

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 | <ul style="list-style-type: none">• 10-13• 14-16• 17-18 |
| Materials | • Valiant Hearts, The Great War u otros juegos parecidos basados en la Historia |

Process

| | |
|----------------------------------|--|
| Key questions | <ul style="list-style-type: none">• ¿Los videojuegos cuentan la historia real? ¿Cómo son las relaciones entre la Historia y los videojuegos?• ¿Cómo representan los videojuegos las guerras o los conflictos políticos?• ¿Sería posible contar la historia desde otro punto de vista?• ¿Cómo «entra» la gente (y por qué) en la historia? |
| Development | <p>El docente presenta un determinado período histórico (por ejemplo la Primera Guerra Mundial) que sirva de contexto para la actividad didáctica. (30' - 55')</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. (110')</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. (55')</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. (10' - 15' de exposición para cada grupo o pareja)</p> |
| Evaluation | <p>El docente evaluará:</p> <ul style="list-style-type: none">• la capacidad de entender el desarrollo y secuencia de la actividad• la planificación y organización del equipo de trabajo• la capacidad para identificar los eventos más destacados de la historia y, sobre todo, sus actores y contexto• la riqueza de fuentes utilizadas para ampliar la información• la capacidad de síntesis y expresión gráfica/oral de la presentación final <p>Se sugiere la utilización de una rúbrica para evaluar la actividad.</p> |
| References for professors | <ul style="list-style-type: none">• Para seleccionar los juegos más adecuados, se recomienda utilizar la siguiente base de datos que incluye la edad mínima recomendada de cada videojuego: http://www.pegi.info/ |
| Author | <p>Óliver Pérez. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (España), oliver.perez@upf.edu</p> <p>Ruth Contreras. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (España), ruth.contreras@uvic.cat</p> |