

EDAD ANTIGUA – Escenario de Enseñanza VEGA

Tema: Entendiendo la Edad Antigua – Babilonia y la Cultura Egipcia.

Materia(s): Historia

Edad/Grado: 12+

Breve descripción del juego de realidad virtual en este escenario:

- [Discover Babylon](#) es un videojuego educativo que se desarrolla en Mesopotamia. Se centra en la escritura, las matemáticas, la literatura y el derecho. Este juego está dirigido a edades de 8 a 14 años. Utiliza estrategias de videojuegos y entornos digitales realistas para involucrar al alumno en desafíos y misterios que solo pueden resolverse profundizando y comprendiendo la sociedad, los negocios, las prácticas y el comercio de Mesopotamia. Este juego es una buena fuente para aprender sobre historia y conceptos históricos. El jugador absorberá información histórica y se familiarizará más con los recursos de museos y bibliotecas. El jugador navegará por una serie de diferentes avatares a lo largo del juego, algunos ambientados en la antigua Mesopotamia y el otro avatar

Discover Babylon



ambientado en la actualidad. La historia del juego es que un arqueólogo llamado Dexter se las arregló para viajar en el tiempo y, sin saberlo, alteró la línea de tiempo para lo peor. Así que es tu trabajo retroceder en el tiempo, arreglarlo y encontrar a Dexter. El jugador se enfrentará a diferentes desafíos. El juego utiliza herramientas de gestión de preguntas y respuestas para estimular el aprendizaje. Este juego no tiene los mejores gráficos, pero aparte de eso, mantendrá al jugador entretenido y entretenido. Discover Babylon es un buen juego educativo que lo mantendrá jugando debido a la buena interacción práctica y la información histórica precisa que se incorpora al juego.

El juego se divide en tres períodos de la historia de Mesopotamia: el período de Uruk (3300-3000 a. C.) cuando se desarrolló por primera vez la escritura; el período Ur III (2100-2000 a. C.), época de grandes ciudades y organización central; y el período neoasirio (1000-600 a. C.)

Introducción al escenario

El objetivo es trabajar en profundidad sobre una civilización antigua como la babilónica o la egipcia y aprender más sobre ella.

En este escenario, los estudiantes aprenderán más sobre la Edad Antigua. Se trata de un período tradicional, muy utilizado en la periodización de la historia humana, definido por la aparición y desarrollo de las primeras civilizaciones que dispusieron de la escritura, por ello denominadas "civilizaciones antiguas". Ha sido tradicionalmente el período inicial de la historia propiamente dicha, a partir de la invención de la escritura, precedida por la prehistoria. Algunos esquemas periódicos consideran que existe una etapa denominada "protohistoria", entre la prehistoria y la Edad Antigua, definida por la aparición de las primeras civilizaciones sin escritura.

Durante la Edad Antigua surgieron y se desarrollaron cientos de grandes civilizaciones en todos los continentes, muchas de las cuales generaron productos, instituciones, conocimientos y valores que aún hoy están presentes, desde Sumeria (IV

milenio a. C.) y el Antiguo Egipto, pasando por las antiguas civilizaciones védicas en India, la antigua China, las antiguas Grecia y Roma, el Imperio Aqueménida en Persia, la antigua América del Sur, entre muchos otros.

Los estudiantes tendrán la posibilidad de obtener una percepción visual de cómo funciona todo en conjunto y podrán mantenerse motivados. Esta tarea se puede ajustar fácilmente a todos los estudiantes.

Resultados de aprendizaje:

Los alumnos son capaces de:

- Comprender la forma de vida en las civilizaciones antiguas. Específicamente la antigua Mesopotamia
- Aprende sobre la cultura mesopotámica y compara con Egipto
- Conoce la sociedad
- mesopotámica y egipcia Conoce la agricultura mesopotámica y egipcia
- Conoce la cultura mesopotámica y egipcia
- Conoce la vestimenta
- Conoce la religión mesopotámica y egipcia

Una selección de aprendizaje Resultados del currículo español

El currículo de Historia de la ESO se organiza en diferentes bloques. En este caso, los contenidos pertenecen al bloque 4: Historia.

- Las primeras civilizaciones: Mesopotamia y Egipto.
- Nociones relacionadas con el tiempo histórico: marcos cronológicos (millones de años, miles de años, siglos), formas convencionales de representar el tiempo, duración, simultaneidad formas convencionales de representar el tiempo, duración, simultaneidad, cambio y sucesión

En cuanto a los criterios de evaluación que siguen estos contenidos, son los siguientes.

- Distinguir diferentes marcos temporales en la Prehistoria y la Antigüedad de los principales procesos de cambio seleccionando la escala en la línea de tiempo utilizada para representarlos y mostrando la duración y simultaneidad de los principales procesos de cambio. la escala en la línea de tiempo utilizada para representarlos y mostrar la duración y simultaneidad de estos procesos en una o más líneas de tiempo. estos procesos en una o más líneas de tiempo y mapas históricos.

Este criterio de evaluación está relacionado a nivel competencial con las competencias sociales y cívicas y con la competencia de aprender a aprender.

En cuanto a los indicadores de progreso relacionados con los contenidos, son:

- Distinguir diferentes marcos temporales en la Prehistoria y la Antigüedad relacionados con los principales procesos de cambio (hominización, formación de las primeras sociedades agrarias e imperios antiguos) a la hora de seleccionar la escala de la línea temporal (cientos de miles de años, miles de años, siglos, etc.) para representarlos.
- Establece cadenas de causas y consecuencias para explicar los cambios que dieron lugar a la formación de las primeras sociedades humanas de cazadores y recolectores, las sociedades agrícolas, la aparición de las religiones, la creación de los primeros estados e imperios o las expansiones griega y romana.

Rúbrica de autoevaluación de los estudiantes

Esta rúbrica está hecha para ayudar a comprender lo que es importante con los juegos o cualquier nuevo medio en general. Un maestro experimentado puede prescindir de él, pero esto es para ayudar a los nuevos maestros a evaluar lo que es valioso.

La idea es que cada FILA sea solo UNA variable (por ejemplo, recuperación, transferencia, resolución de problemas, etc.). Lees la primera columna y das una 'calificación'. Las descripciones solo están ahí para dar una 'calidad' si la necesita.

Rúbrica de evaluación del estudiante				
Contenido del conocimiento	1	2	3	4
Recordar información El	estudiante no puede recordar la información cubierta en el juego	estudiante puede recordar parte de la información cubierta en el juego	estudiante puede recordar la mayor parte de la información cubierta en el juego	El estudiante puede recordar toda la información del juego
Transferir	El estudiante no puede t conectar la información del juego con la información de los libros o de otros medios	El alumno puede transferir cierta información del juego a otros medios El	alumno puede transferir la mayoría de la información del juego a otros medios	El alumno puede conectar muy bien la información del juego con los contenidos demedias
Habilidades	1	2	3	4
Resolución de problemas El	estudiante no trató de resolver problemas en el juego / durante la actividad	El estudiante estuvo algo activo en la resolución de problemas durante la actividad El	estudiante trabajó bastante activamente en la resolución de problemas durante la clase.	estudiante trabajó muy activamente en la resolución de problemas durante la clase
. Colaboración El	estudiante no pudo/no quiso colaborar con otros.	El estudiante participó, pero no fue particularmente activo en la colaboración.	El estudiante colaboraba activamente mientras trabajaba.	El estudiante colaboraba muy activamente mientras trabajaba.

Creatividad	El estudiante no consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos	El estudiante proporcionó algunas ideas y soluciones creativas durante la actividad EI	estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos	estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos
	1	2	3	4
ejercicio EI	estudiante no pudo completar las tareas del juego EI	estudiante pudo completar algunas de las tareas del juego EI	estudiante pudo completar la mayoría de las tareas del juego EI	estudiante pudo completar todas (o casi todas) las tareas en el juego
Compromiso	estudiante no participó durante la clase EI	estudiante estuvo poco involucrado durante la clase EI	estudiante estuvo involucrado durante la clase EI	estudiante estuvo muy involucrado durante la clase

Evaluación formativa

Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):

- 24 estudiantes (2 estudiantes/grupo)
- Una lección: 3 días hábiles x 45 min

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

- Computadora con configuración básica (el juego es de 2008)
- Descarga el juego desde:
<http://fas.org/babylon/>

enlace alternativo si hay algún problema:

https://drive.google.com/file/d/1A_qPA-FOuenwu2pIP6nRqjv3WPSTOEhl/view?usp=sharing

- Visualice estos videos de Youtube para familiarizarse con el juego en el aula:

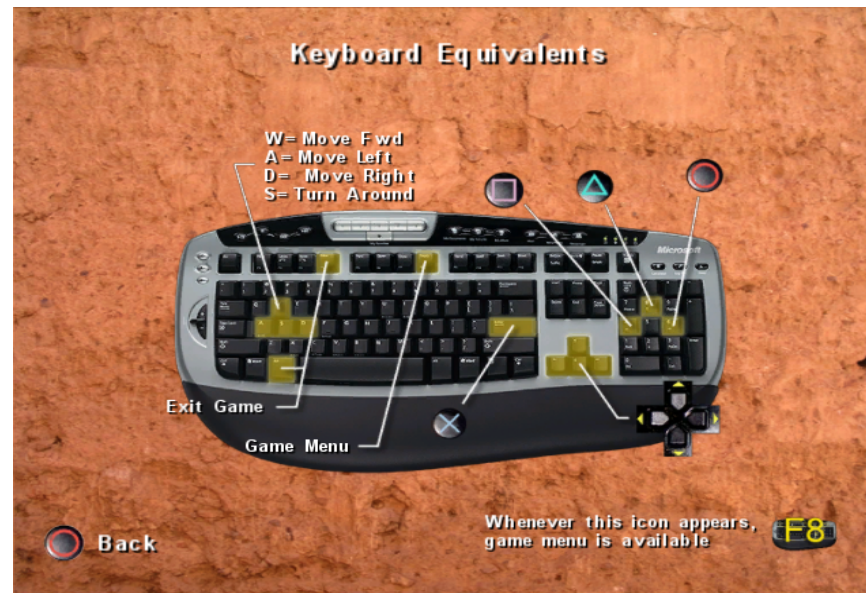
DESCUBRIENDO EL JUEGO DE BABILONIA

<https://www.youtube.com/watch?v=WlqafevXOWY>

VISITANDO BABILONIA – PRIMERA CIUDAD

<https://www.youtube.com/watch?v=FTBHGfULSC8>

- Instalación del juego y comprensión de los comandos clave: **(ES OBLIGATORIO QUE LA COMPUTADORA TENGA UN PAD NUMÉRICO (ESCRITORIO O BLOC DE NOTAS))**



Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro): El

- maestro presentará civilizaciones antiguas en clase. Dedicará una clase a la introducción de los contenidos con materiales audiovisuales como videos de animación, documentales, juegos interactivos, etc.
- En clase los alumnos visualizan el contenido del siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>

- Aprende cómo funcionan las funciones básicas y cómo usa los controladores (haga un manual para los controladores si los estudiantes no los han usado antes)
- Cree una tarea en el aula de Google con la descripción del proyecto y los objetivos (la misma tarea para tres lecciones)

Todo el material que los estudiantes necesitan está incluido en la tarea

- Divida a los estudiantes en grupos de máximo dos estudiantes / computadora

¡NOTA! Antes de usar, verifique si algún teclado de computadora no tiene un teclado numérico

La parte principal del escenario (cantidad de lecciones):

Parte uno (tres lecciones - 45 minutos)

Lección 1

Siguiendo las instrucciones del juego para resolver el cuestionario que encuentra en el camino, usted debe caminar por Babylon, leyendo Cuadros de texto con información que necesitará para responder preguntas en Puntos clave.

1. Encuentra el asistente de datos personales (PDA) para desbloquear los cuatro nodos de información en el museo. Al recopilar los nodos, su puntaje de información aumenta

2. Encuentre el dispositivo de traducción. (Este dispositivo, cuando se implanta en tu oído, te permitirá escuchar y hablar los idiomas nativos de quienes te rodean)

Están escondidos en algún lugar del museo

Gana 500 puntos

Pista para los maestros: están juntos en la misma área (arte del oriente cercano)

3. Encuentra información sobre cerámica

Alfarería: - Material más abundante en la mayoría de los yacimientos arqueológicos. Debido a que los estilos de la cerámica cambian con el tiempo, los arqueólogos pueden fechar la cerámica según su forma y decoración

Gane 500 puntos

4. Encuentre información sobre los sellos de los cilindros Los sellos de los

cilindros: son cilindros de piedra tallada. Cuando se enrollaba un sello cilíndrico sobre un documento escrito, un ladrillo o un trozo de arcilla, la impresión del sello actuaba como una especie de firma, lo que demostraba que el documento era auténtico.

Pista para los maestros: buscar en el área

5 del patio de esculturas. Encontrar información sobre la tablilla de arcilla Tablilla de

arcilla: Los primeros documentos escritos se parecían a esta tablilla de arcilla. Se utilizó un sistema escrito llamado cuneiforme (del latín que significa en forma de cuña) para escribir tanto el **sumerio** como **acadio** cuneiforme se escribía con un palo de caña puntiagudo llamado **stylos**, que se presionaba en la arcilla para formar formas de cuña distintivas.

Gana 500 puntos

6. Encuentra la oficina

del profesor Dexter 7. Encuentra 3 libros que el profesor Dexter ha perdido.

libro 1- la antigua ciudad de **Ur** (tell **Al-mugayyar**) fue fundada alrededor del 4700 a.C. A lo largo de su historia, fue un centro de adoración al dios luna, **Nanna**.

8. Encuentra información sobre Ziggurat

Ziggurat era una plataforma escalonada sobre la cual se encontraba un templo dedicado a un dios en particular. Aunque los templos en la parte superior de una sola plataforma aparecen en el antiguo Cercano Oriente alrededor del 5000 a. C., los primeros zigurats verdaderos fueron construidos por **Ur-nammu**, rey de la tercera dinastía de Ur alrededor del 2100 a. C.

Gana 500 puntos

Libro 2. La ciudad antigua de **Kalhu** (ahora conocida como Tell **Nimrud**, y mencionada en la Biblia como **Calah**) había sido una pequeña ciudad provincial hasta que fue elegida por **el rey asirio Assurnasirpal II** para ser su capital

Libro 3: la antigua ciudad de **Uruk** (ahora conocida como **Warka**) estuvo ocupada durante aproximadamente 5000 años, desde el 4700 a.C. hasta el 300 d.C. La gente de la antigua Mesopotamia creía que **era** la primera ciudad del mundo y el hogar del gran héroe mitológico, "Gilgamesh"

. 9. Encuentra la galería de arte de Oriente Próximo.

Localiza los sellos de cada libro

.

UrukHe obtenido la esfera de navegación. La esfera de navegación te ayudará a navegar entre diferentes períodos de tiempo y lugares del pasado.

11. Viajando de regreso al 3100 a. C. -

Tienes doce años, eres un estudiante de escriba llamado **Taribi**, y hoy es el primer día de clases.

12. Encuentra tus útiles escolares

13. Encuentra la escuela

scribal MAESTRO PEGAMENTO. (Siga a los niños)

12. Hice papilla de lentejas antes de que el maestro muriera.

El análisis de **Sasag** revela que necesitarás crear una sustancia como papilla de lentejas antes de que su salud falle.

Receta: lentejas, aceite de mantequilla y pescado (en este orden)

13. Encuentra el mercado e interactúa con la gente local para obtener los ingredientes. Se le ha dado un trozo de lana para usar en oficios.

Pista para el PROFESOR:

Intercambiar 1 lana por 3 granos (último agricultor)

Intercambiar 1 grano por 1 pescado (antes del último agricultor)

Intercambiar 1 grano por 1 aceite (tercer agricultor desde el final)

Intercambiar 1 aceite por lentejas (antes del último agricultor)

14. Encuentre un tazón con borde biselado para mezclar las gachas

tazones se usaban en Mesopotamia alrededor del 3100 a. Los arqueólogos llaman a estos tazones "tazones con bordes biselados" porque el término "bisel" describe la forma plana y en ángulo del borde o los tazones.

15. Vuelve a la escuela de escribas antes de que **Sasag** perezca.

16. Encuentra la tableta que **Sasag** .

17. Deberá decodificarlo.

Busque el nombre correcto con los símbolos a la izquierda.



Se utilizaba para registrar la cantidad de harina que recibían diferentes trabajadores como salario hace más de 5000 años.

18. Recopile todos los puntos de información de la ciudad.

Después de 3 días de juego, el maestro inicia una discusión interna con los estudiantes preguntando sobre varias partes del juego para comprender, comparativamente, cómo era la vida.

Informe a los estudiantes al final de la primera lección

- ¿Qué aprendió que no sabía antes?
- Selecciona un tema para desarrollar en profundidad con tu equipo: agricultura, indumentaria, alimentación, vida diaria,...
- Busca y recopila información y material sobre el tema

- Elabora 1 infografía sobre el tema desarrollado.
- ¿Cómo funciona la cooperación en vuestro grupo?

Evaluación sumativa:

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
Actividad y compromiso	El estudiante ha tenido desafíos para terminar la tarea. El estudiante no ha mostrado signos de compromiso ni en la escuela ni en casa.	El alumno sólo ha mostrado interés por el trabajo en ocasiones y ha tenido dificultades para encontrar motivación.	El alumno ha mostrado mayor interés por el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El estudiante ha mostrado interés y compromiso con el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El alumno ha mostrado gran interés y compromiso tanto en las clases como en casa.	El estudiante ha mostrado gran interés, responsabilidad y compromiso tanto en las clases como en casa.
La imagen general de la obra una vez finalizada.	El estudiante pierde varias partes de su trabajo y varios puntos no están marcados en la lista.	Al estudiante le faltan varias partes de la lista de verificación en su trabajo.	Al estudiante le faltan ciertas partes de la lista de verificación, pero en gran parte está completa.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación y puede ver que el estudiante se ha esforzado por incluir todas las partes.	El alumno ha realizado todas las partes de la lista de verificación y se puede ver que el alumno ha procesado el contenido.

<p>Aplicación de contenido</p>	<p>La infografía se presenta con información incompleta.</p> <p>La estructura no es clara, mezclando conceptos e ideas.</p> <p>Las fotografías no describen ni respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es breve e incluso incompleta.</p>	<p>La infografía se presenta con información completa.</p> <p>La estructura es difusa pero se diferencian conceptos e ideas.</p> <p>Las fotografías brindan poco apoyo al contenido.</p> <p>La presentación oral es breve.</p>	<p>La infografía se presenta con información completa.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan y describen el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías apoyan y describen el contenido, formando un diseño creativo.</p> <p>La presentación oral tiene buena extensión y claridad y es original.</p>	<p>Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.</p> <p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías apoyan y describen el contenido, formando un diseño creativo.</p> <p>La presentación oral tiene buena extensión y claridad y es original.</p>
--------------------------------	---	--	--	---	---	---

Imágenes y leyendas	El estudiante carece de imágenes.	El estudiante tiene pocas imágenes y no tiene subtítulos.	El estudiante tiene imágenes pero no leyendas.	El estudiante tiene imágenes con texto adjunto.	El estudiante tiene varias imágenes y leyendas descriptivas.	El alumno dispone de imágenes polivalentes y texto descriptivo y explicativo.
Mostrar responsabilidad por la realización del trabajo. Cooperación y respuesta de los compañeros	El estudiante tuvo dificultad para cooperar con su grupo y no escuchó a sus compañeros. El estudiante no dio una respuesta de sus compañeros y no tuvo en cuenta lo que el grupo le dio como respuesta.	El estudiante tuvo algunas dificultades para cooperar con su grupo y escuchar a sus compañeros. El estudiante dio retroalimentación a sus compañeros sin seguir las instrucciones. El alumno no tuvo en cuenta la respuesta dada por el grupo.	En general, el estudiante cooperó bien con su grupo. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo casi siempre de acuerdo con las instrucciones. La respuesta fue mayoritariamente constructiva.	El estudiante mostró responsabilidad y sobre todo una buena capacidad de cooperación. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo. La respuesta fue constructiva.	El estudiante mostró evidencia de buena responsabilidad y una buena capacidad de cooperación. El estudiante dio una respuesta versátil y tomó en cuenta la respuesta que recibió de su grupo.	El estudiante mostró evidencia de excelente responsabilidad y una excelente capacidad de cooperación. El estudiante hizo un esfuerzo por formularse de manera constructiva y valiosa para la tarea con el fin de ayudar a su grupo a avanzar en su trabajo. El alumno recibió una respuesta de su grupo y la tuvo en cuenta en su propio trabajo.

Destrezas	El alumno muestra evidentes carencias en la comprensión de la materia.	El estudiante muestra algunas deficiencias en la comprensión del tema.	El estudiante muestra evidencia de cierta comprensión y algún conocimiento aprendido del tema. .	El alumno demuestra una buena comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia.	El alumno demuestra una excelente comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia pero le faltan algunos conocimientos.	El estudiante muestra evidencia de una excelente comprensión y domina completamente el contenido.
Aprendizaje de idiomas/inglés	El estudiante tiene grandes dificultades para aprender las palabras en inglés.	El estudiante tiene dificultades y tiene algunos desafíos con las palabras en inglés.	El estudiante conoce los conceptos y palabras más importantes en inglés.	El estudiante muestra evidencia de entender la mayoría de las partes en inglés.	El estudiante tiene una buena comprensión y ha aprendido la mayoría de los conceptos y conoce todas las palabras en inglés.	El estudiante domina todos los conceptos y palabras en inglés.
Aplicación de contenido	La infografía se presenta con información incompleta. La estructura no es clara, mezclando conceptos e ideas.	La infografía se presenta con información completa. La estructura es difusa pero se	La infografía se presenta con información completa. La estructura es clara donde los conceptos e ideas se	Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.	Se presenta la infografía con la información completa y se añaden algunas referencias o datos adicionales.	La infografía se presenta con información incompleta. La estructura no es clara, mezclando conceptos e ideas.

	<p>Las fotografías no describen ni respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es breve e incluso incompleta.</p>	<p>diferencian conceptos e ideas.</p> <p>Las fotografías brindan poco apoyo al contenido.</p> <p>La presentación oral es breve.</p>	<p>diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías respaldan y describen el contenido.</p> <p>La presentación oral es de buena extensión y claridad.</p>	<p>La estructura es clara donde los conceptos e ideas se diferencian y se presentan en un orden coherente.</p> <p>Las fotografías apoyan y describen el contenido, formando un diseño creativo.</p> <p>La presentación oral tiene buena extensión y claridad y es original.</p>	<p>Las fotografías no describen ni respaldan el contenido.</p> <p>La presentación oral es breve e incluso incompleta.</p>
Resoluciones de ejercicios	Producen una infografía y presentación incompleta.	Elaboran una infografía completa y una expresión oral corta Elaboran	una infografía completa y una presentación oral de buena extensión y bastante completa Elaboran	una infografía completa, incluyendo información adicional y una presentación oral de buena extensión y	Elaboran una completa infografía, incluyendo información adicional y con un diseño creativo.	Elaboran una infografía completa, incluyendo información adicional y con un diseño creativo.

				contenido muy completo.	Realizan una presentación oral con una buena extensión, muy completa en cuanto a contenido y muy original	
Habilidades	No hay actitud hacia la actividad. Distorsiona la actividad del grupo.	Tiene una actitud resolutiva. Trabaja de forma individual. No muestra motivación en la actividad.	Tiene una actitud resolutiva y asertiva. Desarrolla su rol en el grupo. Trabaja cooperativamente.	Muestra motivación en la actividad. Tiene una actitud resolutiva y asertiva. Desarrolla su rol en el grupo.	Muestra motivación en la actividad. Tiene una actitud resolutiva y asertiva. Desarrolla su rol en el grupo. Trabaja creativamente.	Muestra motivación en la actividad. Tiene una actitud resolutiva y asertiva. Desarrolla su rol en el grupo. Trabaja creativamente.