

LEARNING CARD

Contando la Historia

Description Esta actividad se basa en el reconocimiento de la representación de hecho histórico en diferentes medios y lenguajes. Para ello, los alumnos recopilarán la máxima información sobre el hecho en películas, cómics, libros, etc., y crearán un póster que recoja los puntos claves del suceso.

Tag

- Book
- Comic
- Design
- Graphic
- Movies
- TV series
- Videogames

Skills

PRODUCCIÓN

- Crear y modificar dibujos y diseños
- Usar herramientas para dibujar y diseñar

GESTIÓN DE CONTENIDO

- Buscar, seleccionar y descargar

PERFORMANCE

- Jugar a videojuegos (habilidades individuales con el juego)

NARRATIVA Y ESTÉTICA

- Interpretar
- To recognise and describe
- To compare

Learning areas • Social Sciences

Card language • Spanish
• English

Structure

Sessions Variable

Duration Variable

Number of participants 10-30

Age

- 14-16
- 17-18

Materials

- Cómics
 - Videojuegos
 - Libros
 - Películas
 - Series de televisión
 - Todos los materiales deben estar relacionados con el mismo hecho o período histórico. Por ejemplo, si hablamos del Holocausto tenemos: Maus (cómic), El niño del pijama de rayas (libro/película), La vida es bella (película), Escape from Colditz (juego/videojuego), etc.
-

Process

Key questions	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo se cuenta una historia a través de diferentes medios y lenguajes?• ¿Cómo es la relación entre ficción, hechos reales y la representación de estos últimos?• ¿Cuáles son las diferencias y similitudes en la representación de un mismo hecho histórico?
Development	<p>El docente presenta un determinado hecho histórico (por ejemplo, el Holocausto) que sirva de contexto para la actividad didáctica (30')</p> <p>El docente presenta una lista de textos en diferentes medios/lenguajes que aborden el tema a trabajar. Esta lista es orientativa y podrá ser ampliada por los mismos alumnos. En grupos, los alumnos analizarán un texto en particular (cómic, película, libro, etc.). Se deberán reconocer y describir las formas de representación del hecho histórico, los actores involucrados y los principales episodios de relevancia histórica o narrativa. Esta parte de la actividad se puede realizar en la escuela o fuera del horario escolar. Los grupos recopilarán la máxima información posible sobre el hecho analizado (Duración variable).</p> <p>Cada grupo producirá un póster con el texto analizado, incluyendo imágenes, conceptos clave, etc. Con todos los trabajos se podrá montar una exposición dedicada a la representación del hecho histórico en los diferentes medios y lenguajes (Duración variable).</p> <p>Actividad posterior optativa: Producir colectivamente un póster que resuma las formas de representación del hecho histórico en diferentes medios y lenguajes.</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 capacidad para identificar la especificidad narrativa, potencialidad y límites de representación de cada medio/lenguaje.• la riqueza de fuentes utilizadas para ampliar la información.• la capacidad de síntesis y expresión gráfica de la presentación final.
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 (PEGI): http://www.pegi.info/
Author	<p>Carlos A. Scolari. Universitat Pompeu Fabra – Barcelona (España), carlosalberto.scolari@upf.edu</p> <p>Ruth Contreras. Universitat de Vic (España), ruth.contreras@uvic.cat</p>
