



PROPUESTA DIDÁCTICA

LA CIVILIZACIÓN ROMANA

SIEGIUS ARENA

Antonio Moreno Cantano
Universidad Complutense de Madrid

CONTENIDO DE LAS CLASES



CURRÍCULO

- **Contenidos:** Arte, Religión, Sociedad y Cultura de Roma. El proceso de Romanización.
- **Criterios de evaluación:** Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, economía y cultura romanas. Identificar y describir los rasgos característicos de obras del arte griego y romano, diferenciando entre los que son específicos. Reconocer los conceptos de cambio y continuidad en la historia de la Roma antigua.
- **Estándares de aprendizaje y competencias:** Compara obras arquitectónicas y escultóricas de época griega y romana. Entiende qué significó la ‘romanización’ en distintos ámbitos sociales y geográficos. Identifica los principales grupos sociales de la Antigua Roma. Conoce las características del politeísmo y su sustitución por el cristianismo. Se aplican todas las competencias Comunicación lingüística (CL); competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología (CMCT); competencia digital (CD); aprender a aprender (AA); competencias sociales y cívicas (CSC); sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE); conciencia y expresiones culturales (CEC).

NARRATIVA Y DATOS TÉCNICOS DEL VIDEOJUEGO

Siegus Arena es un juego Flash Adobe en el que encarnamos a un antiguo legionario romana que debido a una traición durante la campaña en la Dacia acaba como esclavo y se ve abocado a luchar en la arena de Roma como gladiador. A lo largo de nuestra aventura, tendremos que ir superando fases y superar a adversarios cada vez más complicados. Cada una de nuestras victorias se recompensará con monedas con las que podremos equiparnos con nuevo armamento y pocimas con las que aumentar nuestro poder. También podremos entrenarnos para mejorar nuestras habilidades. A lo largo de la travesía que separa los diferentes espacios podremos aproximarnos al Arte, la Sociedad y otros elementos de gran interés de la civilización romana.

Siegus Arena (Sky9Games, 2012).

Duración del juego: depende de los objetivos que queramos marcar. Se recomienda limitarlo a una o dos horas máximo.

Acceso online gratuito: <https://www.minijuegos.com/juego/siegus>; o https://es.y8.com/games/siegus_arena

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=b8iYTzGZvAo>

RETOS DEL VIDEOJUEGO

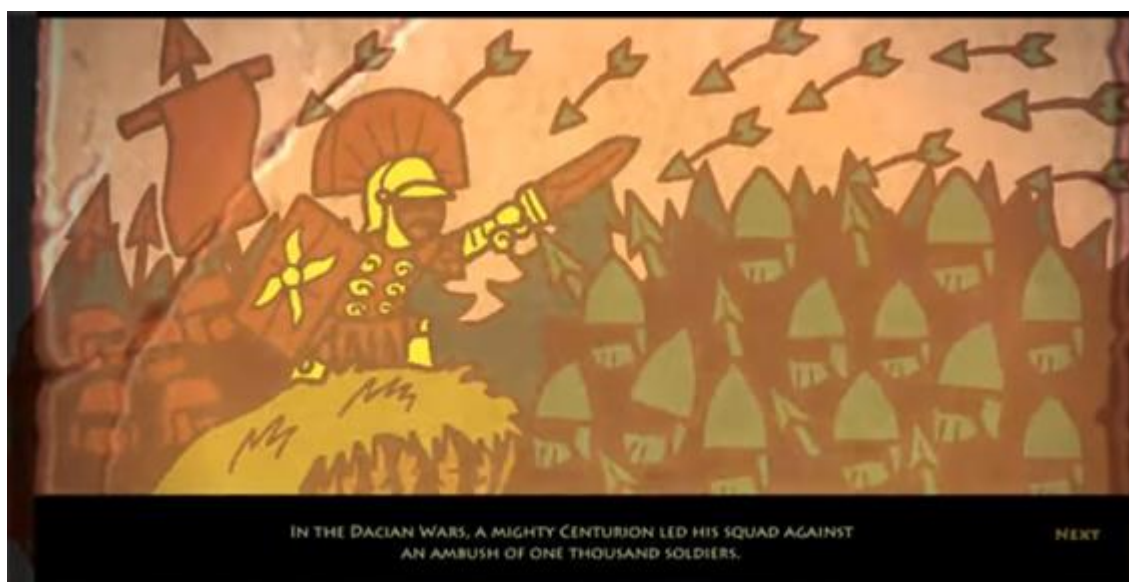
- Superar todas las fases del primer anfiteatro: THE PIT.



- Visiona y traduce la introducción del videojuego, te será de gran ayuda para futuros retos del profesor.

RETOS DEL PROFESOR

- ¿A qué territorio de la actualidad corresponde la Dacia? ¿Qué emperador conquistó este territorio? ¿Qué gran obra de ingeniería construyó Apolodoro de Damasco para poder cruzar el Danubio?



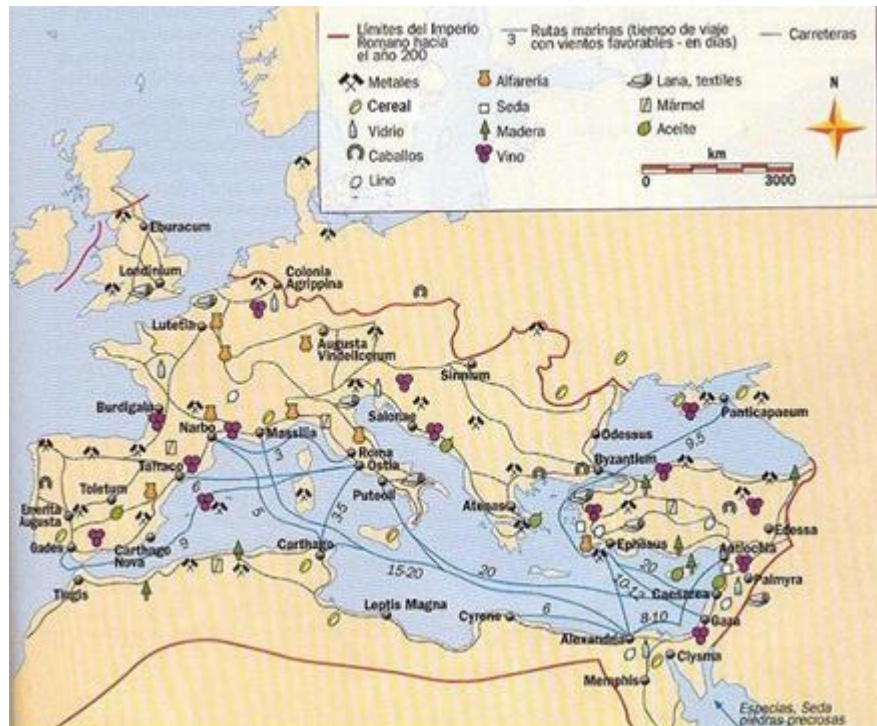
- A lo largo de la vía principal en la que se sitúan las principales tiendas vemos diferentes estilos arquitectónicos. ¿Cuáles eran? ¿Cuál corresponde a cada periodo de la Historia de Roma?



- La acción de Siegius se sitúa en los anfiteatros. ¿Qué otros edificios de espectáculo y ocio destacaron en la antigua Roma? Explícalos a partir de una presentación digital poniendo ejemplos de aquellos que se han conservado.
- Los fans de Siegius te perseguirán a lo largo de tu recorrido. A través de la estética del videojuego analiza los grupos sociales de la antigua Roma, incidiendo en cuáles eran privilegiados o no, y en qué se diferenciaban del resto de habitantes.



- Visionar el documental Ingeniería romana: ciudades (https://www.youtube.com/watch?v=STDmebmtlzs) y dibuja en un plano las partes de la urbe romana. Después sitúa en un mapa del Imperio romano las ciudades de mayor relevancia y con mayor grado de romanización.



EVALUACIÓN

De manera genérica podemos establecer las siguientes (extensibles a todos los títulos de esta guía didáctica):

- Observación sistemática a través de un registro, de manera vertical y horizontal, a lo largo de todo el tiempo que dura la secuencia de actividades y a partir de unos criterios concretos, observables y medibles.
- Realización de las actividades propuestas y recogerlas en un dossier o carpeta de trabajo.
- Establecimiento de pautas para la autoevaluación y coevaluación en pequeños grupos, con objeto de promover la confianza en el alumnado y que este valore la iniciativa y ponga en valor el esfuerzo y la colaboración.

Las actividades marcadas en los "retos del profesor" pueden conformar un trabajo obligatorio relacionado con la unidad didáctica, cuyo porcentaje en la nota global de la evaluación queda a criterio del profesorado. Recomendamos, además, vincular las preguntas del examen del presente tema a elementos específicos del videojuego, creando una mayor simbiosis o diálogo entre la teoría y esta herramienta didáctica.



A partir de las siguientes capturas de pantalla del videojuego Siegius Arena, explica qué tipos de gladiadores existieron, sus características, cómo podían obtener la libertad, qué espectáculos se celebraban en los anfiteatros y cuál fue el más importante de todo.

Propuesta de rúbrica de evaluación para un trabajo en papel

CRITERIOS PARA EVALUAR	
Supera los retos del videojuego	1,5 p
La Dacia y el Danubio: obras de ingeniería	1,5
Arte de Roma a través estética <i>Siegius</i>	1,5
Presentación digital edificios de espectáculo y ocio	1,5
Los grupos sociales en <i>Siegius</i>	1,5
Documental Ingeniería romana: ciudades	1,5
Capturas de pantalla que demuestren tus avances y logros	1
PUNTUACIÓN TOTAL	