



Xoga,
aprende,
e gaña
fantásticos
premios

Viaxe ás Covas do Folón

Unha viaxe no tempo por Vigo

Cargando

CONCELLO
DE VIGO



MEU! Conhecéndonos
Descubríndonos

FARO DE VIGO

GranVía
de Vigo

Deseño e
realización

DESOÑOS



Viaxe ás Covas do Folón

Unha viaxe no tempo por Vigo

As concellarías de Normalización Lingüística e Xuventude do Concello de Vigo presentan un VIDEOXOGO sobre a túa cidade. Xogando esta aventura poderás coñecer moitos feitos importantes da historia de Vigo, do noso patrimonio e da nosa lingua.

XOGA, APRENDE E GAÑA FANTÁSTICOS PREMIOS!

Para poder xogar só tes que entrar en www.viaxescovas dofolon.com, rexistrarte e xa podes comezar! As mellores puntuacións gañarán o concurso.

Quen pode participar?

Podes participar se es estudante de 5º de Primaria, 6º de Primaria ou de 1º da ESO dalgún centro de ensino de Vigo.

Como podo participar?

1 Entra en www.viaxescovas dofolon.com

2 Rexístrate

Pídelle a unha persoa maior de idade do teu contorno (pai, nai, titor, familiar, profesor...) que te rexistre; aos menores de idade non lles está permitido facelo sós*.

CONTA DE TITOR

Para crear a conta de titor, só deberá premer no botón **Crear conta**, e a continuación seguir as instrucións.



CONTA DE CONCURSANTE

O titor terá que entrar cos seus datos e crear a túa conta de concursante co teu nome de **usuario e contrasinal**. Datos que terás que utilizar cada vez que vaiais xogar. Un titor pode dar de alta a varios concursantes.



3 Elixe personaxe e a xogar!

Tes 6 personaxes para elixir. Escolle o que máis che guste e xa podes comezar a xogar.



En que consiste o concurso?

En cada partida obterás puntos que se irán incorporando a unha listaxe de clasificación que podes ver na web do concurso. As mellores clasificacións de cada categoría, serán os gañadores. As **categorías** son: 5º de Primaria, 6º de Primaria e 1º da ESO. Xoga tantas veces como queiras! O teu resultado final será a media de todas as partidas que xogues.

Datas do concurso

Poderás comezar a xogar a partir **do 2 de febreiro ata o 25 de marzo**.



* Lei Orgánica 15/1999, do 13 de decembro, de Protección de Datos de Carácter Persoal

Viaxe ás Covas do Folón

Unha viaxe no tempo por Vigo

O **OBXECTIVO** deste proxecto é ofrecer unha ferramenta lúdica para que os estudantes de 3º ciclo de Primaria e de 1º da ESO dos colexios de Vigo descubran a súa cidade a través da súa historia, do seu patrimonio e da súa lingua (toponimia e micro-toponimia).



DINÁMICA DO XOGO

O personaxe protagonista do xogo entra nunha máquina do tempo que atopa nas Covas do Folón, aí comeza unha viaxe a nove lugares da cidade en distintas épocas históricas. A sucesión de épocas será en orde cronolóxica, dende a máis antiga até a máis actual: Megalítica, Bronce, Castrexa, Romanización, Idade Media, Pancega, Reconquista, Modernismo e Actualidade.

En cada época o/a xogador/a irá atravesando o escenario de esquerda a dereita e terá que resolver **tres xogos** intercalados con **catro preguntas**.

pregunta | crebacabezas | pregunta | diferenzas | pregunta | relacionar obxectos | pregunta

Esta ferramenta será un **VIDEOXOGO**, tipo aventura gráfica, no que os/as participantes farán unha viaxe nunha máquina do tempo que atoparán nas Covas do Folón, en Coruxo.

Trátase dun xogo en rede, polo que será necesario para participar dispor dun computador con conexión a internet e unha resolución de pantalla de 1024x768 píxeles ou superior.

O sitio web <http://www.viaxescovasdofolon.com> dará soporte a todo o proxecto. Habrá que acceder a el para rexistrarse, xogar, consultar as clasificacións...

Para xogar é necesario rexistrarse como participante. Este rexistro debe facelo unha persoa maior de idade, que chamaremos Titor/a. Esta persoa poderá dar de alta tantos/as xogadores/as como queira cubrindo un sinxelo formulario.

Os/as participantes so terán que introducir o seu nome de usuario/a e un contrasinal para acceder ao xogo.



En cada época haberá unha **pregunta especial**. Serán preguntas que permiten "puntos extra" e que non afectan a xogabilidade (pódese avanzar no xogo sen contestalas). Estas preguntas formularanse ao final de cada época co obxecto de que o xogador poida resolvelas visitando algún lugar da cidade. Formularanse no último nivel do xogo, todas seguidas.

