

## LEARNING CARD

# El juego de la historia

**Description** Esta actividad se basa en el reconocimiento de hechos o personajes históricos reales en el contexto de un videojuego que también incluye eventos de ficción.

---

**Tag** • Videogames

---

**Skills**

- PRODUCCIÓN**
  - Uso de software y apps de escritura
  - Creación y modificación de dibujos y diseños
  - Uso de herramientas de dibujo y diseño
- GESTIÓN DE CONTENIDO**
  - Buscar, seleccionar y descargar
- PERFORMATIVIDAD**
  - Jugar a videojuegos
- NARRATIVA Y ESTÉTICA**
  - Interpretar
  - Reconocer y describir
  - Comparar

---

**Learning areas** • Social Sciences

---

**Card language** • English  
• Spanish  
• Italian

---

## Structure

---

**Sessions** 3 - 4 (variable - el número de sesiones puede variar según el tiempo disponible) En función del período histórico abordado, la actividad puede ser más compleja o sencilla.

---

**Duration** 55' (Variable)

---

**Number of participants** 10-30

---

**Age**

- 10-13
- 14-16
- 17-18

---

**Materials** • Valiant Hearts, The Great War u otros juegos parecidos basados en la Historia

---

## Process

---

<b>Key questions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Los videojuegos cuentan la historia real? ¿Cómo son las relaciones entre la Historia y los videojuegos?</li><li>• ¿Cómo representan los videojuegos las guerras o los conflictos políticos?</li><li>• ¿Sería posible contar la historia desde otro punto de vista?</li><li>• ¿Cómo «entra» la gente (y por qué) en la historia?</li></ul>
<b>Development</b>	<p>El docente presenta un determinado período histórico (por ejemplo la Primera Guerra Mundial) que sirva de contexto para la actividad didáctica. <b>(30' - 55')</b></p> <p>Esta introducción también debe poner a los estudiantes en el contexto del videojuego. Se recomienda informar a los padres o responsables que la actividad didáctica incluye el uso del videojuego.</p> <p>Los estudiantes, de común acuerdo con el docente, eligen uno o varios videojuegos ambientados en ese período histórico. Trabajando en parejas o pequeños grupos, deberán reconocer y describir personajes y hechos reales, y distinguirlos de la ficción. Para ello, pueden consultar todas las fuentes que consideren necesarias. Esta parte de la actividad se puede realizar en la escuela o fuera del horario escolar en función de la disponibilidad del hardware. <b>(110')</b></p> <p>Los grupos o parejas recopilarán mayor información sobre los eventos o personajes reales representados en el videojuego y prepararán una presentación en powerpoint o póster sobre el contenido trabajado. <b>(55')</b></p> <p><i>Remarcas a los estudiantes la importancia de complementar lo que apa rece en el videojuego con otros textos.</i></p> <p>Cada grupo o pareja realiza una breve presentación del trabajo realizado. El profesor les pedirá que también informen a los compañeros de las fuentes de información utilizadas para contrastar los hechos del videojuego. <b>(10' - 15' de exposición para cada grupo o pareja)</b></p>
<b>Evaluation</b>	<p>El docente evaluará:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• la capacidad de entender el desarrollo y secuencia de la actividad</li><li>• la planificación y organización del equipo de trabajo</li><li>• la capacidad para identificar los eventos más destacados de la historia y, sobre todo, sus actores y contexto</li><li>• la riqueza de fuentes utilizadas para ampliar la información</li><li>• la capacidad de síntesis y expresión gráfica/oral de la presentación final</li></ul> <p>Se sugiere la utilización de una rúbrica para evaluar la actividad.</p>
<b>References for professors</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para seleccionar los juegos más adecuados, se recomienda utilizar la siguiente base de datos que incluye la edad mínima recomendada de cada videojuego: <a href="http://www.pegi.info/">http://www.pegi.info/</a></li></ul>
<b>Author</b>	<p>Óliver Pérez. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (España), <a href="mailto:oliver.perez@upf.edu">oliver.perez@upf.edu</a></p> <p>Ruth Contreras. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (España), <a href="mailto:ruth.contreras@uvic.cat">ruth.contreras@uvic.cat</a></p>