Ficha 6 – Imaginemos más videojuegos

Puede realizarse grupal o individualmente

Nombre: _____
Fecha: _____

Propósitos de enseñanza

- Promover la creatividad y la producción original de los y las estudiantes a partir de contenidos históricos.
- Favorecer la apropiación de los hechos históricos, reconociendo protagonistas, escenarios y contextos relevantes.
- Desarrollar la capacidad de imaginar narrativas interactivas, integrando saberes de Ciencias Sociales, Prácticas del Lenguaje y Educación Artística.
- Estimular el pensamiento crítico sobre qué personajes o hechos son contados en la historia y cuáles suelen quedar invisibilizados.
- Fomentar el trabajo reflexivo y colaborativo, escuchando las ideas de otros y argumentando las propias

---

Imaginamos nuevos videojuegos históricos

En los juegos que vimos, conocimos a mujeres como María Remedios del Valle, Macacha Güemes, Catalina Echevarría y otras personas que defendieron Buenos Aires.

Ahora es tu turno de imaginar:
¿Qué otro hecho histórico te gustaría convertir en un videojuego?

Escribí tus ideas

1. ¿Qué hecho histórico vas a usar?
   (Ejemplo: la Revolución de Mayo, la declaración de la independencia, la vida de San Martín, etc.)

---

2. ¿Quién sería el personaje principal?

---

3. ¿Qué tendría que hacer el jugador o jugadora?
   (Ejemplo: llevar mensajes secretos, ayudar a preparar la bandera, curar heridos, etc.)

---

4. ¿Dónde y cuándo sucede el juego?

Diseñalo

Dibujá una escena del videojuego que inventaste.
Podés mostrar al personaje, el lugar donde está, lo que tiene que hacer o cómo sería el mundo del juego.

Para compartir

Al terminar, compartí tu idea con tus compañeros.
Escuchá las suyas y comenten:

- ¿Qué les gustó del videojuego inventado?
- ¿Qué personajes o hechos no se cuentan mucho y estaría bueno incluir?

Materiales sugeridos

- Lápices, colores y hojas
- Posibilidad de proyectar imágenes de los videojuegos ya jugados