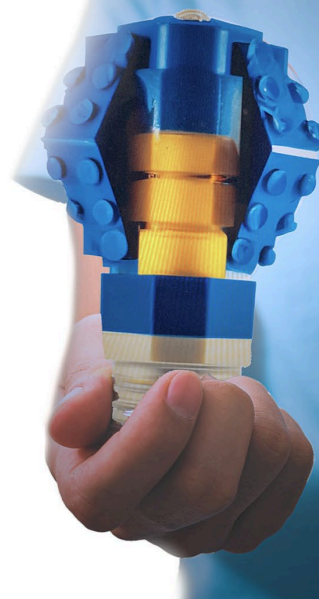


VII Jornada de innovación docente

Volver a construir
JUNTOS

La caja de Pandora. Un proyecto
multidisciplinar para dinamizar la Cultura
Clásica y el patrimonio Romano en CyL



Cristina de la Rosa, Ana Isabel Martín, Victoria Recio, Nelia Rosa Vellisca (Dpto. de Filología Clásica UVA)

EL PROYECTO

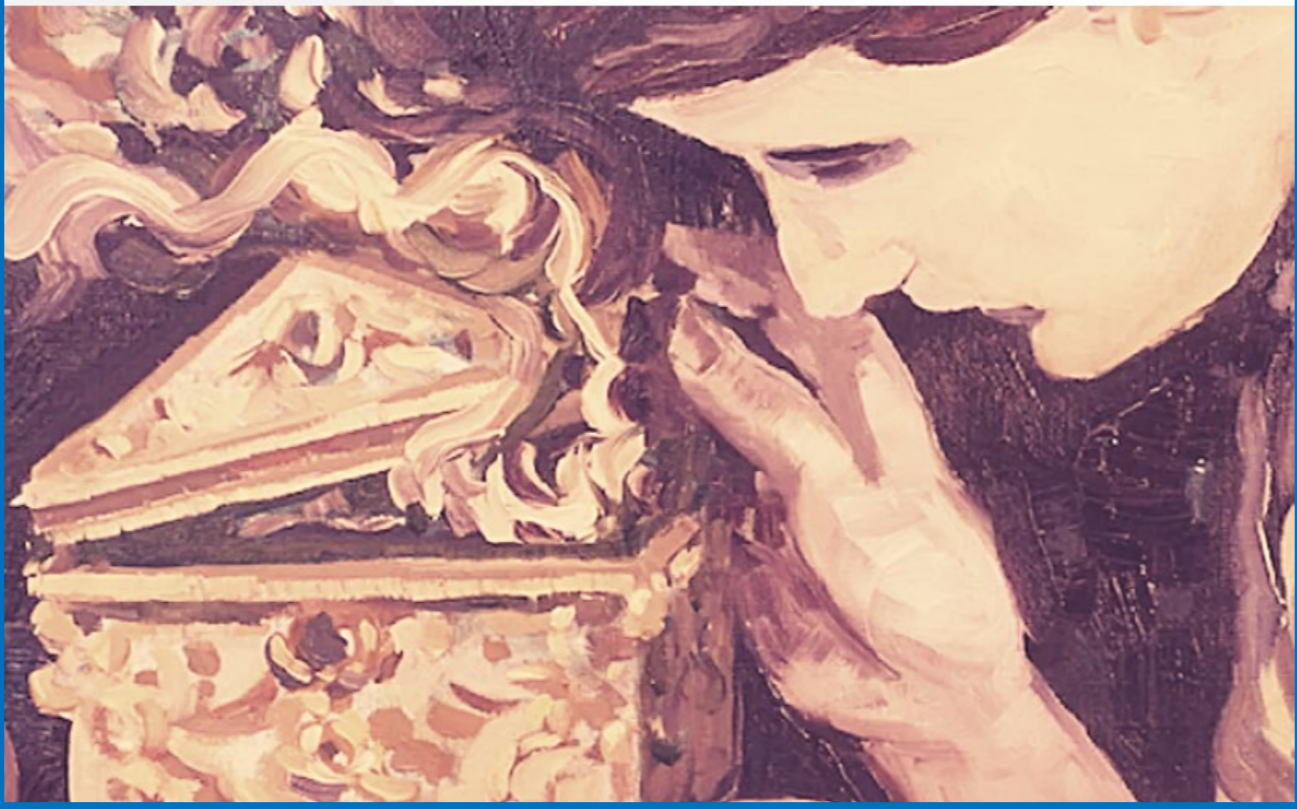
PROYECTO LA CAJA DE PANDORA

El GID ITINERA: Vías de innovación e investigación docente en el mundo clásico de la Universidad de Valladolid y el Museo de las Villas Romanas de Almenara-Puras, en colaboración con EL AEDO y The Yellow Jacket Videogames han desarrollado un novedoso proyecto educativo con el que poder adentrarse en el mundo clásico a través de "El Ladrón de Alas", un libro-juego con el que el alumnado viajará por el Olimpo y se entrevistará con dioses y diosas para devolver las alas a Pegaso.



LA CAJA DE PANDORA

Un proyecto multidisciplinar para dinamizar la cultura clásica y el patrimonio romano en la provincia de Valladolid




QUÉ ES Y CÓMO PARTICIPAR

El Proyecto *La caja de Pandora* es un conjunto de actividades pedagógicas y culturales para los centros educativos de Valladolid.

La actividad es completamente **gratuita** siempre y cuando los y las docentes responsables se comprometan a participar en todas las fases del proyecto, esto es:

- Una sesión formativa el 18 de abril, en la Facultad de Filosofía y Letras de Valladolid.
- El uso del libro-juego "*El ladrón de alas*", también gratuito, en el aula y su correspondiente seguimiento.
- Una actividad presencial el 16 de mayo en el Museo de las Villas Romanas de Almenara-Puras.
- La evaluación de la actividad en un formulario online.



RESUMEN DEL PROYECTO

-  **LIBRO-JUEGO**
Desarrollo de un libro con contenidos didácticos que dialoga con una página web y redes sociales.
-  **INMERSIÓN**
Continuación de la historia en uno o varios recintos arqueológicos de la provincia.
-  **FORMACIÓN**
Recursos didácticos sobre gamificación del patrimonio dirigidos al profesorado.

METODOLOGÍA DEL PROYECTO



Los objetivos marcados se conseguirán por medio de las siguientes actuaciones:

- Publicación de un libro físico que dialogue con una página web y que pueda ser distribuido fácilmente por centros educativos.
- Generado de una serie de códigos QR que permita al lector-jugador conectar el libro-juego con la página web.
- Desarrollo de una aplicación-página web dinamizadora de los contenidos de una forma virtual, lúdica y atractiva.
- Grabación de audio y vídeo con actores y actrices que enriquezcan y dinamicen los contenidos digitales de la página web, dando vida a diferentes personajes que aparecen en la historia.

ROMA VIVE EN VALLADOLID

GAMIFICACIÓN A LA ROMANA

EL PROYECTO



A través de diferentes dinámicas de gamificación, el proyecto pretende acercar la cultura romana y potenciar el interés por el mundo clásico entre los más jóvenes, a la vez que se propone revalorizar y difundir el patrimonio cultural y turístico de la provincia de Valladolid.

El uso de nuevas tecnologías y un modo de enseñanza en el que el alumnado es el centro y motor del aprendizaje asegura la implicación de los jóvenes en las dinámicas diseñadas, así como una repercusión directa en el entorno.

El proyecto se compone de una batería de herramientas dirigidas al alumnado y una serie de charlas y talleres dirigidas al profesorado, con el objetivo de asegurar el buen uso del contenido didáctico y su adecuada inserción en el currículo escolar.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Dar a conocer la historia y el patrimonio cultural de Valladolid de una forma lúdica, atractiva y artística, huyendo del centralismo de la historia de la capital para dar cabida a la riqueza histórica de otras poblaciones de la provincia.
- Usar las nuevas tecnologías para acercar la cultura y el arte de la provincia como herramienta dinamizadora de promoción cultural y turística.
- Construir un puente entre la cultura clásica y las nuevas formas de comunicación y redes sociales para acercarnos a los nuevos públicos y nuevos estudiantes.



libro está basado en la narrativa hipertextual, el que el lector elige el orden de lectura. A través de diferentes códigos QR, el lector se convierte también en un jugador, ya que accede a diversos juegos online como puzzles, enigmas, certijos cuya respuesta indica cómo continuar la lectura.

Proyecto *La caja de Pandora* culmina con una visita al yacimiento arqueológico de Almenara-Puras, donde finaliza la aventura comenzada en el libro.

EL LADRÓN DE ALAS




ZEUS HA RAPTADO A TU HERMANO GANÍMEDES Y, PARA RESCATARLO, LA DIOSA HERA TE HA ENCOMENDADO UNA MISIÓN: ENCONTRAR LAS ALAS ROBADAS DE PEGASO Y EVITAR QUE PANDORA LLEVE A CABO UN MAFEFICO PLAN QUE ACABARÁ CON LA EXISTENCIA DE TODOS LOS DIOS.

RESUELVE ENIGMAS, DESCIFRA MENSAJES OCULTOS Y DECIDE EL ORDEN DE LECTURA DE ESTE LIBRO-JUEGO A TRAVÉS DE UNA APASIONANTE AVENTURA POR LA CULTURA CLÁSICA.

Logos of sponsors: Unión Europea, Junta de Castilla y León, Diputación de Valladolid, MVR, Sadeva, el aedo, and Yellow Jacket.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Colaborar en la creación de nuevo corpus didáctico de material pedagógico, más adecuado a las necesidades y preferencias de los jóvenes de hoy en día.
- Participar en la continua formación del profesorado, incorporando técnicas de gamificación y nuevas tecnologías aplicadas a la difusión de la Cultura Clásica.



Organizada por el Vicerrectorado de Innovación Docente y Transformación Digital y el Centro VirtUVA

#JIDUVa

Virt UVA