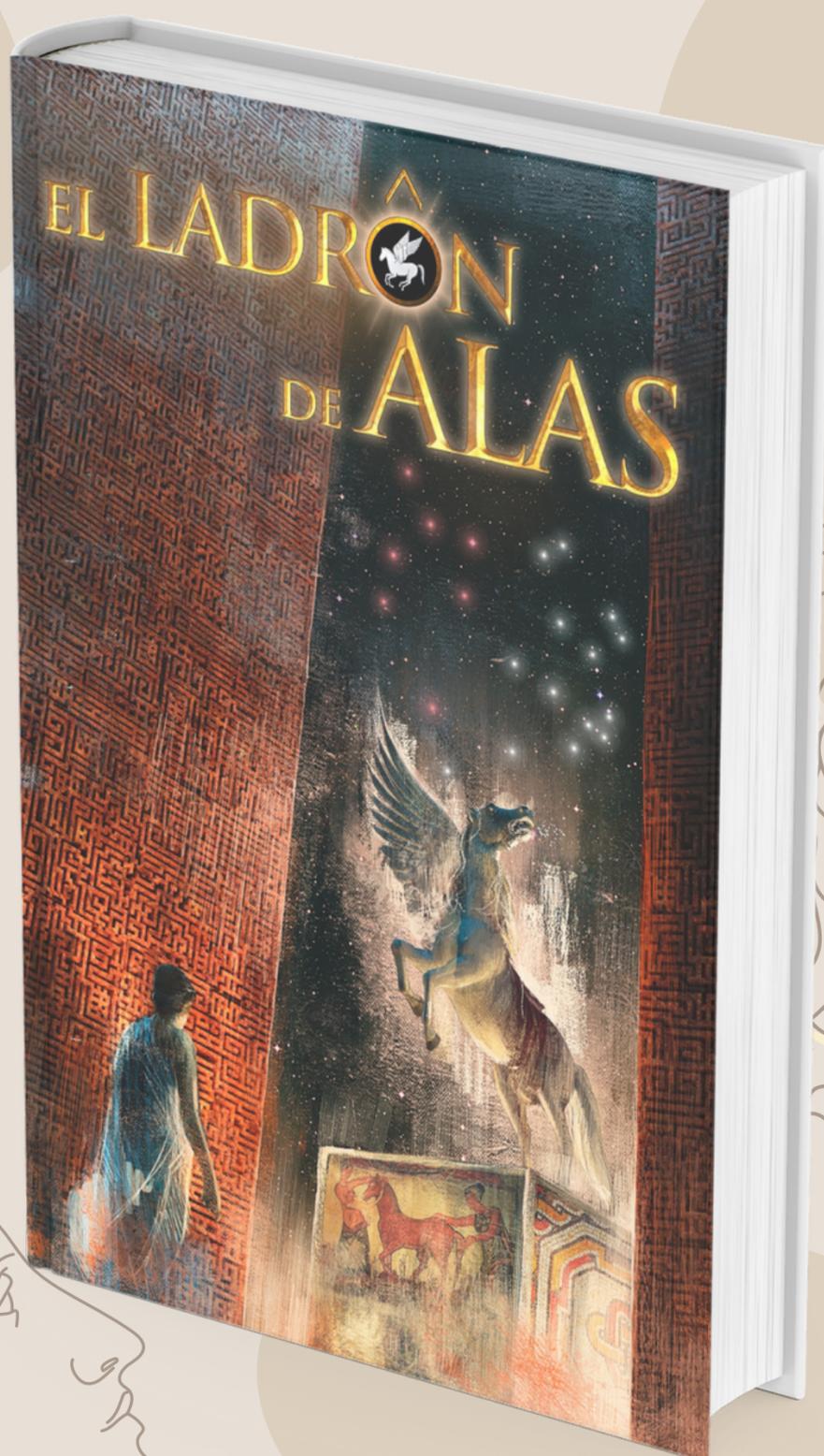


GAMIFICACIÓN

PROYECTO LA CAJA DE PANDORA

Un proyecto de gamificación para sumergirse en la cultura clásica



UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional



Junta de
Castilla y León



DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID



MVR
MUSEO DE
LAS VILLAS
ROMANAS



sodeva
SOCIEDAD PROVINCIAL DE
DESARROLLO DE VALLADOLID



Universidad de Valladolid



G.I.D. ITINERA
UVA



SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTUDIOS
CLÁSICOS



el aedo
teatro + games + libros



Yellow Jacket
Videogames
studio

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 PRUEBA

HADES (III)

Sacas las dos monedas de tu bolsillo y se las entregas a Caronte, que te hace un gesto para que subas a la barca.
—¿Sabes por qué debes entregar dos monedas al barquero? — te pregunta—. Dos monedas es el peso exacto de tu alma.

No te da tiempo de pensar en lo que te acaba de decir porque, nada más meter el remo en el agua, comienzas a escuchar lamentos estremecedores que provienen de todas partes. Son gritos ahogados, súplicas, llantos. Casi no respiras; entiendes que son las almas atrapadas en el río del Olvido, aquellas que no pudieron entregar dos monedas a Caronte.

Te cubres el rostro con las manos, intentando tapar tus ojos y tus oídos. La tentación de levantar la mirada y buscar entre ellos a tu hermano Ganimedes es intensa, pero piensas que podrías enloquecer y decides continuar todo el viaje anulando tus sentidos todo lo que puedes.

—Aquí acaba mi camino— te dice Caronte mientras atraca en un pequeño embarcadero—. A partir de este punto, debes continuar en solitario. Ni al mismo Caronte se le permite entrar en la morada de Hades.

En efecto, levantas la mirada y ves ante ti un inmenso palacio, labrado en lava y tan grande como una montaña. Tienes la sensación de estar en el interior de un volcán pero no hace calor. No obstante, sientes cómo la presión te impide respirar con normalidad.

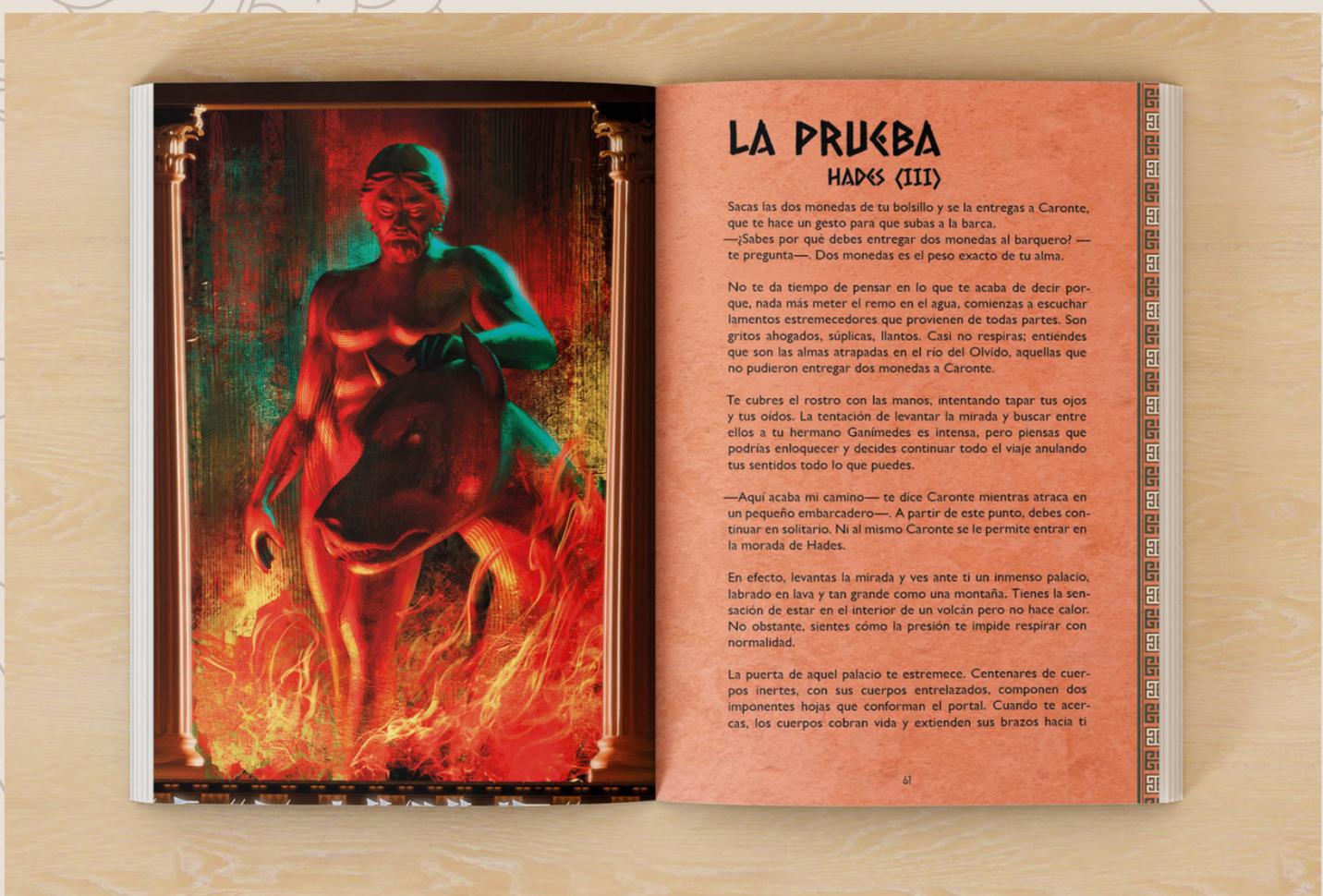
La puerta de aquel palacio te estremece. Centenares de cuerpos inertes, con sus cuerpos entrelazados, componen dos imponentes hojas que conforman el portal. Cuando te acercas, los cuerpos cobran vida y extienden sus brazos hacia ti

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.

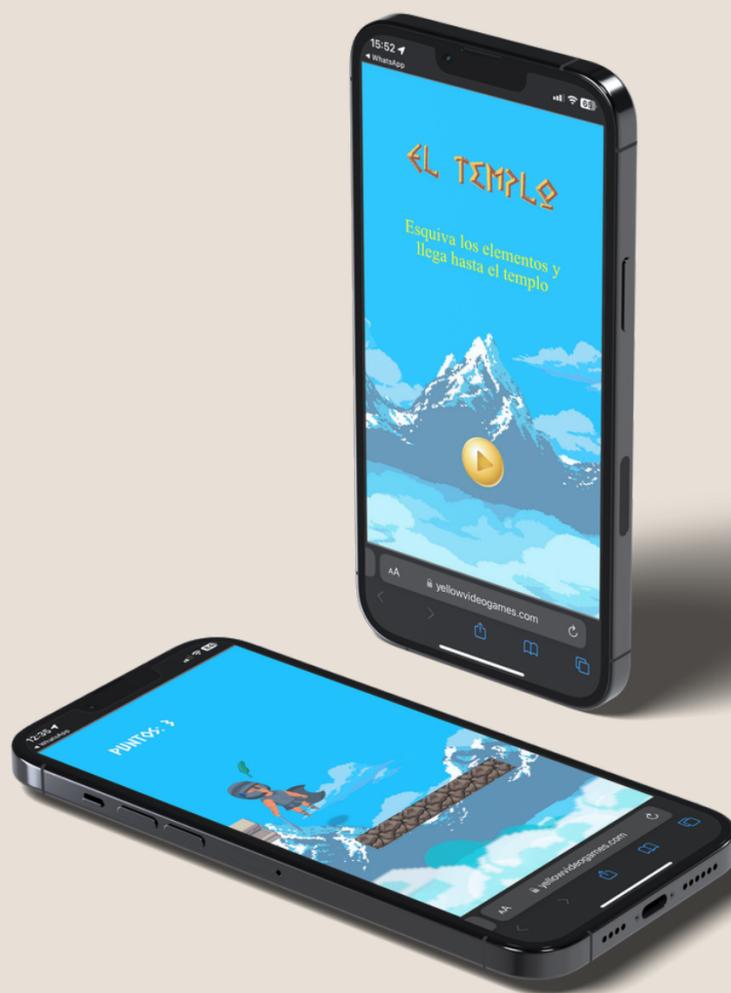


EL PROYECTO

PROYECTO LA CAJA DE PANDORA

El libro está basado en la narrativa hipertextual, en 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 y acertijos cuya respuesta indica cómo continuar la lectura.

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



«A TRAVÉS DE DIFERENTES CÓDIGOS QR, EL LECTOR SE CONVIERTE TAMBIÉN EN UN JUGADOR»



LOS RELOJES. CRONOS (1)

—Si Zeus ha raptado a tu hermano Ganimedes, lo debe guardar a buen recaudo. Seguro que no me equivoco al afirmar que lo tiene preso en la Cámara de Hefesto.
—¿Hefesto? ¿El dios del fuego? —preguntas.
—Y el dios de la forja y los herreros. Hefesto forjó una cerradura que solo puede abrir quien conozca la combinación secreta.
—¿Y cómo puedo hacerme con esa clave?

Cronos sonríe y te señala una de las paredes de la cabaña.
—Es cuestión de tiempo.

En la pared, ves extraños relojes de arena en movimiento.
—El tiempo te dará la respuesta cuando sea necesario. Ten paciencia. En algún momento de tu aventura, encontrarás los granos de arena que harán que este reloj te hable. Vuelve cuando los hayas encontrado y sepas qué pregunta hacerle.

Tienes que darte prisa. No tienes tiempo que perder.



ESCANEA ESTE CÓDIGO PARA
INTRODUCIR LA CLAVE CORRECTA



1. SOLICITA TU PARTICIPACIÓN

Para participar con tu alumnado en el Proyecto *La Caja de Pandora*, ponte en contacto con Cristina de la Rosa en el email seec.valladolid@gmail.com e indica el número de alumnos participantes.

Nos pondremos en contacto y te confirmaremos tu admisión.

2. TALLER DE GAMIFICACIÓN

El **18 de abril** impartiremos un Taller de gamificación en el que te presentaremos el libro "*El Ladrón de Alas*" y desarrollaremos las claves del Proyecto. Será un taller completamente práctico en el que te enseñaremos cómo usar el libro en el aula.



EL CAMPAMENTO. ARES (I)

astutos que otros y deciden atacar una tierra que no es suya o robar algo que no les pertenece. Aquella decisión se baña con vino, risas y confraternidad. Todos se juran permanecer juntos para siempre, defenderse cueste lo que cueste, dar la vida el uno por el otro. Pero, cuando pisan el campo de batalla, todo cambia. Cuando ves a tus compañeros morir, y no todos a la vez, si no uno a uno, con historias propias y nombres propios, ya las arengas no dan tantos ánimos. Cuando un compañero te dice "Aquí acaban mis días; gana esta maldita guerra por mí y, cuando regreses a casa, dile a mi hijo que morí como un héroe", entonces, te preguntas: ¿Qué significa ganar la guerra como un héroe? ¿Qué diferencia hay entre morir gloriosamente y morir? ¿Qué le importa a un hijo que su padre sea un héroe si no va a verlo nunca más?

—¿Todo bien, Ares? —le preguntas sorprendido—. Te noto algo bajo de ánimos...

—Solo me pregunto cómo hemos llegado hasta aquí—te dice después de un breve silencio.

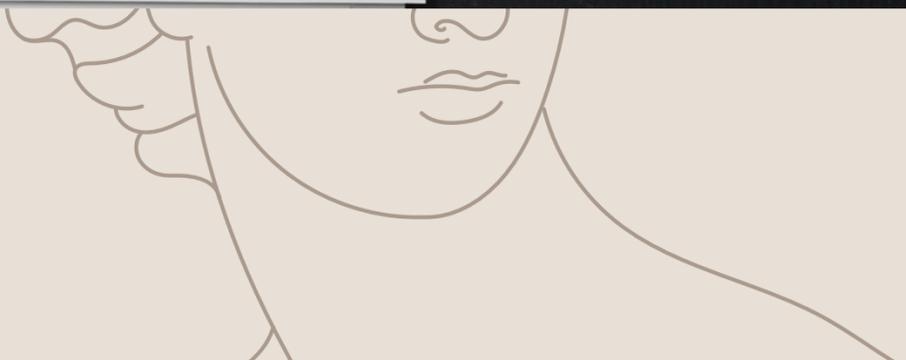
—¿A qué te refieres?

—¿En qué momento los dioses hemos decidido interferir en las vidas de los humanos?—sigue reflexionando—. Nuestra misión no debería ser otra que ser venerados y contemplar; no tomar partido. Somos aquellos a los que los ganadores dedican sus victorias, aquellos a los que los perdedores dirigen sus súplicas. ¿Por qué hemos cruzado la línea?

—Porque nos envidiáis—le dices sin pensarlo.

—¿Cómo te atreves a...?

—¿Por qué sí no? Vuestra vida es muy aburrida. No arriesga nada el que no tiene nada que perder. Envidiáis nuestra vida

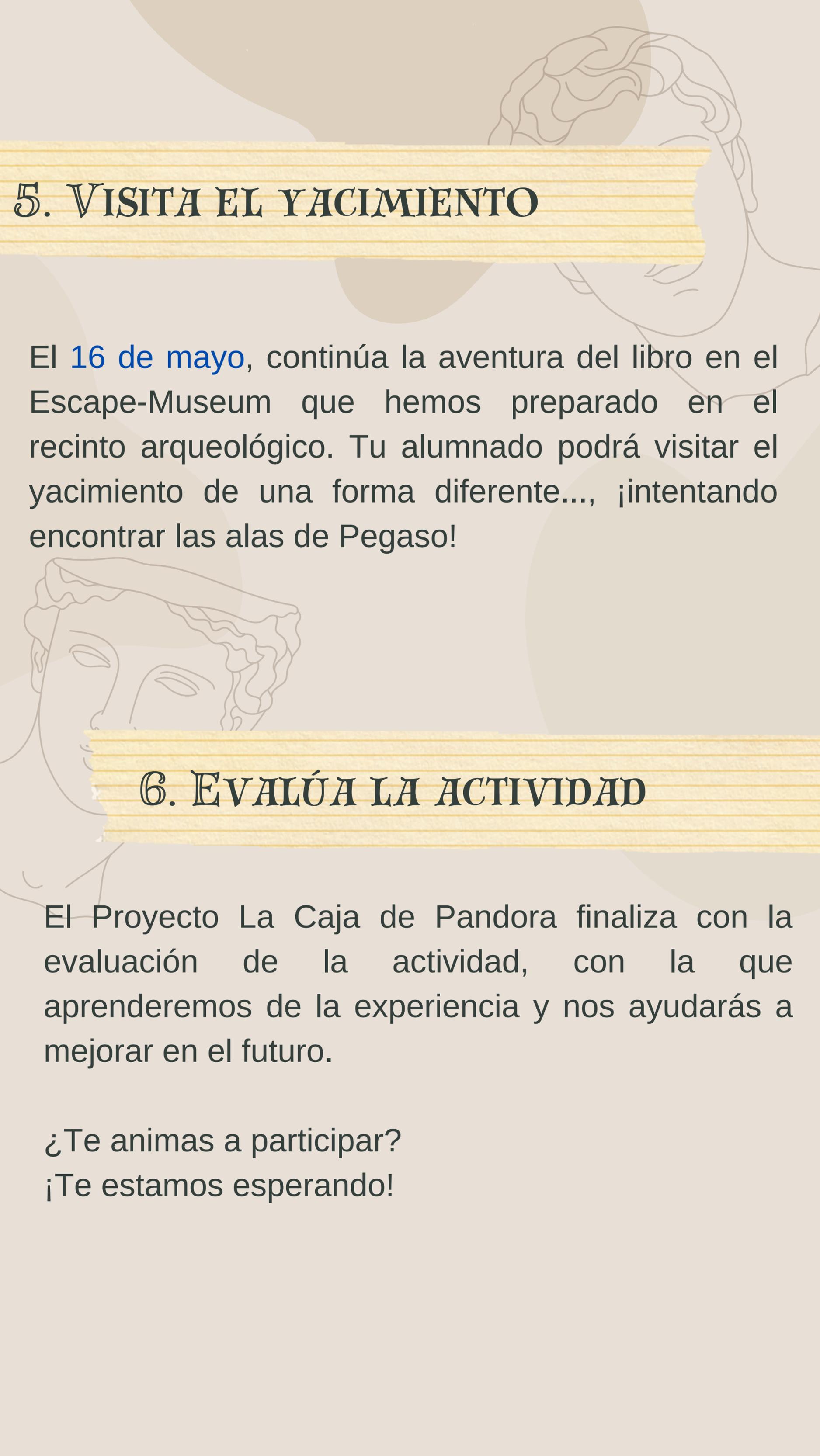


3. USA EL LIBRO EN EL AULA

Cuando hagáis vuestra reserva y tengas la confirmación, recibirás los ejemplares solicitados en tu centro para que tus alumnos y tú podáis sumergiros en el mundo clásico e intentar salvar al Olimpo de los planes de Pandora. ¡El futuro de los dioses está en tus manos!

4. PREPARA LA VISITA

Participa en la sesión en la que presentaremos la actividad presencial en el Museo de las Villas Romanas de Almenara-Puras, y en la que te daremos las claves de cómo insertar la visita en el currículo escolar.



5. VISITA EL YACIMIENTO

El **16 de mayo**, continúa la aventura del libro en el Escape-Museum que hemos preparado en el recinto arqueológico. Tu alumnado podrá visitar el yacimiento de una forma diferente..., ¡intentando encontrar las alas de Pegaso!

6. EVALÚA LA ACTIVIDAD

El Proyecto La Caja de Pandora finaliza con la evaluación de la actividad, con la que aprenderemos de la experiencia y nos ayudarás a mejorar en el futuro.

¿Te animas a participar?

¡Te estamos esperando!

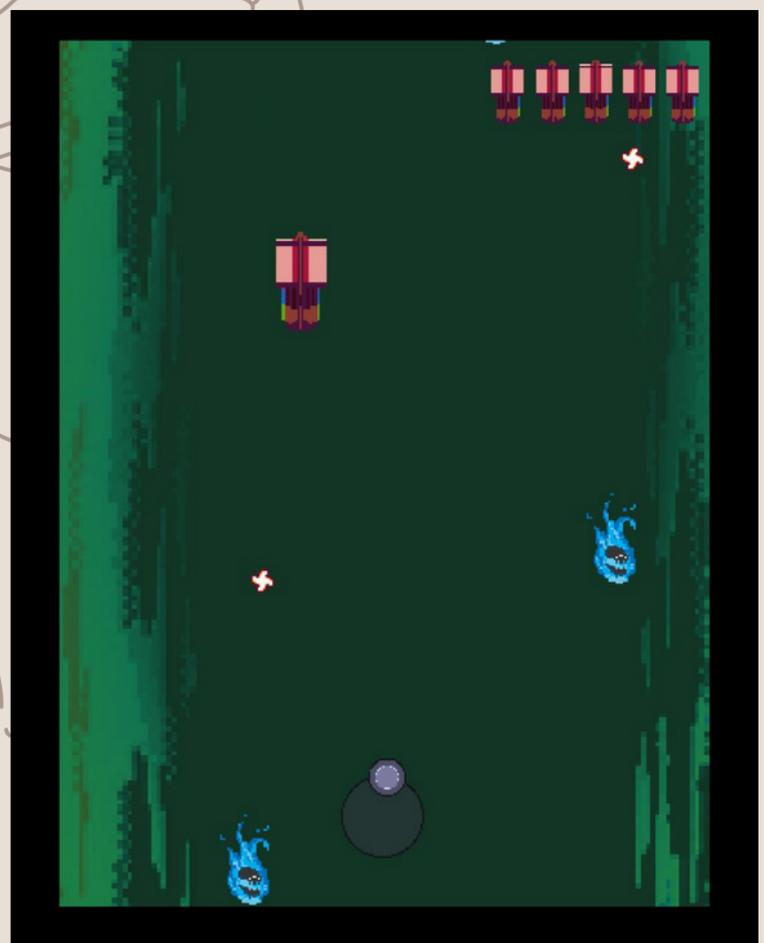
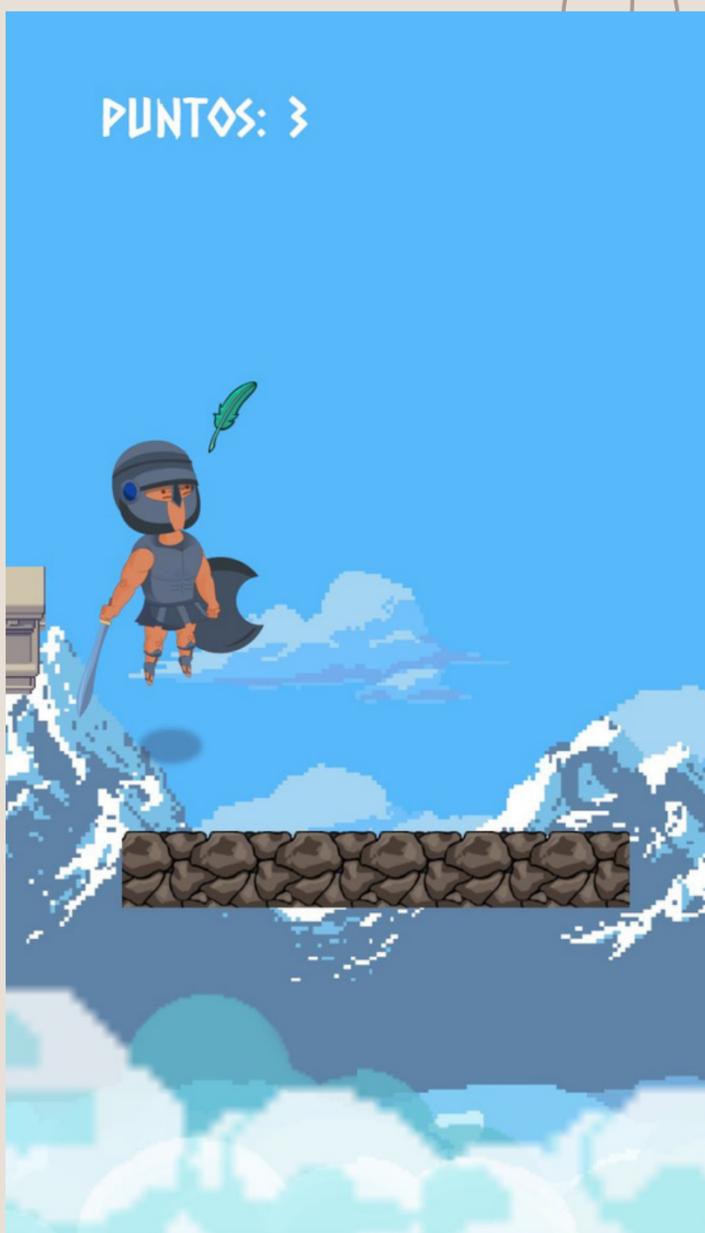
OBJETIVOS DEL PROYECTO

- 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.



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.



CONTACTO

Cristina de la Rosa
seec.valladolid@gmail.com



PROYECTO DESARROLLADO POR:

