VIAJE EN EL TIEMPO: DE RUTA CON LOS ANTIGUOS

1º SESIÓN

¿Te imaginas el mundo sin aviones, sin trenes, sin coches? ¿Cómo se movían hace mil o quinientos años para cruzarse toda Europa y Asia, por tierra y por mar sin carreteras ni GPS? Vamos a embarcarnos en una aventura fantástica e investigar sobre los viajes que se realizaban en la antigüedad.

Investigaremos sobre cuáles eran sus rutas, los medios de transporte, los productos con los que comerciaban o los fines que les movían así como las aventuras que vivieron.

En pequeños grupos vamos a realizar las investigaciones sobre[1] (dependerá de si son de 1º o 2º ESO):

1. Fenicios
2. Griegos
3. Alejandro Magno
4. Vikingos
5. La navegación de San Brandán
6. Rutas de las especies
7. Marco Polo
8. Camino de Santiago
9. Ruta Francígena

¿Cuál es nuestro objetivo? Realizar un mapa que ayude a nuestros aliados a continuar con las famosas rutas y encontrar el camino a las riquezas, por lo que tendremos que explicar en donde hacemos escala, qué productos conseguimos en cada lugar, qué peligros pueden encontrarse, cuál es el mejor medio de transporte etc. Podemos realizar el mapa en una cartulina DIN A-3 y con solapas (tipo lapbook) para ir enseñando los principales eventos. Podemos realizar el medio de transporte que realmente se mueva para explicarlo mejor, la creatividad queda de vuestra parte aventureros (se establecerá un número mínimo y máximo de paradas para que luego en el juego final todos tengan el mismo número de pruebas)

2º SESIÓN

Una vez hayamos empezado la investigación y empezado a dibujar el mapa con los principales lugares donde pararán nuestras caravanas o nuestros barcos vamos a codificarlo por si acaso nuestro mapa cae en manos enemigas. En cada lugar pondremos una referencia a las coordenadas de latitud y longitud para que nuestros enemigos tengan que ser conocedores de esto para localizarlo.

Preparando el gran reto final, cada grupo realizará unas tarjetas, por un lado pondrán el nombre de la ruta y por otro las coordenadas de los diferentes lugares de parada, para que nuestros adversarios no sepan claramente donde está el lugar de parada (se adjunta ejemplo)

[1] los hipervínculos que se relacionan a continuación son meramente orientativos para el docente, se podrá utilizar la información del libro de texto que se utilice en el aula u otras páginas webs, sin embargo se han elegido por ser adecuadas las siguientes.

3º SESIÓN

Cuando hayamos finalizado todos los mapas y las tarjetas realizaremos el gran juego final. Cada grupo propondrá a otro jugar a sus cartas para localizar sus principales lugares de comercio o parada.

Se realizará el juego por turnos, cada grupo tendrá que adivinar cuantas más paradas mejor, el equipo vencedor será aquel que más paradas adivine del equipo contrario.

NOTAS PARA EL/LA PROFESOR/A:

A modo de introducción y explicación el docente les puede enseñar la herramienta ORBIS, herramienta que es un tipo de Google Earth del Imperio Romano, mide distancias en época romana de un punto a otro, dependiendo de la estación, los medios de transporte, los costes etc. Es muy buena herramienta para hacer un ejemplo de manera virtual para que ayude al alumnado a luego realizar su tarea.

El sistema de juego y de puntos y recompensas quedará libremente a decisión del docente. Lo importante es que practiquen las coordenadas así como realicen la investigación de cada uno de los viajes.

ANEXO. EJEMPLO DE TARJETAS (hecho con Canva)

Por un lado se pondrá el dibujo o una imagen de la ruta, para que se puedan identificar claramente los diferentes equipos y por el otro lado la latitud y longitud de las diferentes paradas, los equipos contrarios tendrán que localizarlos en un mapa. En este ejemplo las coordenadas corresponden con Santiago de Compostela.