

**FICHA DE LA ACTIVIDAD**

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:** Librojuego: “La máquina del tiempo”

**DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS IMPLICADOS:** Departamentos de arte y humanidades.

**Nº DE LA ACTIVIDAD:** A 12

**TEMPORALIZACIÓN:** Meses 2 al 19 del programa

**PROFESOR/ES RESPONSABLE/S:** Jose Miguel Núñez y Montse Sevilla

**NIVEL/GRUPO DE ALUMNOS:** 4º E.S.O. - 1º Bach

**OBJETIVOS:**

1. Desarrollar un proceso de investigación sobre diferentes acontecimientos relacionados con la historia de Europa.
2. Estimular la capacidad inventiva del alumno.
3. Enfatizar el carácter cooperativo bajo la creación de un proyecto literario común.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

Se trata de un proyecto de escritura conjunto, donde la delegación española elabora las partes 1 y 3(Introducción y desenlace final), y el resto de delegaciones escribe la parte 2 (capítulos individuales).

- 1. MATERIALES:** Papel, lápiz y herramientas de edición de texto por ordenador. Ejemplares previos, tanto de edición digital (<https://www.projectaon.org/>) como librojuegos físicos.

**2. DESARROLLO:**

- Descripción de la dinámica del libro:
  - El libro se escribe en 2ª persona.
  - El lector elige su propia aventura seleccionando entre varias opciones referenciadas al final de cada párrafo.

- Secciones del libro:

**PARTE 1** Propuesta de la temática literaria (Introducción del libro):

- En principio trata de un alumno que se queda dormido en el aseo del instituto. Al despertar ha anochecido, se encuentra encerrado en el centro, rodeado de una neblina fantasmal, en un ambiente onírico y destemporalizado. Halla un mapa con aulas referenciadas (ver anexo), junto a un trozo de pergamino, el cual describe que para salir del centro debe encontrar una serie de llaves dispersas por las clases.

**PARTE 2\*\*** Capítulos de creación literaria (Descripción del trabajo del alumno):

- **INICIO:** El alumno-lector-protagonista selecciona un aula en el mapa (música, laboratorio, sala de profesores, trastero....), al abrir la puerta debe describirse un escenario europeo de otro tiempo, a la vez que a

**uno o varios personajes históricos fantasmales.**

**El protagonista tendrá que decidir cómo interactuar para lograr alguna de las llaves ubicada por aquí.**

**- FINALES: Posibles colofones de cada capítulo (puede haber de 4 a 10 y alguno se puede repetir):**

**1- Lograr la llave y salir de nuevo al pasillo del mapa**

**2- Salir al pasillo sin la llave.**

**3- Teletransportarse a otra clase.**

**4- Quedarse atrapado en la atmósfera del aula.**

**5- Morir, quedar inconsciente, transformarse en un personaje del entorno...?**

PARTE 3 Desenlace (capítulo final):

- El personaje principal acabará encontrando un espacio donde tendrá la opción de comprobar si tiene las llaves necesarias para salir del instituto o habrá fracasado por siempre jamás.

- Recopilación de textos:

Para terminar, el conglomerado de capítulos se envían a la delegación base (delegación española). La información es unificada y las referencias reordenadas.

El libro es impreso en carácter digital y físico.

#### **EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

Se procede a una sesión de lectura por parte de los alumnos, donde además los participantes dan su opinión sobre la experiencia. Serán cuestionados los niveles de: Entretenimiento, socialización, conceptos culturales y originalidad inventiva del libro.

#### **PRODUCTO Y DIFUSIÓN:**

El producto final es el librojuego físico (Impreso) y digital (editado con procesador de textos o escaneado).

Los archivo .Pdf del libro definitivo se publicará en las web de los centros colaboradores para el disfrute de la comunidad educativa.

#### **OBSERVACIONES:**

La delegación española desarrollará el comienzo del libro (parte 1) y el desenlace final (parte 3).

Las delegaciones escribirán de cinco a diez capítulos cada una (parte 2).

Se podrá utilizar cualquier idioma.

**IES ANDRÉS DE VANDELVIRA A THOUSAND SIDES OF EUROPE THROUGH THE  
USE OF THE WORDS ERASMUS 2017-2019**

**ACTIVITY SHEET**

**ACTIVITY TITLE:** Gamebook: Time Machine

**INVOLVED DEPARTMENTS:** Art and humanities departments

**ACTIVITY N°:** A 12

**ACTIVITY DURATION:** From months n°2 to n°19 of the program.

**INVOLVED TEACHERS:** Jose Miguel Núñez Y Montse Sevilla

**LEVEL/ N°. OF PARTICIPANTS:** Students between 14-16 years old

**TARGETS:**

1. Investigation about european culture
2. To develop creative abilities by the students
3. To cooperate in a common literature project

**ACTIVITY DESCRIPTION:** The activity is about writing a gamebook. Parts 1 and 3 (Introduction and conclusion) are designed by Spanish delegation and part number 2 (classroom chapters) are made by the rest of delegations.

**1. MATERIALS:** Paper, pencils, computer text edition programs, Internet.

Several physical and digital gamebook examples (<https://www.projectaon.org>)

**2. PROCEDURES:**

- Basic workshop description:
  - The book is written in 2nd person
  - The reader will have to choose his own adventure by selecting between two or more references at the end of each paragraph.

• STAGES:

PART 1 Introduction plot :

- A student falls asleep in the toilet at high school. At night, when waking up the student realizes the center gate is closed. He finds a high school map next to a note which reads he has to look for several keys to get out of there. They are hidden in the classrooms.

PART 2 Chapters Workthrough (Student writing work):

-DESCRIPTION: (YOU) The Reader-Student-Protagonist character selects a class to go into. It must be described a special european atmosphere, in other time and other place. There must also be one or more historical characters doing whatever. In that situation, you have to interact to get the feasible key you are suspiciously thinking is around there.

- CHAPTER SOLUTIONS (There should be from 4 to 10. Some of them could be repeated):

1- *Get the key and go out to the map aisle.*

2- *Return to the aisle without getting key.*

3- *Getting dead.*

4- *To get trapped in the european environment forever.*

5- *To be transferred to another reference classroom, to transform yourself in any historical character, falling in love...?*

PART 3 Last chapter:

- Eventually, *YOU* will find a special room where you will be able to try the keys you have collected. If they are the right ones, you will get your final objective: being free, out of the school.

- Texts gathering:

All chapters will be sent to the Spanish Delegation for them to be unify.

### **ACTIVITY EVALUATION:**

The book will be exposed by reading it out loud in a general meeting. Then the players will be asked about the experience. They will give their opinion about the mean levels of the gamebook: Entertainment, socialization, culture and creative imagination.

### **ACTIVITY RESULTS AND DISSEMINATION:**

The final activity products are:

- The physical gamebook.
- Scanned digital texts and images of the gamebook.

The product will be disseminated by uploading all the digital components of the book to the high school platform web for the whole education community to enjoy it.

### **COMMENTS:**

## **SCHEDA ATTIVITÀ**

**NOME DELL'ATTIVITÀ:**

**DIPARTIMENTI COINVOLTI:**

**ATTIVITÀ N°:**

**TEMPORALIZZAZIONE:**

**PROFESSORE/I RESPONSABILE/I:**

**LIVELLO DEGLI ALLIEVI / N°:**

**GLI OBIETTIVI:**

**1.**

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ:**

**1. MATERIALI:**

**2. SVILUPPO:**

**VALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ:**

**MATERIALE PRODOTTO DALL'ATTIVITÀ E DIFFUSIONE DELL'ATTIVITÀ:**

**CONSIGLI, IDEE E SUGGERIMENTI:**