado por símbolos fálicos

Freiya. Diosa del amor y la fertilidad femenina, es invocada para tener un buen parto, se le asocia con ciertos aspectos de la guerra, la magia, la riqueza.

4. VIDEO JUEGOS Y ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Como quiera que sea la correspondencia entre el enseñar y el emplear los videojuegos es un asunto que a la fecha posee bibliografía. Así empezamos a cercar, pues, la visión a finales de los 40 del siglo XX, cabe señalar que su empleo es para para diversos fines, como es sabido también el educativo que ya cuenta con bastante reconocimiento (Barbier, 2014). Creo que aquí se ve bastante bien, que el usar videojuegos implica el aprendizaje per se, de cualquier modo perennemente se aprende con el juego o de manera secundaria a él (Becker, 2011), de igual manera motiva a una formación intrínseca ya que los video juegos suelen ser altamente motivadores dado a que ofrecen desafíos, recompensas y un estado de logro, el cual puede fomentar el deseo de aprender y mejorar en el juego lo que a su vez puede llevar

al aprendizaje de nuevas habilidades y conceptos, no obstante también enriquece en el individuo un aprendizaje activo, colaborativo, el cual fomenta el desarrollo de habilidades y exploración al conocimiento de la historia, teniendo la motivación de la investigación con errores y consecuencias controladas.

Por otro lado, en los últimos años, la investigación sobre la enseñanza de la historia en la escuela secundaria se ha vuelto más difícil debido a la brecha entre los métodos de enseñanza y los métodos de aprendizaje. Esta escuela promueve malas estructuras y no tiene en cuenta las condiciones de la sociedad moderna; se basa en ideas del siglo XIX y es formal, enciclopédica y poco profesional, por ende, se puede observar que, frente a las nuevas formas de pensar de los estudiantes, los viejos métodos de enseñanza ya no son los mismos. (Loewe,1995)

Ante esta situación, la educación debe basarse en soluciones efectivas y sostenibles, donde los estudiantes tomen un papel activo en el aprendizaje, participen, demuestren conocimientos y se autocríten, mientras que los docentes sean expertos en guiar mentores, no sólo distribuyendo contenidos "vacíos" a los jóvenes. Por ende, se necesita abandonar los viejos métodos educativos y crear nuevos horizontes, en los que la educación sea el principal medio de cambio continuo, aprovechando al máximo el deseo de exploración de los estudiantes Brougère, G. (2013)

Con sano criterio he de referirme también a enfatizar que el juego, desde su naturaleza desarrolla un nuevo modelo de enseñanza – aprendizaje en este mundo moderno actual; a qui conviene detenerse un momento a fin de preguntarse ¿Se puede aprender historia con ellos? Como se ve, es significativa la importancia que tiene la

gama de ofertas de videojuegos de carácter histórico- geográfico que brinda el mercado ya sean sobre el medievo u otras épocas (Rivero, 2009), de esta manera se incorporan múltiples elementos del patrimonio cultural en sus escenarios los cuales posibilitan su incorporación en el aula Urías F. (2020).

Por esa razón, muchos docentes han procurado introducir temáticas históricas en sus aulas a través de este recurso. Aquí conviene detenerse un momento afín de que, ya son varias las proposiciones engendradas desde el aula o para el aula que consideran sobre las ventajas y estimulan su uso admitamos que, la confrontación entre estudios de significancia y estudios fundamentados en elementos de significado y contexto son otra cuestión. Se entiende por significado una definición hecha por el sujeto y relacionada con objetos, situaciones, símbolos, imágenes, etc. (Rincón & García 2019),

Creo que aquí se ve bastante bien que pese a las muchas de las propuestas educativas que aproximan a la historia mediante de los videojuegos, tal vez, son mínimas las veces que se ha avanzado en una apreciación del videojuego desde un punto de vista educativo. De cualquier modo, es complejo encontrar proposiciones de metodología para la evaluación de videojuegos, con todo y lo anterior cabe señalar que se encuentran excepciones como el denominado 4PEG, The Four Pillars of Educational Games (Beckert, 2011).

En cuanto a la implementación de un videojuego como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza, se basa en la motivación del docente por continuar con estas experiencias, en el curso de mi práctica, comencé citando y abriendo páginas en clase sobre la mitología nórdica, haciendo énfasis en la significación dentro de la cultura contemporánea (educación, juego), adviértase que, a pesar de todo existe una relación con los cuadros de

enseñanza, la educación literaria es dada a conocer mediante la comparación y la mitología la cual ayuda al estudiante a los arquetipos, simbolismos etc. como se ve la historia y la cultura pueden hacer parte de cursos de historia o estudios culturales facilitando una visión de la sociedad y los pueblos antiguos, ahora bien, el arte y el diseño en los cuadros de enseñanza pueden incluir una exploración una iconografía de la cual los estudiantes se pueden inspirar creando obras que capturen la estética de la mitología.

5 VERSIONES DEL JUEGO ASSASSIN'S CREED

El juego se clasifica en sagas las cuales tuvieron su comienzo, con la lucha clásica del caos contra el orden. La historia del *Assassin's Creed* comienza alrededor de 100.000 años antes de nuestra era, época en que la tierra era gobernada por los Isu, o la primera civilización, seres avanzados con poderes dignos de dioses.

Una serie de videojuegos, cómics, libros y cuentos de ficción histórica se llama *Assassin's Creed*. Los videojuegos de acción, aventura, sigilo y mundo abierto son los que están disponibles. Tanto sus juegos principales como sus derivados difieren.

Se han lanzado para una variedad de sistemas, incluidos iOS, HP webOS, Android, Nokia Symbian, Windows Phone, Nintendo DS, Nintendo Switch, Wii U, Microsoft Windows, Mac OS X, Xbox 360, Xbox One y Nintendo.

Los juegos portátiles de la franquicia fueron creados por Ubisoft Blue Byte, Gameloft y Gryptonite Studios, con Ubisoft Montreal como desarrollador y supervisor adicional. Los principales juegos para un jugador y multijugador de la franquicia fueron creados por Ubisoft Montreal y Ubisoft Annecy, respectivamente.

Hasta octubre de 2020, se habían vendido más de 155 millones de copias de la serie. Tanto el público en general como la crítica lo han elogiado mucho. Algunos creen que la serie es la continuación de Espiritual de la serie Prince of Persia y se inspiró en el libro Alamut del autor esloveno Vladimir Bartol.

- INVENTOR: Patrice Désilets Jade Raymond
- DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal , Ubisoft Annecy, Ubisoft Bucharest, Ubisoft Bordeaux, Ubisoft Sofia, Ubisoft, Quebec, Ubisoft, Ubisoft Blue Byte.
- DISEÑADOR: Patrice Désilets
- RESEÑA DEL JUEGO
- GENERO: Acción-aventura, sigilo, ciencia ficción, ficción histórica.

El primer video juego “ASSASSIN’S CREED” fue lanzado al mercado el 16 de noviembre del 2007, con sus diferentes sagas empezando por Assassin's Creed, época: 1191 antes de nuestra era. Plataformas: PS3, Xbox 360 y PC. La Azaña se mostró a Desmond Miles y Altaïr se desenvuelve entre el final del siglo XII donde estaba en desarrollo la Tercera Cruzada en Tierra Santa. *Assassin's Creed* incorporaba varios de los elementos que engrandecía a Ubisoft con *Prince of Persia*: parkour, secreto y aventura, que añadía estos componentes, la historia y su ambientación. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed: Altair Chronicles: la fecha de lanzamiento del juego es en el 2008, la época donde se concibe el juego es en el 1190 en este el objetivo principal es hallar el Cáliz sagrado e impedir que caiga en manos de las tropas lideradas por los Cruzados o los sarracenos que se enfrentaron en la Tercera Cruzada.

<https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed: Bloodlines: este juego se lanza en el 2009, siendo una secuela de *Assassin's Creed*, la época donde se desenvuelve es en el 1191, los sucesos acontecen un mes después del enfrentamiento de Altair con Roberto de Sable en la Batalla de Arsuf y de verse las caras con Al Mualim en Masyaf. Altair, a la par otros individuos de la Orden y María Thorpe, se desplaza hasta Chipre donde busca explorar las ciudades de Lemesos y Cirenía con el propósito de agotar a los Templarios desde dentro.

<https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed II: Período: 1459–1499, Fecha de estreno: 2009, Ambientada en el Renacimiento italiano, nos presenta a Ezio Auditore da Firenze, el hijo de una familia noble que desaparecerá en el momento en que algunos miembros de su familia sean asesinados por los Templarios. Como heredero de su padre, tendrá que adoptar la personalidad de Asesino para vengarse de su padre y sus hermanos e intentar descarrilar a Rodrigo Borgia, el líder de los Templarios. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed II: El Asesino de Florencia viaja a la España de los Reyes Católicos en 1491, cuando Cristóbal Colón estaba a punto de zarpar en su viaje que acabaría desembocando en el descubrimiento de América, para intentar desbaratar los planes de Rodrigo Borgia. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed: La Hermandad: La historia se desarrolla entre los años 1499 y 1507 y se estrenó en 2010. Después de los eventos de Assassin's Creed II, Ezio se muda a Roma, donde la Orden Templaria aún resiste y se vuelve más poderosa. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed: Revelations: Período de tiempo: 1511–1514, Año de lanzamiento: 2011, después de los eventos de Assassin's Creed: Brotherhood, en los que el héroe de Florencia pudo derrotar a los Templarios italianos, Ezio parte hacia Masyaf en busca de la Biblioteca de Alta'r. El Hook-Blade y las bombas, así como los cambios en las técnicas de lucha y carrera, se sumaron a los avances de las armas. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed III: Después de la aclamada trilogía de Ezio Auditore, las aventuras de Ubisoft se trasladaron al continente americano durante la Revolución Americana e introdujeron cambios significativos. Estos cambios incluyen el enorme mapa del juego, que era el más grande en ese momento, la capacidad de trepar a los árboles y saltar por las ventanas de las casas, y el combate rediseñado con nuevos movimientos, armas y mejoras. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed III: Liberation: La novela, que se desarrolla en Nueva Orleans durante el mismo período de tiempo que la entrega de Connor Kenway y se publicó en 2012, abarca los años 1765 a 1777. La acción de la historia ocurre en el conocido conflicto francés conocido como los Siete Años. ' Guerra. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed IV: Black Flag: Viajamos en el tiempo al Caribe durante el período de 1712 a 1722 y tomamos el control del barco de Edward Kenway, el Jackdaw, durante este tiempo. El pirata Kenway, atormentado por su pasado, formará parte del conflicto en curso entre Asesinos y Templarios, quienes actualmente buscan un potente dispositivo conocido como "El Observatorio" en este caso particular. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed: Unity: Época: 1776 – 1808, Fecha de lanzamiento: 2014, en la primera entrega del juego que nos llevó hasta París para vivir de primera mano, o casi, la Revolución Francesa de finales del siglo XVIII. Arno Dorian se echó a las calles al igual que los ciudadanos franceses para reclamar "Liberté, égalité, fraternité" en un tiempo de Ilustración y ruptura con el Antiguo Régimen. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed: Syndicate: Fue el lanzamiento significativo más reciente antes de que la saga se tomara un respiro en 2016. La época era 1868 y la fecha de estreno 2015. Algunas de las novedades que nos brindó incluían dos personajes con los que podías vivir la

aventura al azar, un gancho para avanzar por los tejados, batallas de caballos y carros y un club de lucha. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed Chronicles: China: Tiene lugar en el año 1526, durante el declive de la dinastía Ming. Esta vez, viaja a su país de origen para recuperar la caja de los precursores y enfrentarse a los Tigres (Templarios), que fueron derrotados por la Hermandad china. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed Chronicles: India: Período: 1841, Fecha de lanzamiento: 2016, tiene lugar en la India a mediados del siglo XIX. China fue influenciada artísticamente por la tinta china tradicional, aquí es el color y los mosaicos los que aparecen en el diseño. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed Chronicles: Russia: Nikola Orelov, un asesino ruso que apareció en el cómic Assassin's Creed: The Fall y en la novela gráfica Assassin's Creed: The Chain, se está preparando para jubilarse y comenzar una nueva vida con su familia en un país diferente cuando los eventos de La Revolución de octubre de 1917 obligan a la Hermandad a confiarle una última misión. El período de tiempo es 1918 y la fecha de lanzamiento es 2016. Mientras disfrutamos del diseño artístico de la era soviética, Assassin's Creed Chronicles: Russia nos permite viajar a Moscú, Kazan, San Petersburgo y Ekaterimburgo. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed Origins: Describe los comienzos de la Hermandad y cómo se extendió desde Egipto a otras tierras durante el período de tiempo del 51 a. C. al 30 a. C. Para

los fanáticos de Egipto, la oportunidad de viajar a Alejandría, escalar las pirámides de Giza e interactuar con figuras históricas como Cleopatra, Julio César o Vitruvio es un verdadero placer. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed Odyssey: Época: 431 a.C, Fecha de lanzamiento: 5 de octubre de 2018, se desarrolla en plena Guerra del Peloponeso que enfrentó a Esparta contra Atenas

Assassin's Creed Valhalla: Periodo: 873, Fecha de creación: 10 de noviembre de 2020
Assassin's Creed Valhalla continúa la dirección establecida por Assassin's Creed Origins, combinando su estilo de aventura con componentes RPG, con la opción de controlar a Eivor, el líder de una banda vikinga en sus batallas con los reyes anglosajones. Eivor puede ser controlado por un hombre o una mujer. <https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

Assassin's Creed: Valhalla, la última entrega de la serie, debutó el 29 de abril de 2020. Al día siguiente, Ubisoft, el creador del juego, lanzó el primer tráiler oficial del juego. El videojuego, que fue creado por Ubisoft Montreal en colaboración con otros 14 estudios de la compañía, está ambientado en la Noruega e Inglaterra del siglo IX. Su protagonista, Eivor, tiene la desafiante tarea de guiar a su propio clan desde los páramos helados de Noruega hasta un nuevo hogar en los exuberantes campos de la Inglaterra del siglo IX. Debajo del caos de los señores feudales y los reinos rivales que afligieron a Inglaterra durante la era vikinga, se encontraban tierras ricas e inexploradas que estaban maduras para la conquista. En PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Stadia y Microsoft Windows, el juego se lanzó a finales de 2020.

A continuación, se describen algunas de las principales características de la versión usada en la propuesta pedagógica de Assassin's Creed: Valhalla última versión el “Árbol de la Vida”

Elementos del juego

La historia que se cuenta en estos versos inolvidables es una de las más vívidas jamás imaginadas en la historia de la religión, e incluye una ilustración meticulosa de cómo terminará el mundo. El jefe del panteón nórdico, Odín, convocó al espíritu de una Völva (chamán o sibila) muerta y le ordenó que revelara el pasado y el futuro en la Völuspá. Ella duda y pregunta: "¿Qué me pides? ¿Por qué me tientas?", ya estando muerta no le tiene miedo a Odín, y sin ningún temor sigue preguntando “Bueno, ¿sabrías más?”, a lo que él responde. "Bueno, ¿sabrías más?" Odín refiere que si va a continuar con el papel del rey de dioses de tener en cuenta todo el conocimiento. Sibila vuelve a desaparecer en la oscuridad tras revelar los secretos del pasado y del futuro: "Ahora me hundo".

El principio

Los mundos de fuego y hielo, Muspelheim y Niflheim, respectivamente, fueron creados por primera vez, y en el espacio entre ellos, conocido como Ginnungagap, nada vivía. Hvergelmir, también conocido como "el caldero rugiente", era un caldero burbujeante en Niflheim; todo lo que cayó de él cayó en Ginnungagap. Se convirtió en hielo al entrar en contacto con el vacío y, finalmente, el hielo llenó el vacío. Las brasas de Muspelheim cayeron sobre el hielo, creando enormes nubes de vapor de agua que, cuando llegaron a Niflheim una vez más, crearon un bloque de hielo, uno de los cuales

contenía un gigante cavernícola llamado Ymir y una vaca gigante llamada Auðumbla de la, que Ymir bebió la leche de para seguir con vida. Con la ayuda de esto, se lamió el hielo, dando como resultado la creación del primer dios, Buri, quien fue el padre de Bor, quien a su vez fue el padre del primer señor, Odín, y sus hermanos Vili y Ve. La única raza de gigantes fue creada por Ymir, un hermafrodita, y sus cópulas entre ellos. Luego, el mundo fue creado a partir del cadáver de Ymir por los hijos de Bor, Odin, Vili y Ve.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Od%C3%ADn>

Las estaciones, así como la duración de los días y las noches, estaban controladas por los dioses. Las primeras personas fueron los dioses tallados en madera Hoenir/Vili y Lóður/Ve, quienes dieron vida a Ask (fresno, fresno) y Embla (olmo, olmo). Hija de Mundilfari y esposa de Glen, Sol es la diosa del sol.

Ella viaja a través de los cielos todos los días en su carro, tirado por los caballos Alsvið y Arvak. Alfróðull, que se traduce como "gloria élfica" y es un nombre común para el sol, es el nombre de este pasaje.

Los nórdicos antiguos tenían una perspectiva sombría sobre el futuro, creyendo que al final, las fuerzas del caos y el mal superarían en número y finalmente vencerían a los dioses y sus guardianes de los hombres del bien y el orden. Loki escapará de sus ataduras y los muertos zarparán de Niflheim para atacar a los vivos. Loki y sus hijos monstruosos harán esto. Con un bramido de su cuerno, Heimdall, el observador de los dioses, llamará a las huestes celestiales. Los dioses finalmente perderán este conflicto final entre el orden y el caos (Ragnarök), ya que ese es su destino. Sabiendo esto, reunirán a los mejores guerreros, los Einherjer, para luchar por ellos cuando llegue el momento.

Sin embargo, serán impotentes para evitar que el mundo regrese al caos del que había surgido previamente; los dioses y su mundo serán destruidos. Unos pocos sobrevivientes, tanto divinos como humanos, poblarán el nuevo mundo para comenzar el ciclo nuevamente después de que el lobo Fenrir se trague a Odín. Los estudiosos no están de acuerdo sobre si se trata de una adición posterior al mito que revela la influencia cristiana, como afirma la sibila. Si es precristiana, la escatología de Völuspá puede ser un remanente de una tradición indoeuropea anterior conectada con la escatología del zoroastrismo persa.

Sköll, un lobo que busca comerse a Sól, la persigue durante todo el día. Skoll casi la atrapa durante los eclipses solares. Sól eventualmente será atrapada por Skoll y devorada, pero su hermana tomará su lugar. Hati, otro lobo, va detrás de Máni, la luna y hermano de Sól. Svalin se encuentra entre el sol y la tierra para protegerlo del calor total del sol. Según la mitología nórdica, Alsvið y Arvak eran las fuentes de luz, no el sol. La sibila describe el enorme fresno Yggdrasil y las tres nornas, representaciones femeninas de un destino irrevocable, que manipularon los hilos del destino. Sus nombres son Urðr (Urd), Verðandi (Verdandi) y Skuld. lo de abajo. Ella habla sobre el asesinato de Baldr y la batalla prehistórica entre Sif y Vanir. Luego se enfoca en el futuro.

Reyes y Héroe

Las historias de héroes, reyes y criaturas míticas se cuentan en la literatura con una inclinación mitológica. Estos fundadores de clanes y reinos son extremadamente significativos como ejemplos de comportamiento correcto o ascendencia nacional. La epopeya nacional en otras literaturas europeas puede haber tenido el mismo propósito

que la literatura heroica, o puede haber estado más estrechamente relacionada con la identidad tribal.

Es probable que muchas de sus figuras legendarias sean reales, y generaciones de eruditos escandinavos han intentado descifrar eventos históricos a partir de los mitos de las sagas. Dependiendo de qué región del mundo germánico se esté discutiendo, el mismo héroe puede reaparecer ocasionalmente con diferentes formas. Por ejemplo, la epopeya se ha conservado como Weyland/Völundr, Siegfried/Sigurd y posiblemente Beowulf/Bödvar Bjarki. Los héroes Hagbard, Starkad, Ragnar Lodbrok, Sigurd Ring, Ivar Vidfamne y Harald Hildetand también son dignos de mención. También se destacan las skjaldmö, que eran mujeres "comunes" que eligieron el camino del guerrero; estas mujeres sirvieron como obstáculos y heroínas en búsquedas heroicas.

En el sentido moderno de la palabra, las tribus germánicas casi nunca o nunca tuvieron templos. El Blót, una forma de culto utilizada por los antiguos pueblos germánicos y escandinavos, era similar a la de los celtas y los bálticos. Podría tener lugar en arboledas sagradas, en una casa o en un altar sencillo hecho de piedras apiladas conocido como "horgr.". Sin embargo, parecen haber existido otros centros importantes, como Skiringssal, Lejre y Gamla Uppsala. En Uppsala, según Adam de Bremen, había un templo con tres estatuas de madera de Thor, Odín y Freyr.

Sacerdotes

Sin embargo, a diferencia de la clase druídica celta, que era profesional y semihereditaria, no parece que existiera nunca ningún tipo de clero. Esto se debió al hecho de que su tradición chamánica, el Seiðr, era sostenida por mujeres o völvas. En general, se acepta que el cargo de rey alemán se originó como un cargo sacerdotal. La

función del rey era similar a la del godi, que supervisaba los sacrificios y servía como cabeza de un grupo de familias conectadas.

Sacrificios humanos

En el relato de Ahmad ibn Fadlan de un entierro en un barco Rus, donde una joven esclava se ofreció a viajar con su amo al más allá, solo queda un ejemplo de sacrificio humano. Tacitus, Saxo Grammaticus y Adam von Bremen proporcionan referencias menos directas.

El Heimskringla describe cómo Aun, rey de Suecia, sacrificó a nueve de sus hijos en un esfuerzo por extender su vida hasta que sus súbditos pudieran evitar que matara al último hijo, Egil. Adam de Bremen afirma que durante los sacrificios de Yule (solsticio de invierno) en el templo de Uppsala, los reyes suecos sacrifican esclavos varones cada nueve años.

Se dice que Domalde y Olof Trätälja fueron sacrificados después de años de hambruna, y los suecos tenían la autoridad tanto para elegir como para destituir a sus reyes.

Odin estaba asociado con la horca, y el descubrimiento de cuerpos perfectamente conservados en ácido de las turbas de Jutlandia (luego conquistadas por los daneses), en el que fueron arrojados, brinda cierto apoyo arqueológico a la teoría de que alguna vez se practicaron los sacrificios por estrangulamiento de Odin. previamente estrangulado. Pero no hay ningún registro que explique la razón precisa de estos estrangulamientos.

Interacción con el cristianismo

El hecho de que los relatos más cercanos de la era anterior al contacto que tenemos fueron escritos por cristianos presenta un obstáculo significativo para comprender esta mitología. Por ejemplo, Snorri Sturluson escribió *Minor Edda* y *Heimskringla* en el siglo XIII, después de que Islandia se cristianizara durante dos siglos.

Islandia es una isla diminuta y lejana en la que se originan todas las sagas. Sin embargo, Snorri estuvo influenciado por un punto de vista principalmente cristiano, incluso en este ambiente tolerante. Hay algunas explicaciones intrigantes para este problema en el *Heimskringla*. Snorri interpreta a Odin como un comandante militar humano nacido en Asia que adquiere habilidades mágicas, conquista Suecia y, al morir, se transforma en un semidiós. Tras reducir la divinidad de Odín, Snorri relata la historia de la alianza que el Rey de Suecia celebra junto a él. Todavía tenía que matar a su hijo para prolongar su vida. Más tarde, en el *Heimskringla*, Snorri da un relato detallado de cómo los convirtió brutalmente al cristianismo, tal como lo había hecho Olaf Haraldsson (Olaf II el Santo) con los escandinavos.

El parlamento islandés (*Alþingi*), en un esfuerzo por evitar una guerra civil, votó a favor del cristianismo mientras toleraba el paganismo en cada hogar individual. El Templo de Uppsala fue incendiado al final de una serie de guerras civiles que tuvieron lugar en Suecia en el siglo XI. La cristianización temprana y esporádica tuvo lugar en Inglaterra, y casi nunca fue forzada. En áreas donde se veneraba a los dioses nórdicos, rara vez se usaba la coerción para convertir. La conversión, sin embargo, no tuvo lugar de inmediato.

A pesar de que el clero cristiano hizo todo lo posible para convencer a la población de que los dioses eran en realidad demonios, sus esfuerzos tuvieron poco éxito y, a los ojos de la mayoría de los escandinavos, los dioses nunca se volvieron malvados.

Podemos ver cuándo se arraigó la cristianización comparando dos asentamientos que no son ni remotos ni a la deriva. La isla sueca de Lovön fue hogar de reyes y obispos durante un período de entre 150 y 200 años, según estudios arqueológicos de tumbas allí. También se descubrieron varias inscripciones rúnicas, incluidas las inscripciones de Bryggen, del siglo XIII, en el bullicioso distrito comercial de la ciudad de Bergen. Las palabras "Que Thor te reciba, que Odín te posea" están escritas en uno de ellos, y "Lanzo runas curativas, acecho runas salvadoras, una vez contra los elfos, dos veces contra los trolls y tres veces contra los jotuns" está escrito en otro. El segundo también se refiere a una valquiria peligrosa, "skag-valkyrja", que probablemente sea otro nombre para Skögun. Tomado de VIDEOJUEGOS DE ASSASSIN'S CREED: SAGA COMPLETA

<https://vandal.elespanol.com/sagas/assassins-creed>

CAPITULO 2. PROPUESTA PEDAGOGICA: USO DEL VIDEO JUEGO ASASSINS CREED VALHALLA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MITOLOGIA NÓRDICA

1. CARACTERIZACIÓN INSTITUCIONAL DEL COLOMBO FLORIDA BILINGÜE

El Colegio Colombo Florida Bilingüe, está ubicado al interior de la Universidad Antonio Nariño, (calle 22D-26 32 sur) y que hace parte de esta institución de educación superior, en una zona socioeconómicamente de estrato medio, sus habitantes en su mayoría se dedican al trabajo de comercio, algunos son profesionales. Los accesos principales a la institución están pavimentados, se encuentra alrededor de dos avenidas principales y su barda perimetral delimita con la institución educativa “Mis Figuritas” de nivel preescolar; existen comercios pequeños como tiendas de conveniencia, posee cuatro rutas de transporte público que pasan por el lugar, existen señales de tránsito adecuadas para una mejor circulación.

Figura 9. Cartelera Principal



Las diversas actividades del PEI en el Colegio Bilingüe Colombo Florida están diseñadas para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y apoyar el desarrollo de la autonomía en la toma de decisiones y su aplicación en la vida diaria. Los jóvenes líderes se forman a través de la participación, la indagación, el análisis y la crítica.

En contexto con lo apreciado en el Colegio Colombo Florida Bilingüe se deduce que la capacidad de asombro es inherente al ser humano, durante el proceso de crecimiento y maduración, a hora bien el sujeto se controvierte y anda por la búsqueda de respuestas hacia el conocimiento.

Infraestructura

El Colegio cuenta con una oficina para Dirección, centro de computación actualmente en funcionamiento, biblioteca, cafetería que abastece a los alumnos y docentes, posee una cancha de baloncesto, un patio cívico con su foro el cual se encuentra al aire libre, dos baños divididos para hombre y mujer dando en total 8 sanitarios, una barda perimetral con un acceso hacia la Institución (Colegio Colombo Florida Bilingüe).

Figura 10. Secretaria General -Cancha deportiva



Nota: fotografías tomadas para el trabajo practico.

Figura 11. Pagaduría-Cafeteria



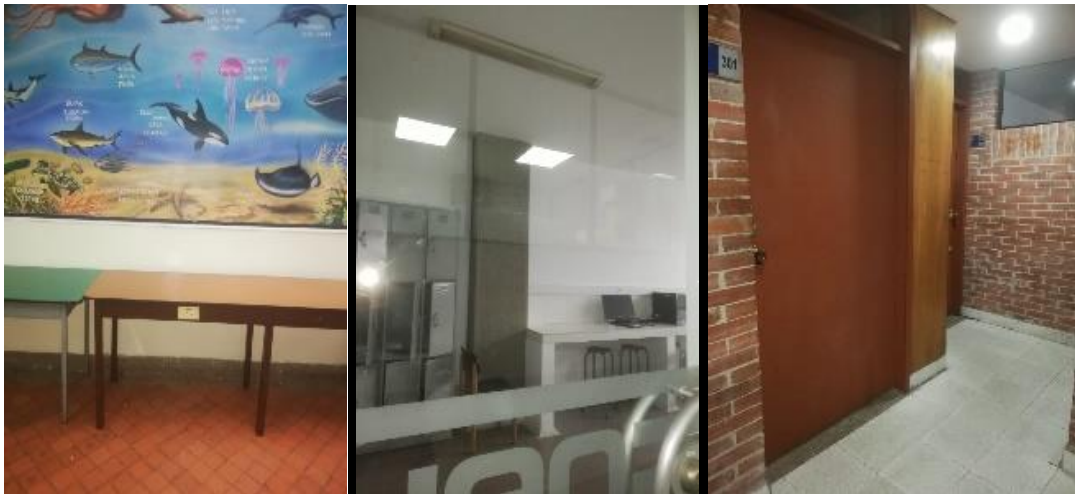
Figura 12. Jardín Central -Aulas de clase



Nota: fotografías tomadas para el trabajo practico.

Ambientes indispensables para la modalidad de estudio: presencial.

Figura 13. Salón de merienda, aula de inglés, corredores de acceso a las aulas y aula principal



Nota: fotografías tomadas para el trabajo practico.

Ambientes indispensables para el Nivel de primaria y secundaria:

Figura 14. Zona de recreación, ingreso a laboratorios de química, vitrina exhibición trabajos, sala múltiple, ingreso al segundo nivel



Nota: fotografías tomadas para el trabajo practico.

Características del aula: Espacio y organización para implementar la propuesta pedagógica

El espacio físico del aula es el adecuado para desarrollar los procesos educativos, según lo observado, se pudo apreciar la iluminación artificial con las lámparas, la cual se considera suficiente, pero la luz natural no entra en su totalidad por la cantidad de cortinas que existen, en cuanto a la visibilidad, los alumnos tienen buena visión desde cualquier lugar distante del pizarrón, se observó que respecto al clima en el aula la temperatura es muy cálida, cuando la ventilación eléctrica no se activa, que en muchos casos no enciende, por cuestiones técnicas, esto impide el desarrollo adecuado del proceso educativo, la acústica en el aula de clases, es la adecuada, se escucha bien la voz del docente cuando explicaba algo; las instalaciones eléctricas son las permitidas y si cuenta con protectores de seguridad para evitar algún incidente.

El área del aula depende de la cantidad de estudiantes que debe tener cada grupo, en este caso es el adecuado para los niños y niñas con quienes se realiza la práctica (12), la limpieza es adecuada.

La escuela es el enlace entre la afinidad de la variedad y la diferencia en las áreas académicas, donde se desarrollan las situaciones posibles de conocimiento, a su vez de educación (Comportamiento), donde se recrean relaciones recíprocas e innumerables. Tras la observación de los docentes y estudiantes es notoria la cotidianidad escolar donde emergen situaciones contrapuestas debido a las improntas heredadas como los son el género, creencias, capacidades, costumbres etc.; estas son tendencias tan variables y como bien lo

denomina Bauman “En esto nos diferenciamos nosotros los moradores del moderno mundo líquido (Bauman,2005)

Organización del currículo y plan de estudios

El colegio Colombo Florida Bilingüe ofrece desde el grado preescolar hasta grado once, respectivamente conformado por dos grupos de preescolar, primaria tres grupos, de primero a quinto dos grupos y en bachillerato dos grupos de sextos, tres grupos de séptimos, dos grupos octavos, tres grupos novenos, dos grupos de décimo y dos grupos y de grado once. En preescolar se encuentran dos docentes por grupo, en primaria y secundaria se encuentran en total de 25 docentes los cuales son docentes integrales, (capacidad de dictar clases desde preescolar hasta media en diferentes asignaturas)

Los estudiantes reciben una hora diaria de inglés con docentes nativos, esta hora se establece según la carga académica dos horas a la semana, de Math (Matemáticas en inglés), que de igual manera se establece según carga académica dos horas, de science (Ciencias en inglés), desarrolladas de igual forma como las anteriormente mencionadas.

Desde el grado prejardín los estudiantes, reciben todas las materias exigidas por el Ministerio de Educación Nacional. Cada materia orientada por profesores especialistas en su área. De igual manera énfasis en lectura, clases de francés, portugués, sistemas, aeróbicos, danzas, arte, música, teatro, clases de violín, flauta, organeta, acordeón, guitarra (tuna, grupo de flauta y orquesta), se cuenta con el apoyo pedagógico y físico de la Universidad Antonio Nariño la cual apoya con docentes para tales actividades.

En el desarrollo de la asignatura de Ciencias Sociales la carga académica se establece en bloques, es decir, va integrada la historia y la geografía, esta área se dicta desde el grado tercero de primaria a once respectivamente.

Lineamientos para la enseñanza de las ciencias sociales

El (MEN) mediante la Ley General de Educación (115) establece realizar para las áreas fundamentales (Art. 78). Los lineamientos que están destinados a servir como pautas generales y puntos de apoyo para los maestros de todo el país. Contienen elementos de carácter conceptual y metodológico que estimulan en gran medida su labor pedagógica y ayudan a concretar los cambios significativos que implicará la educación de este milenio que comienza, como el logro de nuevas realidades, sociedades y elementos relacionados con la convivencia, entre hombres y mujeres, tanto ahora como en el futuro (MEN, 2022).

Entre los lineamientos curriculares se encuentran:

1. La defensa de la humanidad y el respeto por su diversidad
2. El sujeto, la sociedad civil incluyendo el Estado en compromiso con la defensa de los derechos humanos para la construcción de la paz y la democracia
3. Toda la especie humana como guardianes de la tierra
4. Investigar sobre la economía sostenible, para hacer de ella la preservación de la dignidad humana.
5. El planeta como mecanismo de interacción
6. La cultura como generadora de identidad
7. La diversidad cultural como generadora de ciencia, comunicación etc.
8. Los organismos políticos y sociales en aras de afrontar necesidades y cambios

Procesos de enseñanza

Los lineamientos para la enseñanza de la historia, proporcionan pautas y orientaciones para el diseño e implementación de programas educativos para esta área. Aunque los detalles específicos pueden variar según el país o la región; algunos principios comunes incluyen

- **Ambientación geográfica, histórica:** Se enfatiza la importancia de enseñar a los estudiantes a comprender, el contexto histórico y geográfico, en el que se desarrollan los eventos y procesos sociales. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de las causas y consecuencias de los acontecimientos.
- **Desplegar habilidades críticas:** Se promueve el pensamiento crítico y la capacidad de análisis. Los estudiantes deben de aprender a cuestionar, analizar y evaluar información de diversas fuentes, para así desarrollar habilidades críticas necesarias para comprender la complejidad de los fenómenos sociales.
- **Intervención ciudadana:** Los lineamientos a menudo destacan la importancia de preparar a los estudiantes para ser ciudadanos informados y comprendidos. Esto implica fomentar el respeto por la diversidad, la tolerancia y la participación activa en la sociedad.
- **Empleo de recursos multimedia:** Se alinea el uso de tecnologías y recursos multimedia para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje. Esto puede incluir el uso de documentales, recursos en línea, simulaciones y otras herramientas que hagan que la enseñanza de las ciencias sociales, sea más relevante y atractiva.

- **Interdisciplinariedad:** Los lineamientos a menudo siguen la interacción de enfoques interdisciplinarios. Las ciencias sociales no se limitan a la historia o a la geografía, sino que también pueden abordarse, desde perspectivas económicas, políticas, sociológicas, antropologías y hasta psicológicas.
- **Habitación a la diversidad:** Se destaca la importancia de adaptar los métodos de enseñanza a la diversidad de los estudiantes, reconociendo sus diferentes estilos de aprendizaje, habilidades y experiencias culturales.
- **Calificación formativa:** Se promueve la evaluación continua y formativa que permita a los docentes y estudiantes retroalimentar el proceso de aprendizaje. Esto implica utilizar una variedad de instrumentos de evaluación, más allá de las pruebas tradicionales, para medir el progreso y la comprensión de los estudiantes.

Como breve conclusión creo que estos lineamientos buscan garantizar que la enseñanza de las ciencias sociales no solo transmita conocimientos históricos y geográficos, sino que también desarrolle habilidades críticas y ciudadanas en los estudiantes preparándolos para comprender y participar activamente en la sociedad.

Rol y función del Docente

La misión fundamental (rol) del docente es poder proyectar la confianza necesaria en el alumno para el buen desarrollo de su aprendizaje, transmitirles seguridad en cuanto a sus capacidades, propiciar la confianza para la solución de conflictos tanto académicos como personales, darles a percibir que son apreciados, valorar sus luchas, engrosar las relaciones grupales por medio del juego y trabajos compartidos dando así la opción de poder ser

autónomos. Durante la práctica efectuada en el Colegio Colombo Florida Bilingüe, se observó que el docente, titular se enfoca en métodos de enseñanza basado en proyectos, los cuales pueden dar respuesta a problemáticas de la vida real, el docente permite al estudiante que desarrolle competencias como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y resolución de problemas, especialmente en las asignaturas de geografía e historia.

Además, emplea diferentes filosofías de enseñanza, como el "estilo orientado a la tarea", en el que crea tareas para que los estudiantes las completen mientras identifican las lecturas pertinentes. Por ejemplo: realicen un estudio comparativo de los países que más producen energías y los que consumen más energía, utilizando fragmentos de textos en fotocopias, hojas láminas o recortes que se les entrega o extraen la información del libro de texto. Otro estilo observado en donde el docente aplica el "estilo cooperativo", en este el maestro guía y aconseja al estudiante mientras trabajan juntos para preparar un proyecto, y el estudiante realiza su propia investigación, realiza análisis y saca conclusiones. por ejemplo, las Guías de Repaso para exámenes donde se involucra al alumno a buscar conceptos y palabras claves en el libro de texto todo en trabajo colaborativo, también utiliza el método de enseñanza basado en Tics, apoyándose de los medios digitales como el internet, para la proyección de videos educativos o alguna actividad de manera digital.

Rol de los estudiantes

El docente permite al alumno elegir entre varias opciones, el o los temas que le interesan de acuerdo con lo que indica la planeación y sugerencias del libro de texto lo cual lo conlleva a orientarse desde la motivación. Por ejemplo, al tratar el tema responsabilidad de gobernar, es una tarea para todos donde puede dar como opciones de análisis: distintas

formas de gobierno, que distingue un gobierno democrático de otras formas, como se integra el gobierno en el municipio, la entidad y el país, pudiendo el alumno añadir otros temas, y analizarlos a través de monografías, mapas conceptuales, elaboración de videos, láminas, etcétera.

Medios y recursos

Los medios y recursos con los que el docente cuenta son los adecuados para el desarrollo de las clases, ya que contaba con suficiente material didáctico, los medios visuales y digitales aceptables.

Estrategias de Evaluación

Las estrategias de Evaluación aplicada por el Docente para valorar el conocimiento de los alumnos, consta de varios puntos, uno de ellos es el “examen de conocimiento”, el cual tenía un valor porcentual, agregando también el trabajo realizado en clase como las actividades encargadas a lo largo de los bloques, utilizaba frecuentemente las Guías de repaso.

Apreciaciones con respecto a la institución

Tabla 1. Apreciaciones con respecto a la institución

ASPECTOS	Según la teoría	APRECIACIÓN PERSONAL
INFRAESTRUCTURA		
Ambientes:	"Los ambientes deben asegurar iluminación, ventilación y temperatura adecuada y agradable" (Bernabé, 2012, pág. 10)	La institución educativa contaba con patios y jardines dentro de ellos juegos muy didácticos y en buen estado, los alumnos en recreo se van a distraer a la par que se desarrollan física y emocionalmente sus diferentes áreas de desarrollo. La institución contaba con ventanas las cuales daban una gran iluminación natural, sobre todo en los salones, también, tenía una adecuada ventilación porque las puertas no estaban cerradas ni todas las ventanas
Recursos y materiales educativos	El área prevista debe ser lo suficientemente grande para que los niños y adolescentes puedan jugar juegos libres, correr, usar colchonetas y aros y realizar circuitos de psicomotricidad (Quispe 2010). Según el ministerio de educación los implementos educativos corresponden a las necesidades de los alumnos.	La institución sí cumple con lo establecido por el autor ya que cuenta con sala de psicomotriz muy amplia y apta para los niños y jóvenes, tiene diversos materiales, pelotas, dados, torres, diversos juegos y sala de juegos sin duda alguna es fundamental para el niño y el joven ya que es un espacio donde aprende jugando de una manera divertida. Los materiales que tenía el salón eran adecuados, además el ministerio les había también brindado Tics de diferentes cursos.

OBSERVACIÓN EN EL AULA

<p>a) Características del aula: Espacio y organización</p>	<p>El aula está compuesta por un ambiente central de reunión y 6 a 7 sectores o rincones, como mínimo (Vega, 2012. p.31)</p> <p>Se deberá considerar, dependiendo de los recursos disponibles, un mueble móvil para televisión, video, y equipo musical que pueda ser trasladado a cada aula según las necesidades de la programación curricular"(Cáceres, 2015 p.32)</p>	<p>Las aulas si contaba con los requisitos que pedía el MINEDU y el autor, contaba con seis sectores apropiados para a la edad del estudiante como ya está mencionado anteriormente.</p> <p>El aula si cumplían con ese requisito, pues contaba con televisión, DVD, para fortalecer conocimientos en videos educativos.</p>
<p>Rol y función del Docente</p>	<p>En cuanto a la función del docente, Cobián Sánchez, <i>et al.</i> (2001) Señalan que desde esta teoría el profesor debe partir desde la concepción de que el alumno es activo, que aprende de manera significativa, de manera que su papel se focalice en gestar todas las pericias pertinentes a la didáctica que lleguen a tales fines, a diferencia de no enfocarse en el enseñar de forma exclusiva mera información ni tampoco tomar como único la relación con la intervención de los alumnos.</p> <p>Meza y Cantarell Zaldívar (2000), manifiestan que los docentes, tiene el deber de analizar su papel como profesores, donde sea le</p>	<p>El docente no solo se debe preocupar en llevar lo establecido por el ministerio ni enseñar por cumplir, debe siempre estar innovando y crear técnicas de enseñanza. El docente observado brindaba con expresión corporal y gestual lo que deseaba transmitir a sus niños y jóvenes captaba la atención.</p> <p>El docente del aula tenía en cuenta al autor pues cumplía con ser mediador del aprendizaje y prestaba asistencia a sus alumnos cuando lo necesitaban y desarrollaba también la socialización.</p>

	<p>facilitador del aprendizaje y que tiene el deber de prestar apoyo al alumno cuando éste está arduo en la búsqueda de conocimiento, a este propósito la función es orientar, interactuar con el estudiante informar sobre la organización y trabajo con otros compañeros.</p>	
<p>Rol y función del Auxiliar</p>	<p>La auxiliar de educación inicial es el personal que presta apoyo al docente, en sus actividades formativas y disciplinarias.</p> <p>El reglamento aprobado a través del decreto supremo N°019-90-ED reguló las características de sus funciones, determinando que les correspondía, esencialmente, las acciones de apoyo técnico pedagógicas al profesorado.</p>	<p>La practicante en el salón era quien tenía las facilidades de dirigir al grupo, ella es como la ley de profesorado dice la personal docente sin título.</p> <p>La auxiliar del salón cumplía con las características mencionadas por la ley, el prestaba el gran apoyo al docente, pero no era muy buena a la hora de llamar la atención.</p>
<p>Rol de los estudiantes</p>	<p>Este argumento corresponde muy bien que el estudiante esta en la capacidad de adquirir conocimiento con sus propios recursos innatos, empleando sus sentidos, con el fin de desarrollar un sistema cognoscitivo, capaz de generar nuevos pensamientos y expresarlos, de un modo que expandan por completo los hábitos y la experiencia adquiridos.</p>	<p>Los alumnos tal como mencionan los autores aprenden desde experiencias.</p> <p>Todos los alumnos del centro tienen entre los 10 a los 18 años, ellos necesitan estar guiados por las personas mayores que los orienten y sobre todo ellos los pequeños imitan a los adultos, el rol de estudiantes creo yo que no hay mucho que exigirle ya que son niños y jóvenes que necesitan estar guiados, ellos deben ser</p>

	Martínez (2002) afirma que, a todo aprendiz no se le debe ver como un material al que se debe formar a justo del docente; adviértase pues que el alumno es un sujeto capaz de autodeterminarse con responsabilidad.	siempre moldeados con amor. los padres tienen una gran responsabilidad en ese aspecto.
--	---	--

2. PRESENTACION DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1 Justificación

Esta propuesta pedagógica radica en el fortalecimiento de las estrategias impartidas por los docentes. De igual manera, se propone que mediante el desarrollo de estrategias de aprendizaje significativo el estudiante pueda aprovechar todo el potencial intelectual, por lo que como lo plantea Burgos et. Al (2006), a través del uso de estas múltiples inteligencias, el individuo es capaz de aprovechar al máximo toda su capacidad cerebral, para ello los docentes deben crear escenarios de aprendizaje variados que posibiliten el desarrollo del estudiante. Asimismo, el currículo debe girar alrededor de experiencias reales, significativas e integradoras; desarrollar estrategias de enseñanza-aprendizaje integradas, variadas, articuladas en los diferentes escenarios de aprendizaje, debe ser agradable, para lograr resultados de significancia entre docente-alumno y alumno- alumno a su vez.

Es importante establecer el impacto que los diferentes estudios e investigaciones alrededor de las competencias básicas de los estudiantes, así mismo, el currículo debe ser diseñado alrededor del interés del aprendiz y de enseñanzas que tengan un contexto profundo y significativo, como es sabido se requiere de una construcción de ambientes propicios al aprendizaje; aquí he de referirme también que el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere

inequívocamente de un trabajo en equipo para favorecer la búsqueda de construcción del conocimiento donde el estudiante pueda ser el protagonista del proceso.

2.2 Objetivos

General de la propuesta pedagógica

Aprender conceptos de la mitología Nórdica e identificar los dioses(as) a través del video juego ASSASSIN`S CREED.

Específicos de la propuesta pedagógica

- Identificar el origen de la mitología Nórdica, características históricas leyendas y mitos nórdicos
- Caracterizar los seres sobre naturales de la mitología nórdica
- Conocer e identificar los diferentes planos de origen del árbol de la vida de la mitología nórdica.

2.3 Enfoque pedagógico de la propuesta: Pensar históricamente

La construcción del conocimiento histórico y su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser considerados críticamente para la enseñanza de las ciencias sociales, lo que incide en la necesidad de profundizar en la epistemología del método para conectar con el sentido de la comprensión histórica. Contrariamente a la creencia popular, no es lo mismo conocer la historia que memorizar hechos, conceptos o fechas del pasado.

Tener conocimientos de historia no hace ninguna equivalencia con memorizar hechos, lugares, conceptos o fechas, para comprender la historia es indispensable unos complejos procesos de pensamiento que conlleven a interpretar contenidos, es decir (conceptos de primer orden) mediante estrategias propias de la disciplina como

los son conceptos estratégicos, claro que esto no lo explica todo, teniendo en cuenta que una de las ideas más interesantes sobre la conciencia histórica ha sido la valoración y apreciación que las sociedades tienen de su pasado y que afecta su proceder presente, producido en gran mayoría por la historiografía que está planteada en la necesidad de una enseñanza de la historia que se dirija al aprendizaje sobre los textos de historia que son adoptados como productos que no exigen en definitiva ninguna interpretación. En esta misma estructura Rusen, puntualiza que la historia se transforma dado a que depende de respuestas y orientación que exigimos en el transcurrir de nuestros días en la sociedad, siendo la historia mucho más robusta que la satisfacción de orientación y justificación de nuestro presente por parte de los ciudadanos (historiadores). (Cataño Balseiro, Carmen Lucia. Jörn Rüsen 2011 p.221-243,)

Deseo en este contexto subrayar que, tener conocimientos sobre el tema es necesario para la enseñanza de la historia epistemológica que reclama y ordena su inclusión en los programas educativos, del mismo modo artículos con sustancia o artículos que pretenden dar respuestas claras, no obstante, se discute el contenido de preguntas ¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde? las cuales refieren, tanto el conocimiento actualizado y de eventos como la comprensión conceptual o filosófica de detalles históricos; acabe anotar aquí que los contenidos son igual de importantes con estrategias que se pueden identificar por su posesión de responder a problemas históricos y desarrollar una comprensión más matizada del pasado.

A pesar de que en los últimos años se ha enfatizado en la conveniencia de que la enseñanza de la historia tienda a una construcción de pensamiento histórico, lo que supone

construir habilidades que tengan como objetivo la interpretación del pasado más allá de un mero conocimiento del concepto o peor aún memorístico (Carretero,2011; pág. 97).

El reto, por tanto, es conseguir organizar una enseñanza de la historia en la que se conjugue la necesidad de conocer tanto los contenidos generados desde la larga tradición científica además y no menos importante la de profundizar los contenidos propios del historiador.

Una enseñanza de la historia en la que se plantee, por ejemplo, la labor investigativa directa con fuentes llegando así a la necesidad de enfrentarse a las distintas interpretaciones sobre determinados procesos o hechos (Chapman, 2011).

El desarrollo del pensamiento crítico sobre las diversas formas en que los humanos perciben las tasas de cambio y conservación a lo largo del tiempo se ve facilitado por el conocimiento de las interpretaciones más que por la certeza. No se trata con tal fin de que los alumnos de grados de educación media vocacional se les forme como historiadores sino que por el contrario que a través de entender lo que es en sí la historia y aprender a pensar históricamente, lleguen hacer capaces de valorar el sin número de argumentos y afirmaciones que se utilizan desde un largo pasado , para poder describir las sociedades presentes; sin lugar a dudas el reto es complejo pero necesario de abordar, por tanto, la enseñanza de la historia exige un grado de dificultad que va más allá de aprender a memorizar un artículo dado. Requiere comprender el papel del investigador que se adentra en el pasado, es así como la historia se entiende; es como ella misma nos permite movilizarnos para poder llegar al fondo de un viaje histórico tomado como disciplina que permite ahondarlo a partir de evidencias (Arteaga y Camargo, 2013). Se trata de ir un poco más allá de la decodificación de algo textual; el objetivo es ir más allá de la decodificación de una información textual, es despertar

una conciencia histórica entendida como la capacidad de relacionar el pasado con el presente tener la capacidad de comunicación verbal, escrita de relatos argumentados sobre el pasado, siendo estas construidas de manera racional y utilizando relaciones casuales basadas en evidencias y comprobadas históricamente.

Tras esta visión panorámica y cronológica de los esfuerzos realizados por dotar a la enseñanza de la historia de una metodología que ayuda a desarrollar un espíritu crítico y un conocimiento de la disciplina que permite superar las críticas del conocimiento histórico como producto de construcciones subjetivas de los historiadores, se puede afirmar que existe una coincidencia clara que debe unir tanto la historia académica como la enseñanza de dicha disciplina. Ya sea bien como conceptos clave o bien como habilidades, no cabe duda de que hay una serie de elementos que pueden ser considerados como constituyentes o básicos del pensar históricamente, a respecto conviene decir algunos de los fundaméntales a saber: la evidencia histórica, cambios en el tiempo, casualidad, cambio y continuidad, significado e interpretación, contextualización, perspectiva, empatía histórica, bien pareciera por todo lo anterior que sustenta ese “hacer diferente” en la enseñanza de la disciplina histórica que supone el pensamiento histórico.

No quisiera terminar sin hacer una reflexión sobre la pertinencia de esta tesis sobre la enseñanza de la historia y el enseñar a pensar históricamente donde he pretendido mostrar, en primer plano, a partir de qué punto se origina el cambio de cognición científica a la colectividad, conllevando a un resultado de difusión que los avances en conocimiento histórico están consiguiendo. Y, por otro lado, he querido defender una disciplina cuyo conocimiento se muestra capaz de resolver interrogantes sociales lo que hace concebir la historia como un saber útil y necesario en el mundo actual. Esta es una tesis que, presenta un

alto grado de utilidad para todos aquellos estudiantes de historia que deseen dedicarse en un futuro a la enseñanza y para aquellos instructores de docentes que en la actualidad hacen de la enseñanza de la historia su profesión.

Creo firmemente que se podrá contribuir al prestigio académico y social de las investigaciones históricas comenzando por la base de nuestra sociedad, que es la formación educativa. Dado que, al conformar un veraz pensamiento histórico en las aulas se desarrollará las habilidades propias del pensamiento crítico que como norma de trabajo del historiador potencia, al tiempo que establecemos las bases para que futuros jóvenes se interesen por la historia y cuenten con el suficiente bagaje conceptual y procedimental que permitan renovar los temas, las preguntas y las respuestas que las investigaciones históricas requieren.

El resultado final de la enseñanza no siempre es el aprendizaje; algunos jóvenes aprenden incluso cuando la forma en que enseñan los maestros ha sido invertida o incluso distorsionada, pero también hay quienes no aprenden en absoluto, a pesar de utilizar el enfoque más singular o personalizado. muestran que este proceso ha avanzado significativamente.

Es crucial aprovechar los conocimientos previos que aporta el estudiante, tener en cuenta tanto las debilidades como las fortalezas, y alentarle a adoptar un enfoque ligeramente deliberado para soñar con la historia nórdica, uno que implique abstraer nuevos conceptos, inferir y deducir reglas y circunstancias que sirven como base para el desarrollo de otros conceptos y, por lo tanto, la creación de nuevos conocimientos. Es inevitable que se utilice algún método para lograr este objetivo, pero es preferible utilizar un método que sea atractivo, motivador para el alumno y no castrador, como recuerdo que era la mayoría de mis profesores de secundaria.

La propuesta tiene la intención de desarrollar procesos que permitan pensar históricamente a través del video juego ASASSINS CREED VALHALLA , en cuanto a la metodología conviene distinguir el brindar diversidad durante la práctica pedagógica ,de otro lado pasar de la clase meramente magistral, en donde solamente habla el docente a una clase dinámica mediante el juego músico visual ASASSINS CREED VALHALLA, desarrollando equipos de trabajo, socialización mediante el pensar históricamente , implementando las nuevas tecnologías como el internet, para así desarrollar la participación del estudiante y que esto le despierte un nuevo proceso de aprendizaje.

2.4 Metodología de la propuesta pedagógica

En cuanto al proceso de la práctica, como experiencia en el aula, convine diferentes estrategias de aprendizaje, mediante la manera de pensar históricamente a través del video juego ASASSINS CREED VALHALLA, El método deductivo, funcionó con algunos estudiantes que, a partir de la solución de situaciones, generalizaron reglas, procedimientos y otras alternativas de solución un poco más complejas. El método inductivo, por su parte, partía de la explicación de la mitología nórdica con explicaciones particulares para ser aplicadas a situaciones, problemas de contexto general de los alumnos y la solución de problemas más complejos y generales relacionados con el videojuego.

En cuanto a las actividades de los estudiantes, el método es activo; a cada estudiante se le da la oportunidad de participar de acuerdo a sus necesidades individuales, y se les anima a hacer preguntas, hacer sugerencias y insinuar alternativas de solución en relación a los diversos temas que se han desarrollado, talleres de solución, así como el cronograma de cada clase. Adicionalmente, utilizando el video juego ASASSINS CREED VALHALLA, se

sugirieron actividades extracurriculares. Creo haber mostrado que, si bien el trabajo en grupo se usó ocasionalmente, ahora vemos que se usó más a menudo para ayudar a los estudiantes a superar obstáculos y autocorregirse, como ya lo hice anotar que cuando se trata del trabajo del estudiante predomina la mejora en el proceso cognitivo individual de este mismo.

Por otro lado, anotaré que el método es simbólico desde la forma de percibir la realidad, por los contenidos de la mitología nórdica, y por ende, el lenguaje juega un papel primordial a la hora de la enseñanza de dichos contenidos.

3.5 Planeación y programación de la propuesta pedagógica

La programación de la práctica está en el desarrollo del contenido curricular de la asignatura de sociales que se desarrolló en el institución educativa Colombo Florida Bilingüe durante el periodo comprendido del 8 de agosto al 16 de septiembre de 2022, teniendo en cuenta la bibliografía, la cibergrafía, y la preparación de cada una de las clases.

Contenido general de la propuesta

Este contenido consta de 8 sesiones los cuales se dictaron según la carga académica dada a conocer por el señor coordinador de la institución Colegio Colombo Florida Bilingüe, de la cual distribuí según mi tema a tratar “la mitología nórdica”.

Clase 1: Origen de la mitología nórdica

Clase 2: Características de la mitología nórdica

Clase 3: Dioses de la Naturaleza

Clase 4: Diosas de la mitología nórdica

Clase 5: Dioses de la mitología nórdica

Clase 6: Historia de la mitología nórdica

Clase 7: Seres sobrenaturales de la mitología nórdica

Clase 8: Leyendas y mitos nórdicos

Aplicativo del juego

8.1 Creación de la primera pareja humana

8.2 El árbol de la vida (yggdrasil).

8.3 El Ragnarok

Tabla 2. Planeación y programación del curso de la práctica pedagógica

Exploración de conocimientos previos

Como actividad de preparación previa a la clase y considerando las necesidades y dificultades de los estudiantes para este propósito, se realizaron los siguientes talleres durante una clase.

CLASE	TEMA
8 de agosto / 2 horas	Se desconocen los orígenes de la mitología nórdica, pero las investigaciones indican que se transmitió oralmente a través de leyendas y mitos de una generación a la siguiente. Algunas teorías sugieren que la raza hiperbórea es donde se originó su mitología. los habitantes del Círculo Polar Ártico, antes conocida como Thule, la isla sagrada del norte. En el siglo X, los monjes irlandeses descubrieron y registraron una cantidad significativa de artefactos relacionados con los vikingos de Islandia que están conectados con su mitología.
10 de agosto / 2 horas	<ul style="list-style-type: none"> • Los dioses en la mitología nórdica tienen varias características y se dividen en clanes. • La relación entre los dioses y los humanos establece sus creencias. • Tenían un lugar mítico llamado Valhalla donde se decía que iban los guerreros muertos. <p>Los mitos y las leyendas se transmitían a través de la poesía.</p> <p>Los humanos poseen habilidades que les fueron dadas por los dioses.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El árbol Yggdrasil, también conocido como el fresno de hoja perenne, conecta varios mundos. • Piensan que todo está predestinado. • La tierra se colocó entre el cielo (Asgard) y el infierno (Niflheim), y se la conocía como la región inferior del cielo. • El mundo se percibía como un disco plano. • Asgard era el nombre del reino de los dioses.
12 de agosto / 2 horas	<p>Dioses de la naturaleza: En la mitología nórdica, los dioses se clasificaban según sus funciones. Los involucrados con la naturaleza eran conocidos como Vanir, y entre ellos se encuentran los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frey, hijo de Njoror y capitán del barco skidbladnir, es hermano de Freya, dios del sol, la fertilidad y la lluvia. • Njoror, la trinidad del viento, el fuego y el mar. • Skaoi, la esposa de la diosa cazadora Njoror.

<p>15 de agosto / 2 horas</p>	<p>Diosas en la mitología nórdica: Entre las llamadas synjur, o diosas nórdicas, se encuentran las siguientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frigg, esposa de Odin y vidente que también es una diosa de la naturaleza y el matrimonio. <p>La diosa del amor, Sjöfn, despierta sentimientos y emociones en el sexo masculino.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freya, la diosa del amor y la fertilidad que se encargaba de instruir a los dioses en la magia. • Hel, el gobernante del infierno. • Var es una diosa de las promesas. • Eir, diosa de la salud. • Sin, Sinónimo de rol protector o diosa de las puertas.
<p>17 de agosto / 2 horas</p>	<p>Los dioses de la mitología nórdica incluyen a los siguientes, que se encuentran entre los dioses masculinos más conocidos (Aesir):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forseti, el dios del parentesco. • Loki, un dios del engaño y el engaño que tiene el poder de transformarse en cualquier tipo de animal, es notoriamente malvado. • Vidar, un solucionador de problemas divino. • Odín, el dios creador y padre de todos los hombres y dioses. dueño de dos cuervos que podían comunicar lo que sucedía en la tierra. • Ull, la deidad de los conflictos individuales. <p>Tyr, una deidad de la valentía.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thor, el hijo del dios del trueno Odín, es un hombre de gran valentía y fuerza. • Balder, el dios de la luz y la verdad, hijo de Odín. • Bradir, el dios del conocimiento y la oratoria. • Vali, la deidad de los guerreros con flechas y arcos. • Frey, que es el hermano de Freya y opera la nave skidbladnir. • Baldr, el hermano de Hoor, asesinó al dios ciego.

	<ul style="list-style-type: none"> • Heimdall, hijo de Odín, hermano de Thor y guardián de los dioses, es un poderoso sentido de la visión y el oído, y guarda la puerta de entrada que une el mundo de los dioses y la tierra.
19 de agosto / 2 horas	<p>La historia de la mitología nórdica: los monjes jesuitas fueron los primeros en estudiar la mitología nórdica en el siglo X, y fue gracias a sus esfuerzos que los antiguos relatos orales se redujeron a la escritura. Los nórdicos mencionan a un dios con el nombre de Svaln que protege la tierra del calor del sol en los mitos que rodean la creación del hombre y el mundo.</p> <p>Debido al poder de los dioses, la madera desarrolló vida y de ella nació el hombre. Los encargados del día y la noche también fueron los encargados de crear el mundo, que surgió de los restos de Ymir, un gigantesco hermafrodita asesinado por Odín y sus hermanos. Después de sus genitales llevó a cabo el acto sexual y dio origen a la raza gigante.</p>
22 de agosto/ 2 horas	<p>Los siguientes personajes sobrenaturales de la mitología nórdica se destacan entre muchos otros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los Gigantes, también llamados Jonuts, eran personajes de gran belleza que poseían riqueza y sabiduría. Debido a su tamaño, representaban una amenaza para la raza humana. • Valquirias, guerreras vírgenes de gran fuerza y belleza que poseen poderes curativos. • Animales como serpientes marinas, cuervos, lobos gigantes y ardillas. • Normas relativas al destino presente, pasado y futuro de héroes y personas. • Los elfos eran seres de luz y oscuridad de doble naturaleza que causaban enfermedades. • Los enanos eran expertos en minería y metalurgia y vivían bajo tierra.
Agosto 24 / 2 horas	<p>Leyendas y mitos nórdicos, creación de la primera pareja humana: Embla y Ask representan la primera pareja nórdica, creada a partir del sudor del gigante Ymir; las emociones negativas del gigante, conocido como el</p>

	<p>ego, se transfieren a las personas. Se hizo la creación de gigantes de hielo, una raza de gigantes que lucharían contra los dioses antes y durante el Ragnarok.</p>
<p>Agosto 26 / 2 horas</p>	<p>¿Qué definía la mitología escandinava o nórdica como Yggdrasil, el Árbol de la Vida?</p> <p>Según la mitología nórdica, Yggdrasil, el árbol de la vida tal como lo conocemos hoy, era donde se ubicaban los nueve mundos que componían la mitología.</p> <p>¿Cómo se usó el Yggdrasil para ubicar los nueve mundos de la mitología nórdica?</p> <p>El Asgard, o el mundo de los dioses.</p> <p>Los salones de Valhalla, o el palacio de Odín, el padre de los dioses y de todos los seres vivos, se construyeron allí, en lo alto, en sus ramas más altas. Aparecieron los Einjerher, o guerreros vikingos, que habían perecido en combate.</p> <p>Para mantener la paz entre los nueve mundos, una de las misiones de Odín, las Valquirias, un grupo de mujeres que formaban un ejército a su servicio, buscó al einjerher.</p> <p>El mundo de la humanidad, o Midgard.</p> <p>El puente Bifrost, un arcoíris que conectaba los dos mundos y estaba custodiado por el dios Heimdall, hijo de Odín y guardián de los dos mundos, estaba situado debajo de Asgard. Él fue quien decidió quién podía entrar en Asgard cruzando el puente.</p> <p>Alfheim, o la tierra de los elfos de la luz.</p> <p>Era un bosque encantado con hermosas cascadas que lo rodeaban, situado en las ramas a la derecha de Midgard.</p> <p>Musphellheim, también conocido como el mundo de los gigantes de fuego.</p> <p>Estaba en las ramas a la izquierda de Migdard, y nada más que cascadas de fuego y lava, donde sus habitantes encontraban comida, lo rodeaban. Fue gobernado por el enorme Sturt.</p>

	<p>el mundo de los dioses luchadores, o Vanaheim.</p> <p>Los habitantes de este reino de nivel inferior, conocido como Vanir, estaban a cargo de proteger Asgard y los otros mundos. Estaba ubicado en la misma área general que Alfheim. Tyr, el dios de la guerra e hijo de Odín, era su gobernante.</p> <p>Svartalfheim, o el mundo oscuro de los elfos.</p> <p>Estaba formado por montañas afiladas que descubrimos debajo de Musphellheim, y en el claro que las rodeaba estaban las cuevas enanas donde vivían. Su oficio era fabricar las espadas más fuertes, y también fabricaron Gungir, la poderosa lanza de Odín.</p> <p>Nifelheim, Helheim y Jotunheim.</p> <p>Comprendían las raíces del árbol Yggdrasil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El hogar de los gigantes de hielo, Jotunheim, es un mundo que se ha congelado por completo. • Nifelheim: un bosque árido que está perpetuamente envuelto en niebla, hogar de una gran variedad de criaturas y gobernado por el dragón guardián Nidhogg. <p>Hela, la reina de la muerte, gobierna Helheim, también conocido como el mundo de los muertos. También había delincuentes y personas que habían muerto por enfermedad o vejez. Garm, un perro guardián que se desempeñaba como protector del palacio, tomaba decisiones sobre qué almas podían ingresar al edificio y, a cambio, exigía una ofrenda. Si no se presentaba la ofrenda requerida, el transgresor era castigado con ser encadenado indefinidamente fuera del palacio.</p>
<p>Agosto 29 / 2 hora</p>	<p>El Ragnarok, también conocido como el fin del mundo o el apocalipsis en la Biblia, es cuando Loki, Odin y Surt se involucran en una batalla campal con los Jotun y los gigantes de fuego uniéndose a ellos. El Ragnarok es lo que entendemos en los tiempos modernos como el fin del mundo. Las esperanzas están puestas en la resurrección de Baldr para gobernar a los nuevos dioses, que incluirán a los hijos de Thor. Los</p>

	dioses y humanos restantes representarán el comienzo del renacimiento, la creación de un nuevo mundo.
SEPTIEMBRE 7 / 2 HORAS	APLIACION DEL JUEGO: ASASSINS CREED VALHALLA
TOTAL, DE HORAS DE PRACTICA:	24

Se inició con un documento expuesto en diapositivas, sobre el tema “Mitología Nórdica” pensar históricamente a través del video juego *ASASSINS CREED VALHALLA*, al mismo tiempo, se explicó en la pizarra lo que no se entendió completamente con las diapositivas, cierto es que los estudiantes participaron en el desarrollo del curso haciendo preguntas y dando sus opiniones. Los talleres se enviaron por correo electrónico y se desarrollaron como trabajos independientes, brindando a los estudiantes la oportunidad de consolidar sus conocimientos.

3. CARTILLA: EL ÁRBOL DE LA VIDA (YGGDRASIL)

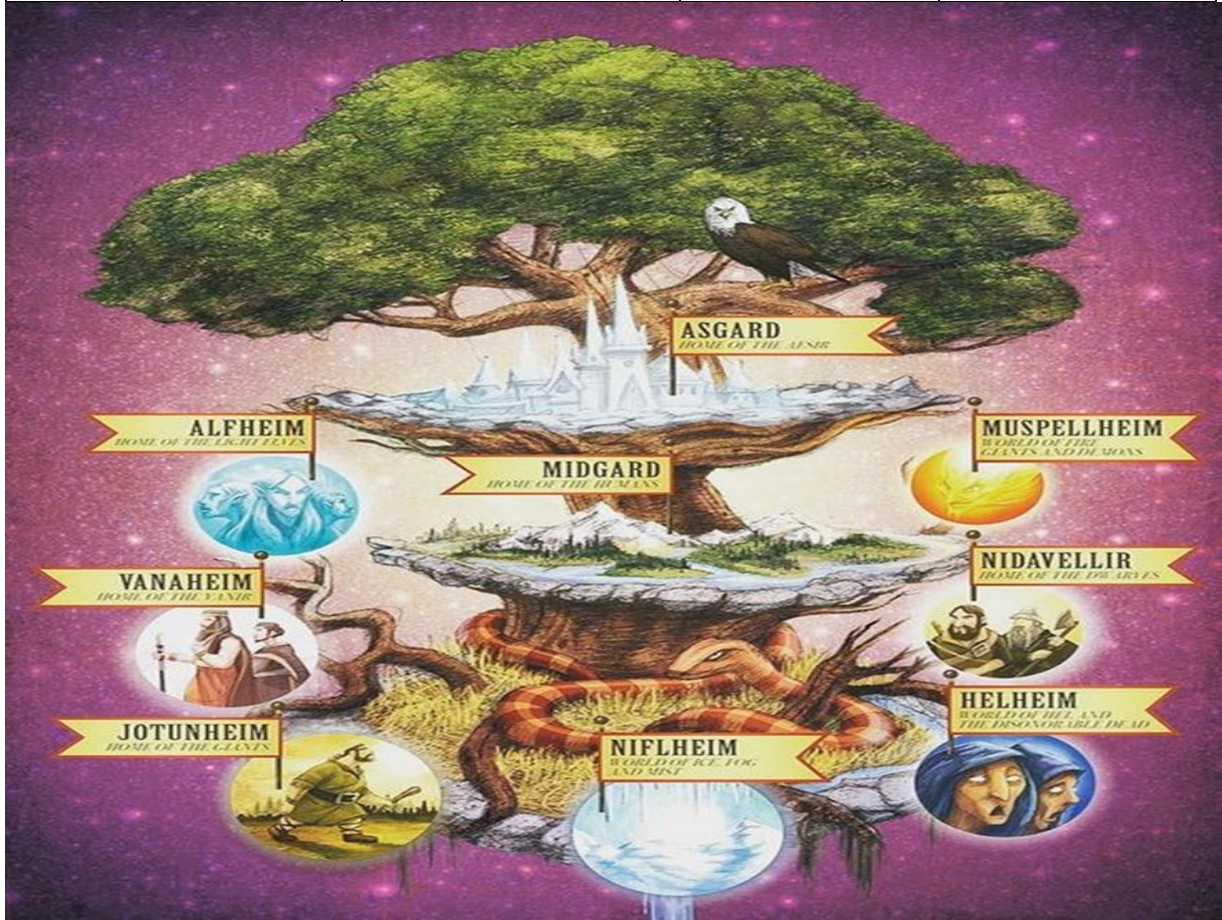
Se puede visualizar en el siguiente link: <https://online.fliphtml5.com/ruute/zpzw/>

Tema: EL ÁRBOL DE LA VIDA (YGGDRASIL), procedencia del tema y los subtemas

Tabla 3. Enfoque pedagógico: pensar históricamente

subtemas	Propósito pedagógico	Actividad	Evaluación
1. Dioses de la naturaleza	Reconocer las múltiples religiones en las diferentes culturas	Desarrollo del videojuego	Niveles alcanzados dentro del juego

2. Épocas de la historia	Identificar las épocas de la historia en el espacio y tiempo		
--------------------------	--	--	--



<https://www.shutterstock.com/es/search/yggdrasil>

CAPITULO 3. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

1. Implementación de la propuesta pedagógica

El grupo de estudiantes del curso octavo del colegio Colombo Florida Bilingüe, presenta gran motivación y dominio de los conceptos, previos manifestados en la primera prueba diagnóstica y en los dos primeros sondeos que se efectuaron con respecto a la mitología nórdica, también se evidencia la motivación de seguir “pensando históricamente”. Bien pareciera por todo lo anterior que la socialización de docente -estudiante influye de manera significativa en la forma de cómo se comprende la historia, sus conceptos e ideas en desarrollo del pensamiento histórico.

Como docente en práctica propongo al curso el trabajo en equipo, los estudiantes deben formar grupos según la finalidad del juego, esto a su vez para poder destacar a los estudiantes que tienen la facilidad de entender el juego para que lideren las actividades propuestas para tal fin, Se tiene en cuenta que el estudiante voluntariamente lo quiere hacer. aquí conviene detenerse un momento a fin de referirme a que el líder no era estático, sino que a veces cambiaba dependiendo del tema y la motivación de los estudiantes.

Inicialmente, esta estrategia se sugirió durante los últimos 20 minutos de clase, creo que con estas indicaciones fue tan bien recibido dentro de la clase que algunos estudiantes continuaron actuando como observadores fuera del aula, indudablemente las monitorias, brindan a los estudiantes, no sólo la posibilidad de crear grupos de estudio como método de aprendizaje, sino que los motiva a superar dificultades a nivel de contenidos.

2. Uso de las herramientas tecnológicas

Con todo y lo anterior se detalla que hay estudiantes que, por alguna razón, no pueden asistir a clase, o que a pesar de la explicación el tema del video juego no queda tan claro, para estas dificultades propuse a los estudiantes, visitar en YouTube, el juego ASASSINS CREED VALHALLA, en sus diferentes sagas, en las que encuentren tanto explicación del juego como de su contenido. También se les informa de enlaces, de tutoriales, página web, con la intención de que el estudiante pueda practicar, los temas vistos desde sus hogares o en los tiempos libre con el propósito de empaparse del tema.

Algunos estudiantes muestran gran interés por este proyecto de pensar históricamente a través del video juego ASASSINS CREED VALHALLA, manifestando que es más ameno estudiar jugando y no estudiar de los libros. Conviene distinguir que se observó a estos mismos estudiantes del grado octavo del Colegio Colombo Florida Bilingüe, acéptese o no hicieron contribuciones más complejas en clase que los estudiantes que pasaron menos tiempo aprendiendo fuera del aula y dejaron en claro que no estaban aprendiendo del libro.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La definición teórica de estrategia pedagógica propugnada por Tébar (2003) la ve como una cuestión de procesos que los docentes usan de manera reflexiva y flexible para alentar a los estudiantes a lograr importantes resultados de aprendizaje. En este caso, se puede evidenciar que la experiencia de aula a través de la implementación de la propuesta de videojuego con el fin de hacer pensar históricamente a los estudiantes, incorporó aspectos educativos siendo estos el de exploración, descubrimiento, y sobre todo la experimentación

dentro del entorno digital, todo esto logrando metas comunes tanto para los estudiantes como para los docentes evidenciados en el rendimiento académico de los estudiantes.

Dentro de las ventajas de la experiencia del aula se encontraron:

- Los errores detectados en los desafíos en general son de emoción y no de atención
- Las pérdidas se reducen a medida que avanza el juego ya que se reconocen las dificultades para superarlas.
- Al principio, es difícil seleccionar a los monitores en función de qué historias sugieren a algunos alumnos y son aceptadas por el grupo.
- Los observadores se sienten motivados y responsables de seguir mis explicaciones y aclaraciones de sus dudas.
- La participación de los alumnos es buena, demostrando voluntad para resolver correctamente cada etapa del pensamiento histórico.

Sin duda, la incorporación de los videojuegos al aula como recurso educativo requiere de una planificación, supervisión y voluntad pedagógica por parte de los docentes a la hora de diseñar los recursos educativos. Al reconocer los intereses, las experiencias y las motivaciones de los estudiantes, la experiencia de aula aborda intenciones e involucra a todas las partes interesadas y las identidades grupales. En cada una de las sesiones de clase en las que se implementó la propuesta se obtuvo como resultado una red de comunicación establecida entre estudiantes y docentes, también permitió que los estudiantes se expresaran desde diferentes puntos de vista de la estrategia basado en el videojuego.

En cuanto a los resultados prácticos cuantitativos de la experiencia de los estudiantes en la implementación del Juego ASASSINS CREED VALHALLA para el pensar histórico,

como se pudo identificar en la metodología donde se realizaron seis (6) sesiones o desafíos se obtienen los siguientes resultados de un total de 13 estudiantes.

Tabla 4. Resultados cuantitativos de los desafíos del Juego ASASSINS CREED VALHALLA

PRUEBA	GANAN	PIERDEN	TOTAL
Desafío (1) 5%	10	3	13
Desafío (2) 5%	8	5	13
Desafío (3) 5%	12	1	13
Evaluación 1 20%	13	0	13
Desafío (4) 5%	11	2	13
Desafío (5) 5%	13	0	13
Desafío (6) 5%	9	4	13
Evaluación 2 20%	13	0	13

Nota: Datos obtenidos de la implementación del juego por estudiantes.

Mediante cada uno de los desafíos, cada estudiante se iba familiarizando tanto con la metodología, plataforma del juego, sino con cada uno de los jugadores que en este caso se asimilaban a los dioses, héroes, entre otros de una época histórica en un espacio y tiempo determinado. En este caso, como se muestra en la tabla anterior se hicieron 6 desafíos con un valor del 5% y dos evaluaciones con un valor de 20%; de los cuales se pudo observar que es mayor el número de estudiantes que ganaban el juego que los que perdían; algunos estudiantes mejoraron cuando ya se sentían en confianza con la temática del juego ASASSINS CREED VALHALLA.

Sin embargo, es importante mencionar que aspectos como el diseño de videojuegos, la intención educativa, las metas sugeridas por el docente y las características de los videojuegos se incorporen a la práctica educativa desde la primera contextualización del juego, teniendo claro que más que una herramienta de juego es una práctica para el reconocimiento de saberes y experimentación virtual de la realidad en épocas pasadas manteniendo el propósito de la experiencia de aula pensar históricamente. Para el videojuego ASASSINS CREED VALHALLA, estos aspectos fortalecen las relaciones sociales entre los estudiantes al prevalecer los principios de la interdependencia positiva, el fomento de la discusión y el intercambio, y el fomento de la asistencia y apoyo entre los jugadores se asumen roles complementarios y responsabilidades específicas a medida que crece la confianza del jugador, de esta forma se fortalece la comunicación eficaz y eficiente que posibilita el logro de las metas propuestas.

Estrategias de Mejoramiento:

Se evidencia el buen uso de las monitorias.

monitores: (6 participaron)

Balance Personal

Desde hace varios años atrás decidí para el trabajo de tesis incorporar el aprender historia a través de los video juegos, ahora bien y no menos importante antes de introducir este trabajo como trabajo de práctica pedagógica, realicé una investigación exhaustiva para asegurarme que estuviera alineados con mis objetivos de aprendizaje y los estándares curriculares de la institución Colombo Florida Bilingüe. También probé el juego yo mismo para así poder anticipar posibles desafíos.

Una vez que me sentí seguro planifiqué una saga donde los estudiantes jugarían como parte de su experiencia de aprendizaje, la emoción tanto para estudiantes como para mí al jugar el juego fue recíproca, la motivación de una clase diferente a las que en mi época de estudiante no las viví, la felicidad de los niños y la mía en particular fue indescriptible, los estudiantes se mostraban ansiosos por poder estudiar en base a algo nuevo y diferente; explique como el juego hace relación con la historia bien contada a través de imágenes visuales, música, y la historia misma de la mitología nórdica, es de gran satisfacción que como futuro docente puedo aportar a ayudar de manera visual, cognitiva y didáctica el aprender jugando.

A medida que se iba avanzando en el juego pude apreciar que estaban involucrados, compartían estrategias, tomaron decisiones difíciles y se enfrentaron a las mismas dificultades que enfrentaban los vikingos de la época, y como eso les ayudo a comprender mejor las historias de cada una de las etapas del árbol de la vida vikinga, además el juego generó preguntas y conversaciones interesantes sobre la mitología nórdica. Lo más representativo de mi experiencia de práctica pedagógica, es haber compartido con los estudiantes sus reflexiones de cómo se sentían al desempeñar cada uno los papeles que se representa en la saga ASSING VALHALLA y como les ayudo a comprender mejor el contexto histórico. También sentir la conexión con eventos que se habían discutido anteriormente en clase de práctica, descubrí que el uso de los video juegos didácticos eran efectivos para ayudar a los estudiantes a comprender mejor el material, a mi modo de ver se vivencio que también aumentaba su entusiasmo por la historia y su motivación para la participación de la investigación.

Cabe concluir que, en mi práctica docente al aplicar el video juego ASSING VALHALLA, llegue a este propósito positivo, es decir fue una forma efectiva de involucrar a los estudiantes y hacer que la historia cobrara vida de una manera que los libros de texto por si solos no pudieron lograr. Aprendí la importancia de investigar y planificar cuidadosamente la incorporación de tecnología en el aula donde los resultados valieron la pena.

CONCLUSIONES

De la investigación de observación en el aula y la práctica educativa se pudo deducir que existen diferencias significativas entre cada uno de los indicadores siendo estos la formación del maestro, tácticas del aprendizaje, metodología del aprendizaje y ambiente en el aula; todo esto llevo a inferir en la importancia de incluir en las estrategias de enseñanza la animación interactiva a través de herramientas digitales como los videojuegos, esto aplicado a los estudiantes de grado octavo de la institución.

Como breve conclusión a partir de esto, se diseñó e implemento la propuesta pedagógica fundamentada principalmente en el currículo de la institución y la didáctica virtual. En cuanto a esto se pudo determinar que se realizó en tres momentos clave en la clase, la planificación que permitió al docente diseñar y seleccionar la herramienta interactiva y el propósito para el cual se diseña, la aplicación, en esta se tomó una muestra de los estudiantes y se observó la motivación de participar en la práctica todo esto a través de la innovación en la metodología educativa, y por último la evaluación, en la que se crean categorías de percepciones sobre los videojuegos en la práctica educativa, viéndose como una oportunidad de llamar la atención de los estudiantes pero dejando un conocimiento dentro

de ellos. Por lo tanto, no son solo las categorías perceptivas de los docentes las que influyen en la integración de los videojuegos en las escuelas. Los estudiantes influyen directamente en las percepciones desarrollando una imagen positiva de este recurso.

A su vez, mediante la práctica realizada el videojuego género en los estudiantes motivación lo cual con llevo a hacer parte de la experiencia creando emociones positivas y desarrollando la curiosidad, el dialogo, la confianza, y motivación, entre otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

o, R., & Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 5(18), 371-392, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392> Fecha de Recepción: 29-06-2020 Fecha de Aceptación: 28-09-2020 Fecha de Publicación: 05-11-2020

Parrilla, Desiderio (2016) *La Humanitas Clásica: desde el Edicto de Milán a los Concilios Ecuménico: Acerca del origen de la escuela catequética en Alejandría El catoblepas: revista critica del presente, # 167 pág 1-1*

Edicto de Milán s.f. (enciclopedia de historia)

Baeza, S. M. (2003). Manuel Salvat Monguillot (1913-2004). *Revista Chilena de Historia del Derecho*, (19), ág-351.

Bulfinch, T. (1962). *Orpheus and Eurydice*. T. Bulfinch, *The Age of Fable or Beauties of Mythology*. New York: Mentor Classics.

Radio kukka, (2016, diciembre 08) Ahura Mazda – Relieve de la Persépolis en Ruinas (Fotografía) recuperado de página web www.pressenza.com

Art, M. M. o. (2015, May 13). *Brahma, Cambodian Statue*. World History Encyclopedia. Retrieved from <https://www.worldhistory.org/image/3857/brhma-cambodian-statue/>

Nota: Fuente página web <https://www.worldhistory.org/image/3857/brama-cambodian-statue/>

Nota: Fuente página web <https://www.worldhistory.org/image/3857/brama-cambodian-statue/>

[alamy.es](https://www.alamy.es) <https://www.alamy.es> › imagenes › rue-vauban

alamy.es (2016) <https://www.shutterstock.com> › search › norseman

alamy.es(2018)wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=169826&name=God+Of+War+Fondos+de+pantalla&lang=Spanish

Alamy.es(2019)wallspic.com/es/tag/assassins_creed_valhalla

Hamilton (1989)

Becker, K. (2011). The Magic Bullet: A Tool for Assessing and Evaluating Learning Potential in Games. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(1), 19–31.

Brougère, G. (2005). *Jouer/apprendre*. Paris: Economica; Anthropos. Brougère, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Ludicamente*, 2(4).

Anderson, E. F., McLoughlin, L., Liarokapis, F., Peters, C., Petridis, P., y Freitas, S. de. (2010). Developing serious games for cultural heritage: a state-of-the-art review. *Virtual Reality*, 14(4), 255–275. doi: 10.1007/s10055-010-0177-3

Urías F. (2020). Los videojuegos en el aprendizaje de la historia. Obtenido de Trabajo fin de master:

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2060/Los%20videojuegos%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20Historia%20OK.%20Fran%20Ur.pdf?sequence=1>

Rincón I. & García A. (2019). Significado y contexto: comparación entre aprendizaje significativo y aprendizaje situado. Trabajo de grado, <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/9472/3/DDMPSI389.pdf>.

<https://vandal.lespanol.com/sagas/assassins-creed>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Od%C3%ADn>

Bernabé Villodre, M^a del Mar. (2012). Contextos pluriculturales, educación musical y Educación Intercultural El Artista, núm. 9, pp. 35-57 Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona, Colombia.

Quispe, J. T. (2010). Factores que influyen en el rendimiento académico y la deserción de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Económica de la UNA-PUNO, período 2009. Cuadernos de educación y desarrollo, (11).

Urías F. (2020). Los videojuegos en el aprendizaje de la historia. Obtenido de Trabajo fin de master:

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2060/Los%20videojuegos%20e%20el%20aprendizaje%20de%20la%20Historia%20OK.%20Fran%20Ur.pdf?sequence=1>

Puerta O., Asmar F., y Otros. (1972). Curso de nivelación en estudio de los video juegos, Escuela de Historia, Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. Serie Mitología Vikingos IV, Ed. Norma.

MEN. Ministerio de Educación Nacional (2022). Serie lineamientos curriculares.

Meza, A., & Cantarell, L. (2002). Importancia del manejo de estrategias de aprendizaje para el uso educativo de las nuevas tecnologías de información y comunicación en educación.

Vega, P. C. & Pueyo, Á. P., (2012). Análisis de diferentes propuestas de desarrollo de las competencias básicas. Revista Española de Educación Física y Deportes, (397), 13-13.

Cáceres, Clavijo D. (2015). El enfoque de competencias en la formación para el siglo XXI. Justicia, (27), 185-212.

Cobian-Sanchez, F., Mavrides, E., Tekay, A., Moscoso, G., Campbell, S., Thilaganathan, B., & Carvalho, J. S. (2001). Limitations of using first-trimester nuchal translucency measurement in routine screening for major congenital heart defects. Ultrasound in

Obstetrics and Gynecology: The Official Journal of the International Society of
Ultrasound in Obstetrics and Gynecology, 17(2), 106-110.

Martínez, J. M. (2002). Innovación y mejora continua según el modelo EFQM de excelencia.
Ediciones Díaz de Santos.

Burgos, B. & Remolina De Cleves, N. (2006). Teorías neurocientíficas del aprendizaje y su
implicación en la construcción de conocimiento de los estudiantes universitarios.
Tabula Rasa, (5), 229-245.

Cataño Balseiro, Carmen Lucia. Jörn Rüsen (julio-diciembre 2011) y la conciencia histórica.
Historia y Sociedad, v. 21, p. 221-243, 2010.

Carretero, F, Leal; Suro Sánchez, J., López Escribano, C., Santiuste Bermejo, V., Zarabozo,
D., & Rivera, E. (2011). Un nuevo programa para el aprendizaje inicial de la lectura.
Revista de psicología y educación.

Chapman, G., & White, P. E. (2011). Los 5 Lenguajes del Aprecio En El Trabajo: Cómo
Motivar Al Personal Para Mejorar Su Empresa The 5 Languages of Appreciation in
the Workplace. Editorial Portavoz.

Arteaga, B., & Camargo, S. (2013). La educación histórica, una propuesta para el desarrollo
del pensamiento histórico en los estudiantes de la Licenciatura en Educación
Preescolar y Primaria. Historia e identidades culturales. Braga: Universidad do
Minho, 220-233.

: <https://online.fliphtml5.com/ruute/zpzw/>

<https://www.shutterstock.com/es/search/yggdrasil>

Anexos: Syllabus, Diapositivas, Diagnostico (1 Y 2)



Syllabus de Video Juego (1).zip



ENCUESTA A ESTUDIANTES GRADO 7 COLEGIO COLOMBO FLORIDA BILINGUE (1).zip



entrevista con Cordinador Observaciones_diarias_y_generales.zip



ENVIADO INFORME_INSTITUCION EDUCATIVA COLOMBO FLORIDA BILINGUE.zip



LOS 9 MUNDOS DE LA MITOLOGIA NORDICA.zip



ENCUESTAS A DOCENTES COLEGIO COLOMBO FLORIDA BILINGUE (1).zip