

<b>TÍTULO DEL ESCENARIO</b>	El torque sagrado / O torque sagrado	
<b>Palabras clave</b>	Historia, castros, costumbres, orfebrería, construcciones, árboles	
<b>¿A quién quiero enseñar?</b>		
<b>Edad y curso de los alumnos</b>	Alumnado de 5º y 6º curso de Educación Primaria	
<b>Características específicas de los alumnos</b>	<p>* <u>Desarrollo afectivo</u>: Revelan una autonomía y autodeterminación que hasta ahora no mostraban pero al mismo tiempo continúan siendo sensibles a las influencias de su grupo.</p> <p>* <u>Desarrollo intelectual</u>: Visión más objetiva de la realidad. Adquieren mecanismos mentales que les permiten operar con símbolos, aunque necesitan ayuda para realizar estas operaciones. Empiezan a comprender que en situaciones dadas intervienen y funcionan varios factores y tratan de separarlos. Se desarrolla el dominio de las operaciones formales y de los razonamientos, que llevan a identificar las consecuencias de los hechos o a deducir nuevas ideas de otras ya conocidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Parte del alumnado de origen extranjero</u>: 12% del total del alumnado.</li> <li>• <u>Alumnado con NEAE</u>: 8% del total del alumnado.</li> </ul>	
<b>¿Qué quiero enseñar?</b>		
<b>Asignatura / campo / habilidades</b>	<p>* <u>Conocimiento del medio</u>: Espacialidad, costumbres, cultura.</p> <p>* <u>Lengua gallega</u>: Lectura, ejercitar la comprensión lectora, vocabulario.</p> <p>* <u>Habilidades transversales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Respeto por la diversidad cultural</li> <li>○ Cuidado del entorno</li> <li>○ Valoración del patrimonio</li> <li>○ Procesamiento de información de manera paralela o multitarea</li> </ul>	
<b>Objetivos</b>	<p>* Recuperar y vivenciar la tradición y cultura gallegas</p> <p>* Valorar el patrimonio cultural</p> <p>* Ampliar el vocabulario específico relacionado con el tema</p> <p>* Familiarizarse con la vida en los castros</p> <p>* Relacionar las actividades actuales con las antiguas</p> <p>* Promover el aprendizaje activo y constructivista</p> <p>* Fomentar la actividad lúdica para desarrollar las habilidades adecuadas</p>	
<b>¿Cómo lo quiero enseñar?</b>		<b>Puntuar de 0 a 5</b>
<b>Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos</b>	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Descripción del juego	<b>Trama</b>	Icía tiene que encontrar la medicina para salvar a su amigo Keltoi enfermo		
	<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Diferenciar los objetos y construcciones de la época castrexa</li> <li>* Reconocer y diferenciar diferentes tipos de árboles</li> <li>* Conocer aspectos de la cultura celta</li> <li>* Reforzar el currículum</li> <li>* Buscar información</li> <li>* Ejercitar la atención</li> </ul>		
	<b>Personajes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Icía protagonista</li> <li>* Keltoi</li> <li>* Brais</li> <li>* Briona</li> <li>* Druida Centurix</li> <li>* Breogán</li> </ul>		
	<b>Escenas</b>	14		
			<b>Lugar</b>	<b>Tiempo aproximado</b>
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	<b>Antes del juego:</b>		En clase	10'
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Conocimiento general de los videojuegos por el profesorado y el alumnado</li> <li>* Diagnóstico de las características del alumnado</li> <li>* Breve introducción de las características y funcionamiento del juego</li> </ul>			
	<b>Durante el juego:</b>		En clase	20'
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Supervisión y conducción por el profesorado</li> <li>* Alternativas antes de tomar una decisión</li> <li>* Los alumnos juegan individualmente</li> <li>* Crea contextos formativos: resolución de problemas</li> </ul>				
<b>Después del juego:</b>		En clase	15'	
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Debate sobre los principales problemas planteados por el juego</li> <li>* Corta exposición de la vida en la cultura castreña</li> <li>* Ronda de preguntas sobre el tema.</li> </ul>				

**¿Cómo evaluaré a los alumnos?****Enfoque de evaluación**

- \* Discusión en clase
- \* Evaluación contenida en el juego
- \* Finalización de las distintas tareas
- \* Finalizar el juego
- \* Retroalimentación

**¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?****Prerrequisitos**

Cierta destreza en el manejo y funcionamiento de los videojuegos

**Entorno y materiales**

- \* El aula
- \* Un entorno que permita la comunicación
- \* Un entorno seguro donde practicar
- \* Un ordenador portátil por alumno
- \* Audio

**¿Qué necesito para implementar el escenario?****Aplicaciones**

Obligatorias

&lt;e-Adventure&gt;

Opcionales

--

**Equipos**

Obligatorias

- \* Conexión a internet
- \* Ordenadores portátiles
- \* Audio

Opcionales

--

**Otros aspectos a considerar**

- \* Es más apropiado realizar esta actividad antes de iniciar el tema del currículum
- \* Es una actividad con mucho énfasis en el trabajo individual
- \* Poderoso contexto motivacional
- \* Uso fácil y posible tanto en el colegio.
- \* Desarrolla nuevas formas de comprensión
- \* Permite un mayor nivel de retención
- \* Proporciona retroalimentación inmediata
- \* Se aprende al propio ritmo
- \* Cada alumno construye su propio aprendizaje
- \* Fomenta la coeducación
- \* Permite que otras áreas curriculares sean explotadas y de manera transversal
- \* Ayuda a comprender situaciones complejas
- \* Agudiza la observación y la discriminación visual y espacial
- \* Desarrolla el pensamiento lógico: resolución de problemas y planteamiento de estrategias