

TÍTULO DEL ESCENARIO	El Viaje de Alicia <i>Aprendiendo historia, mitología, arte, toponimia, etc. con un juego sobre la Historia de A Coruña.</i>	
Palabras clave	Viaje en el tiempo, historia de la ciudad de A Coruña y la Torre de Hércules	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	* Chicos y Chicas de 3º, 4º de E.S.O y 1º de Bachillerato	
Características específicas de los alumnos	* Alumnos que quieren conocer la historia de su ciudad y alrededores * Alumnos con afición por la Historia	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	* Historia, Geografía, latín. Historia del Arte * Humanidades y Ciencias Sociales, Cultura Clásica	
Objetivos	* Familiarizarse con el origen de A Coruña (ciudad natal del alumnado) * Adquirir los rudimentos básicos sobre toponimia romana y cultura castreña * Afianzar los conocimientos sobre épocas históricas en orden cronológico	
¿Cómo lo quiero enseñar?		Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" 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 type="checkbox"/> <input checked="" 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 type="checkbox"/> <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	* Una alumna, después de visitar el museo arqueológico e histórico de la ciudad, inicia un paseo, y tras quedarse dormida, se encuentra en otra época en el mismo lugar de la misma ciudad. * El personaje tiene que pasar varias pruebas para ascender en el tiempo, para ello utiliza sus conocimientos de mitología, arte, toponimia, etc.
	Objetivo	* Retornar a su lugar de procedencia en la época actual.
	Personajes	* Alicia y un compañero de clase * Personajes mitológicos como Clunia, Gerión y Hércules * Anciana que habita en el Castro de Elviña * Obreros y topógrafos de las vías romanas * El arquitecto romano que diseñó y llevó a cabo la construcción del primer faro de la torre de Hércules
	Escenas	* Ciudad de A Coruña en época actual en el "Museo arqueológico e Histórico" (1ª Escena) y "Parque de la Torre de Hércules" museo al aire libre (2ª y 3ª Escena) * Castro de Elvira, poblado fortificado característico de la cultura castreña (4ª Escena) * "Puente romano" en el municipio colindante de El Burgo (5ª Escena). * Ciudad de A Coruña en época romana "El Farum Brigantium o Faro de Brigantia edificado en el siglo II d. C." (6ª Escena) * Ciudad de A Coruña en época actual, el personaje principal despierta y vuelve a casa

	Lugar	Tiempo aproximado	
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	Antes del juego: *Realizar una visita a los lugares reales que se convierten en escenarios del juego *Repasar las épocas históricas cronológicamente que se reflejan en el juego	En la ciudad/ En el aula	--
	Durante el juego: Loa alumnos juegan individualmente pudiendo solicitar información o aclaraciones del profesor	En clase / En casa	--
	Después del juego: *Charla del grupo moderada por el profesor sobre las dificultades o problemas planteados en el desarrollo del juego *Análisis dirigido por el profesor de los resultados obtenidos por cada alumno	En clase	--
			Total: --

¿Cómo evaluaré a los alumnos?

Enfoque de evaluación	*Evaluación contenida en el juego, mediante las tres preguntas que se hacen en cada escenario *Debate en clase sobre los resultados
------------------------------	--

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

Prerrequisitos	*Conocer <i>in situ</i> los escenarios históricos del juego *Conocer la leyenda mitológica sobre el origen de A Coruña
Entorno y materiales	* Un entorno que permita la comunicación entre compañeros * Internet, diccionarios, libros de texto * Posible visita al museo arqueológico e histórico de la ciudad de A Coruña. * Posible visita al parque y faro de la "Torre de Hércules"

¿Qué necesito para implementar el escenario?

Aplicaciones	Obligatorias	* <e-Adventure> * Videos de escenas intermedias * Flash Player
	Opcionales	* Google, Wikipedia, Google Maps * Procesador de texto. *Google sites
Equipos	Obligatorias	* Conexión a Internet. * Un portátil por alumno. * Proyector.
	Opcionales	* Cámara de fotos y video. * Micrófono.

Otros aspectos a considerar

- * Es una actividad interdisciplinar con aplicaciones de trabajo en grupo y trabajo individual.
- * Sería conveniente realizar actividades previas como la visita al museo arqueológico e histórico, visualización de vídeos sobre simulaciones basadas en la cultura castreña.
- * Sería apropiado realizar una visita guiada al faro de la Torre de Hércules al finalizar el juego.