

[Inicio](#)[Presentación](#)[Fases del trabajo](#)[Materiales](#)[Experiencias](#)

MURCIAPOLY

**CONOCE LA HISTORIA DE LA CIUDAD DE MURCIA
EN TIEMPOS DEL IMPERIO Y GANA MURCIAMONEIS**



¿Cómo podemos vincular nuestros entornos más cercanos con las ideas, los sucesos y procesos que recogen los libros de Historia?

¿Cómo podemos involucrar a los más jóvenes en la valoración y conservación del patrimonio histórico y cultural?

¡Jugando!

Murciapoly es una herramienta de gamificación orientada a facilitar el aprendizaje de la Historia al estudiantado de diferentes niveles educativos, especialmente de Educación Secundaria, y a familiarizarles con los estudios del pasado.

Tomando como ejemplo la ciudad de Murcia se propone un acercamiento a las materias de los programas docentes a través de la búsqueda de vestigios del pasado fuera de los libros de texto.

Un paseo por la ciudad



Un paseo por los archivos

- Archivo Municipal de Murcia
- Archivo General de la Región de Murcia



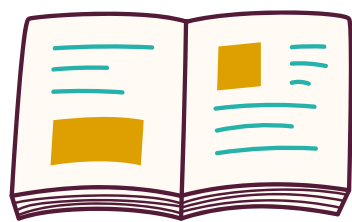
UNIVERSIDAD
DE MURCIA

© 2024 Creado por Ana Díaz Serrano con [Wix.com](#)

[Inicio](#)[Presentación](#)[Fases del trabajo](#)[Materiales](#)[Experiencias](#)

Siguiendo la dinámica del tradicional juego del Monopoly, en Murciapoly los participantes podrán comprar y vender hitos urbanos de la ciudad de Murcia de los siglos XVI-XVIII marcados en el tablero. Para poder adquirir murciamoneis (la moneda oficial del juego) con los que hacer sus operaciones inmobiliarias deberán responder a una serie de preguntas sobre la historia de la ciudad de ese periodo. Los temas recogidos en las preguntas vincularán la historia local con las líneas definitorias de cada siglo, facilitando el aprendizaje de las materias de las asignaturas del programa docente a través de su identificación con elementos cercanos.

Los participantes tendrán a disposición un mapa antiguo de la ciudad, que podrán tomar como referencia para diseñar sus estrategias de juego. El diferente valor de los hitos urbanos según su ubicación en el plano urbano favorecerá el aprendizaje del funcionamiento de la ciudad en términos de dinámicas económicas y distribución y representación social. La comparación con la ciudad actual les permitirá valorar los cambios producidos a lo largo del tiempo, tomando conciencia de las causas y de las consecuencias, entre ellas las pérdidas de patrimonio histórico y artístico.



Nuestro principal objetivo es dar a conocer cómo funcionaba la ciudad de Murcia y la sociedad que la habitaba durante los siglos XVI al XVIII, vinculado su desarrollo a procesos históricos más amplios (nacionales e internacionales).

A diferencia de lo que ocurre con otras épocas, con énfasis en la Murcia medieval, la ciudad moderna es menos visible en la actualidad y debemos recurrir a los pocos vestigios materiales que se han conservado y a los datos y descripciones que han quedado por escrito en la documentación que conservamos sobre este periodo.

De modo que un objetivo secundario es concienciar de la importancia de conocer y conservar tanto esos vestigios materiales y los fondos documentales de nuestros archivos.

Un objetivo final es mostrar cómo se hace la historia, cuáles son las pistas que debemos seguir para conocer el pasado con rigor, sin caer en estereotipos ni anacronismos.

Un proyecto colaborativo

Esta actividad refuerza la colaboración entre la Universidad de Murcia y el ámbito de la educación secundaria, a través de la colaboración entre el grupo de investigación Repensar los márgenes del Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y del Pensamiento y el IES Saavedra Fajardo (Murcia), que tiene como punto de partida el Programa Educativo G.D. Patrimonio de la Consejería de Educación de la Región de Murcia en el curso 2023/2024.

Y lo más importante, es un recurso hecho con, por y para el estudiantado.

Responsables



Eduardo López-Molina García

Profesor de educación secundaria. Licenciado y doctor en Historia por la Universidad de Murcia. Autor de la tesis



Ana Díaz Serrano

Investigadora Ramón y Cajal. Licenciada y doctora en Historia por la Universidad de Murcia. Editora del libro *Antigüedades de*

WIX

| Este sitio web fue creado con Wix. Crea tu sitio hoy mismo.

[Empezar](#)

doctoral *Desarrollo urbano de Murcia y su contexto histórico, 1923-1975* (2015).

Murcia. Una primera historia de la ciudad por Ginés de Rocamora (2023).



UNIVERSIDAD
DE MURCIA

© 2024 Creado por Ana Díaz Serrano con [Wix.com](https://wix.com)

[Inicio](#)[Presentación](#)[Fases del trabajo](#)[Materiales](#)[Experiencias](#)

Hemos desarrollado Murciapoly en dos bloques con distintas fases:

1ª fase. ¿Qué pasó aquí?

En el aula.

Puesta punto de conocimientos sobre la historia de la ciudad de Murcia en la Edad Moderna, siguiendo las líneas maestras establecidas de las asignaturas de Historia.

2ª fase. ¿Cómo sé estas cosas?

Fuera del aula.

- Búsqueda de vestigios del pasado que pueden encontrarse en la ciudad de Murcia: un paso por la ciudad con los ojos bien abiertos.
- Búsqueda de otros vestigios del pasado: una visita a los archivos, primero un vistazo a sus repositorios de fuentes digitalizadas y después una excursión al Archivo Municipal.

3ª fase. Ahora, ¡a jugar!

De vuelta al aula.

Puesta a prueba de los conocimientos adquiridos jugando una partida de Murciapoly.

Los participantes recibirán una cantidad de murciamoneis para empezar a jugar. Siguiendo las pautas del Antiguo Régimen, esta cantidad será desigual, según el estamento que a cada uno les haya tocado en un sorteo.

En el tablero de juego se representan hitos de la ciudad de Murcia (edificios civiles y religiosos, calles, plazas, etc.), tasados según características que el estudiantado ha aprendido.

Como en el juego del Monopoly, habrá casillas que lleven a los participantes a la ruina, a las cárceles de la Inquisición o que los beneficie, pero también que supongan una recompensa, como la lotería, una herencia o el hallazgo de un tesoro escondido, todo ello perfectamente contextualizado.

Al final de cada partida, se repartirán "escrituras de propiedad" de las compras realizadas, con la leyenda "Esta [calle, plaza, murallas, etc.] es mía", jugando con la idea de bien propio-bien público y, con ello, fomentando la responsabilidad sobre el patrimonio como "de todos".



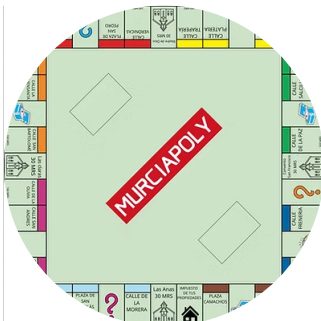
¡Seguimos creando!

Cada curso es posible hacer modificaciones, adaptando la dinámica tradicional de este juego a las preferencias del nuevo estudiantado.



UNIVERSIDAD
DE MURCIA

© 2024 Creado por Ana Díaz Serrano con [Wix.com](https://www.wix.com)

[Inicio](#)[Presentación](#)[Fases del trabajo](#)[Materiales](#)[Experiencias](#)**EL TABLERO****EL MAPA****HISTORIAS****PREGUNTAS**

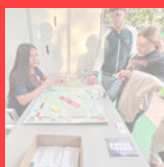
**¿Cómo sabemos
todo esto?**





Este sitio web fue creado con Wix. Crea tu sitio hoy mismo.

Empezar

[Inicio](#)[Presentación](#)[Fases del trabajo](#)[Materiales](#)[Experiencias](#)

UNIVERSIDAD
DE MURCIA

© 2024 Creado por Ana Díaz Serrano con [Wix.com](https://www.wix.com)