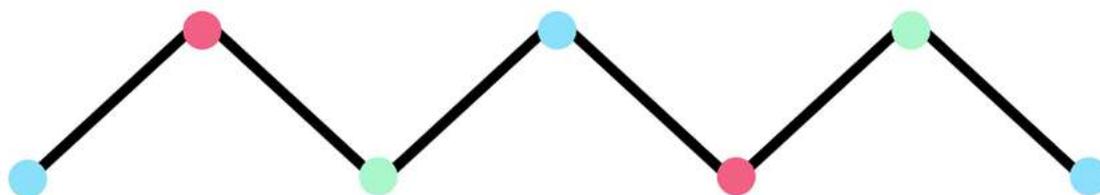




Co-funded by
the European Union



injuve



GYM KHA NA 5.0

Cultural Heritage for Youth

MANUAL METODOLÓGICO



Material elaborado en el proyecto “Gymkhana 5.0”

Coordinador:

Consejo de la Juventud de Castilla y León - España

Socios:

Fundación ASPAYM Castilla y León - Valladolid, España

Rosto Solidario - Santa Maria da Feira, Portugal

CEIPES - Centro Internazionale per la Promozione - Palermo, Italia

DIONE Youth Organisation - Nicosia, Chipre



ÍNDICE

DEFINICIÓN	1
Descripción del proyecto	1
Investigación sobre Gamificación	2
SOCIOS	4
Consejo de la Juventud de Castilla y León	4
Fundación ASPAYM Castilla y León	5
CEIPES	7
DIONE Youth Organization	8
Rosto Solidario	9
OBJETIVO	10
¿Qué puedo encontrar en este manual?	11
METODOLOGÍA	12
Estado del arte de la gamificación	12
1. Gymkhana	22
2. Diseño de la gymkhana	26
3. Diseño adaptado para discapacidad	30
4. Interfaz del juego	31
5. Traducciones	32
6. Pruebas	32
JUSTIFICACIÓN	35
Palencia, España	35
León, España	44
Palermo, Italia	53
Santa Maria Da Feira, Portugal	63
Nicosia, Chipre	70
Justificación Covid-19	76
RESULTADOS	77
Respuestas de participantes al cuestionario inicial	77
Respuestas de participantes al cuestionario final	82
Conclusiones	90
IMPACTO	93
BIBLIOGRAFÍA	96
ANEXOS	98

DEFINICIÓN

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

“Gymkhana 5.0: Cultural Heritage for Youth” es un proyecto destinado a expandir y desarrollar las habilidades de los y las trabajadores juveniles y los y las proveedoras de servicios para jóvenes mediante el uso de una metodología basada en la gamificación que desarrolla y mejora el conocimiento en la educación del patrimonio europeo y cultural entre los jóvenes, especialmente entre los jóvenes con menos oportunidades. La idea es incrementar el nivel de calidad en los métodos pedagógicos y tener un mayor número de metodologías para ser utilizadas, especialmente con jóvenes con necesidades especiales.

Por tanto, la alianza estratégica que este consorcio pretende con esta producción intelectual es generar un juego educativo que permita a los y las trabajadoras juveniles y prestadores de servicios juveniles generar los contextos simulados ideales para promover, a través de su propio juego, el patrimonio y el aprendizaje cultural de las ciudades seleccionadas donde implementaremos inicialmente el proyecto (León, Palencia, Santa Maria da Feira, Palermo y Nicosia). Para lograrlo, el juego se implementará en cada una de las ciudades de manera personalizada, estableciendo un recorrido (Gymkhana) con un itinerario consistente en desafíos, juegos y videos explicativos que motivarán a los y las jóvenes a completar este recorrido y a potenciar sus conocimientos sobre nuestro patrimonio cultural. Además, se facilitará toda la información relativa a la accesibilidad, tanto del patrimonio cultural sobre el que pretendemos actuar como de los caminos que hay que recorrer para llegar a este patrimonio, facilitando así la participación activa de los y las jóvenes con discapacidad física o movilidad reducida.

Teniendo en cuenta el grupo objetivo de personas con recursos económicos reducidos, nos aseguramos de que todas las ubicaciones y sitios de interés sean gratuitos para las personas participantes.



INVESTIGACIÓN SOBRE GAMIFICACIÓN.

El desarrollo de esta propuesta se inscribe en un camino de investigación, networking y descubrimientos sobre el patrimonio europeo, la educación cultural y la importancia de involucrar a los y las jóvenes, especialmente a aquellos y aquellas con menos oportunidades, utilizando una metodología basada en la gamificación con el objetivo de hacer más atractivos estos contenidos y que sea más motivador para su aprendizaje. Para preparar el proyecto, todos los socios han revisado una serie de documentación especializada sobre el tema del proyecto y han considerado las fortalezas de cada uno en relación a este tema.

La gamificación es la aplicación de elementos de diseño de juegos y principios de juegos en contextos ajenos al juego. También se puede definir como un conjunto de actividades y procesos para resolver problemas utilizando o aplicando las características de los elementos del juego. La gamificación comúnmente emplea elementos de diseño de juegos para mejorar la participación de los y las usuarias, la productividad organizacional, el flujo, el aprendizaje, el crowdsourcing, la retención de conocimientos, el reclutamiento y evaluación de empleados, la facilidad de uso, la utilidad de los sistemas, el ejercicio físico, las infracciones de tránsito, la apatía de los votantes, las actitudes del público sobre las energías alternativas, etc. Una colección de investigaciones sobre gamificación muestra que la mayoría de los estudios sobre gamificación encuentran que tiene efectos positivos en las personas. Sin embargo, existen diferencias individuales y contextuales.

Las técnicas de gamificación están destinadas a aprovechar los deseos naturales de las personas de socializar, aprender, dominar, competir, logros, estatus, autoexpresión, altruismo o cierre, o simplemente su respuesta al encuadre de una situación como juego o juego. Las primeras estrategias de gamificación usan recompensas para los jugadores que logran las tareas deseadas o la competencia para involucrar a los jugadores. Los tipos de recompensas incluyen puntos, insignias o niveles de logros, llenar una barra de progreso o proporcionar al usuario una moneda virtual. Hacer que las recompensas por realizar tareas sean visibles para otros jugadores o proporcionar tablas de clasificación son formas de alentar a los jugadores a competir.

Otro enfoque de la gamificación es hacer que las tareas existentes se sientan más como juegos. Algunas técnicas utilizadas en este enfoque incluyen agregar opciones significativas, incorporarse con un tutorial, aumentar el desafío y agregar narrativa.

La gamificación ha atraído la atención en el contexto de la educación y la formación, ya que ofrece una variedad de beneficios asociados con los resultados del aprendizaje. Hay indicios de que la gamificación puede resultar especialmente motivadora para los estudiantes con dislexia en situaciones educativas. También hay un interés creciente en el uso de la gamificación en las ciencias de la salud y la educación, donde se pueden emplear encuestas interactivas, juegos de aventuras y otros modos para mejorar el compromiso y la interactividad con el contenido del curso.

La gamificación también se utiliza en la formación corporativa para motivar a los empleados a aplicar lo aprendido en la formación en su trabajo, teóricamente esto debería mejorar el rendimiento. Según un estudio realizado por Badgeville, el 78% de los trabajadores utilizan la motivación basada en juegos en el trabajo

y casi el 91% dice que estos sistemas mejoran su experiencia laboral al aumentar el compromiso, la conciencia y la productividad.

Recientemente, la gamificación está emergiendo como una nueva forma de formación en seguridad laboral. Gracias a la tecnología, puede proporcionar simulaciones realistas y efectivas de experiencias de la vida real, haciendo que la formación en seguridad sea menos pasiva y más atractiva, más flexible en términos de gestión del tiempo y una alternativa rentable a la práctica.



El proyecto tiene un enfoque innovador de las metodologías utilizadas en el campo de la educación patrimonial porque el uso de técnicas de gamificación es relativamente reciente, aunque ya ha dado buenos resultados entre los jóvenes, como hemos visto. Los métodos formales de trabajo con estos grupos destinatarios no siempre tienen un gran resultado, ya que las mentalidades y los antecedentes sociales de la comunidad están cambiando mucho últimamente y los trabajadores juveniles, los formadores y los profesionales en contacto con los jóvenes están en condiciones de mejorar continuamente trabajando con nuevas herramientas que incluyen multiculturalismo, diferencias de religión, tradiciones, estilos de vida, desventajas sociales, problemas psicológicos o discapacidades. Por eso hemos pensado en la gamificación como una forma innovadora de ayudar a los grupos objetivo con los que trabajamos.

A partir de un análisis de especialistas, hemos descubierto que la gamificación tiene como objetivo introducir estructuras creativas e innovadoras a partir de los juegos para convertir una actividad, a priori aburrida, en otra que motive a la persona a participar en ella. En este sentido, se ha definido que la gamificación tiene como objetivo persuadir a la persona para que convierta una simple tarea en un atractivo desafío que vale la pena continuar. El proyecto es innovador porque queremos unir todos estos efectos y traducirlos a un lenguaje adaptado a los jóvenes trabajadores y profesionales en contacto con los jóvenes para que puedan utilizar la metodología y desarrollar nuevas opciones para conocer nuestro patrimonio cultural europeo.

Los resultados intelectuales y las actividades de este proyecto serán útiles para los trabajadores jóvenes, pero también agregarán valor al campo de la educación patrimonial a través de este enfoque de gamificación, que incluye un conjunto de herramientas (con teorías, ejercicios de aplicación, recomendaciones para especialistas) y un juego educativo (para hacer que la metodología sea atractiva en el enfoque).

SOCIOS

Cada uno de los socios de este consorcio tiene experiencia trabajando con personas con menos oportunidades. El Consejo de la Juventud de Castilla y León lleva a cabo multitud de actividades dirigidas a los jóvenes con menos oportunidades para fomentar su participación en la sociedad y aumentar sus competencias a través de la educación no formal. La Fundación Aspaym Castilla y León tiene una dilatada experiencia trabajando con personas con discapacidad física, realizando talleres con diferentes metodologías para promover la inclusión y mejorar las capacidades sensoriales y el bienestar de estos jóvenes. Ceipes trabaja con jóvenes refugiados y migrantes promoviendo la interculturalidad y su participación en la sociedad. La Organización Juvenil Dione tiene una amplia experiencia en el fomento del patrimonio cultural de la juventud chipriota, promoviendo la conciencia y la pertenencia europeas. Rosto Solidario tiene un amplio conocimiento trabajando con personas con obstáculos geográficos y económicos, así como con personas con necesidades especiales de aprendizaje.

CONSEJO DE LA JUVENTUD DE CASTILLA Y LEÓN

El Consejo de la Juventud de Castilla y León es una Entidad Pública de Derecho Privado dotada de personalidad jurídica propia y plena capacidad para el cumplimiento de sus fines. La CJCYL tiene como finalidad promover iniciativas que aseguren la participación activa de la juventud castellana y leonesa en las decisiones y medidas que les conciernen, así como la representación de formas organizadas de participación juvenil integradas en ella. El CJCyL es el interlocutor válido de la juventud con la Administración Autonómica y cualquier institución pública o privada.

Sus objetivos estratégicos generales son los siguientes:

- Reforzar las estructuras asociativas promoviendo y apoyando la participación de los jóvenes.
- Animar a los jóvenes a implicarse en la construcción de la sociedad, basada en la solidaridad, la igualdad de oportunidades y la justicia.
- Promover iniciativas y espacios que mejoren el desarrollo social y personal de los jóvenes. Conozca la voz y las preocupaciones de los jóvenes y transfíralas de manera efectiva cuando sea necesario.

Es un deseo constante de una entidad como el Consejo de la Juventud, generar espacios de consulta con el objetivo de conocer las necesidades de los jóvenes, realizar eventos informativos, seminarios o debates enfocados a los mecanismos de la democracia representativa en todos los niveles, incluyendo el funcionamiento de la Unión Europea y sus políticas.

El Consejo de la Juventud de Castilla y León lleva más de 30 años trabajando en la educación no formal, dentro del ámbito asociativo, Infancia y Educación no formal. Cuenta con una “Red de Garantía Juvenil” de Informantes Juveniles en Castilla y León y ha mantenido un servicio de información y asesoramiento laboral para jóvenes desde hace más de 10 años.

Para llevar a cabo este proyecto contamos con un equipo de técnicos con experiencia en la coordinación y gestión de proyectos europeos de movilidad y ofreciendo un apoyo adecuado a los jóvenes participantes.

Contacto

- Email: [cjcyll@cjcyll.es](mailto:cjcyl@cjcyll.es)
- Web: www.cjcyl.es
- Redes sociales:
 - www.facebook.com/cjcyl
 - www.instagram.com/cjcyl
 - www.twitter.com/CJCYL
 - https://t.me/CJCYL_telegram
 - <https://www.youtube.com/channel/UCrw9U-eTuoG5f0InpK6yldA>
 - www.linkedin.com/in/consejo-de-la-juventud-de-castilla-y-leon
- Dirección: C/Chalets 1, Palencia, 34004 España - Teléfono: 979 165 973



FUNDACIÓN ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

Fundación ASPAYM Castilla y León empezó a trabajar en 2004, doce años después de la implantación de ASPAYM en la región de Castilla y León. Sus principales objetivos son promover la autonomía, la igualdad de derechos y oportunidades y aumentar la calidad de vida de las personas con discapacidad física, permitiéndoles una integración significativa en la sociedad.

Además, ASPAYM CyL busca ser una asociación líder, proporcionando a sus usuarios objetivo las herramientas para lograr esa misión. Ese objetivo se alcanza gracias a la calidad de sus programas y actividades, la investigación y el uso adecuado de las nuevas tecnologías.

ASPAYM CyL cuenta con un departamento juvenil enfocado a actividades con jóvenes. Este departamento es miembro activo del Consejo Regional de Juventud de Castilla y León, y también forma parte del Consejo Permanente de Juventud de la Provincia de Valladolid, donde ASPAYM es miembro de la junta. También formamos parte de la red de puntos de información juvenil de la provincia de



Valladolid, lo que la convierte en la única entidad de jóvenes con diversidad que cumple con todo lo anterior.

La organización, y también el departamento de juventud, tiene sedes en diferentes ciudades de Castilla y León, con especial énfasis en el medio rural. Incluye Ávila, Burgos, Camponaraya (León), Cubillos del Sil (León), León, Matapozuelos (Valladolid), Palencia, Paredes de Nava (Palencia), Segovia, Valladolid y Villadiego (Burgos).

El departamento de juventud de ASPAYM Castilla y León desarrolla multitud de actividades de incidencia, educación no formal, empleo, ocio inclusivo, etc. Uno de los ejemplos más destacados es el campamento inclusivo desarrollado por la entidad y que cuenta con 18 años de experiencia y múltiples premios. , así como el proyecto de sensibilización “Ponte en mis zapatos”, cuyo principal objetivo es la estandarización de la discapacidad en escuelas, centros comunitarios, organizaciones juveniles, etc.

Durante los últimos años, la organización ha apostado por el uso de la gamificación como metodología en las actividades de educación no formal. En ese sentido, ASPAYM CyL ha desarrollado juegos de mesa, videojuegos, escape rooms, cajas de escape y manuales basados en esta técnica para trabajar con los jóvenes, siempre desde una perspectiva inclusiva con el fin de garantizar el acceso igualitario de los jóvenes con discapacidad a todos los recursos disponibles.

Contacto

- Email: proyectos@aspaymcyL.org
- Web: www.aspaymcyL.org · www.juventud.aspaymcyL.org/
- Redes sociales:
 - www.facebook.com/aspaym.castillayleon
 - www.facebook.com/ASPAYMJuventudCYL/
 - www.instagram.com/aspaym_cyl/
 - www.instagram.com/aspaymjuventudcyl/
 - www.youtube.com/user/aspaymcyL
 - www.twitter.com/Aspaym_CyL
 - www.linkedin.com/company/aspaym-castilla-y-le-n/mycompany/
- Dirección: C/ Treviño 74 47008 - Valladolid, España - Teléfono: 983140088



CEIPES – Centro Internazionale per la Promozione della Educazione e lo Sviluppo è una associazione internazionale senza fini di lucro fondata a Palermo nel 2007. Guida una Rete di più di 8 associazioni europee e extraeuropee focalizzate su Educazione, Formazione e Sviluppo Sociale.

La missione del CEIPES è promuovere e sostenere lo sviluppo sostenibile delle comunità locali e l'empowerment delle persone attraverso l'educazione e la formazione, i diritti umani e la cooperazione internazionale.

CEIPES crede che l'educazione e lo sviluppo sono valori fondamentali per raggiungere la pace e la dignità di tutti gli esseri umani. Il CEIPES agisce come un facilitatore per l'attivazione della comunità, attraverso un approccio educativo con l'obiettivo di creare e trasformare energia e risorse. Questo processo è necessario per lo sviluppo sia individuale che sociale.

CEIPES ha esperienza in Educazione, Trasferimento di innovazione e Gestione di progetti in diversi programmi europei che affrontano l'educazione e lo sviluppo di capacità di diversi gruppi destinatari, da giovani a adulti, da donne a disoccupati, immigrati e gruppi svantaggiati. Inoltre promuove l'apprendimento permanente, la formazione professionale e lo spirito imprenditoriale con l'obiettivo di migliorare le opportunità per i giovani e gli adulti migliorare e acquisire competenze e, di conseguenza, promuovere l'occupabilità e l'inclusione.

Il CEIPES ha vari legami con attori pubblici e privati locali e internazionali che possono contribuire al raggiungimento dei risultati del progetto in termini di diffusione, attuazione e sostenibilità dei medesimi.

Il CEIPES può contare su un personale sperimentato composto da professionisti con diverse competenze e settori come la psicologia, la comunicazione, la formazione, la cooperazione internazionale, la mediazione sociale e culturale, l'assistenza sociale, le TIC, la fabbricazione digitale e il diritto.

Contacto

- Email: erika.vagante@ceipes.org · info@ceipes.org
- Web: <https://ceipes.org/it/>
- Reti sociali:
 - www.facebook.com/CEIPES
 - www.instagram.com/ceipes/
 - www.twitter.com/CeipesEurope
 - www.it.linkedin.com/company/ceipes
- Direzione: Via Giuseppe la Farina, 21, 90141 Palermo PA
- Telefono: +39 0917848236



DIONE YOUTH ORGANIZATION

Dione se estableció en 2016 en Nicosia, Chipre. Es una asociación no gubernamental y sin fines de lucro. Los principales objetivos de la organización son promover la cultura de Chipre y motivar a los jóvenes a participar en proyectos de la UE. Además, Dione promueve la igualdad de género, las políticas antirracistas, los derechos humanos y la inclusión social de las personas con menos oportunidades. Finalmente, Dione enfatiza el desarrollo de las habilidades y la educación no formal de los jóvenes que están asociados con nuestra ONG o con las comunidades que están en cooperación con Dione.

Dione tiene 7 empleados permanentes no remunerados más más de 20 asociados y voluntarios. La mayoría de ellos tienen diferentes antecedentes y especialidades que son invaluable para todas las acciones en curso y planificadas a emprender. Además, todo nuestro personal habla un inglés excelente, ya que la mayoría de ellos ha estudiado en el extranjero y, además, varios tienen experiencia en habilidades de IT.

Las principales actividades de la asociación son la organización de eventos culturales filantrópicos con la participación de jóvenes artistas aficionados como representaciones teatrales, festivales, etc. y el desarrollo de proyectos europeos, principalmente en el marco de las acciones Erasmus + KA1 y KA2.

Contacto

- Email: info@dionecy.com
- Web: www.dionecy.com
- Redes sociales:
 - www.facebook.com/Dione.i.n
 - www.instagram.com/dione_youth_organization
- Dirección: Ilia Papakyriakou 24, Apt# 201 Street, 2015, Egkomi, Nicosia, Chipre



ROSTO SOLIDARIO

ROSTO SOLIDARIO tiene como objetivo fomentar la ciudadanía mundial y la solidaridad mediante la mejora del desarrollo humano y social de las comunidades locales. Los principios básicos de RS son la participación cívica, la integración social, la solidaridad, la creación de redes y la asociación. El alcance del trabajo de la organización incluye cuatro áreas principales:

- Cooperación internacional para el desarrollo;
- Educación y ciudadanía global;
- Voluntariado;
- Y apoyo social basado en la familia.

La equidad de género, los derechos humanos y la inclusión social se abordan como temas transversales en todos los programas implementados. También Rosto Solidário adopta enfoques de educación no formal para fomentar oportunidades de aprendizaje permanente siguiendo el Marco de ciudadanía global.

El estatus legal de RS de utilidad pública como ONG fue reconocido por el Ministerio de Relaciones Exteriores en 2008. RS es miembro de la Plataforma NGOD portuguesa y está representada en el Grupo de Trabajo sobre Educación para el Desarrollo y Ciudadanía Global.

A nivel local, RS es miembro de la red local “Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira” (anfitrión de 115 organizaciones con programas de intervención social - siguiendo las pautas del Plan de Acción Nacional para la Inclusión).

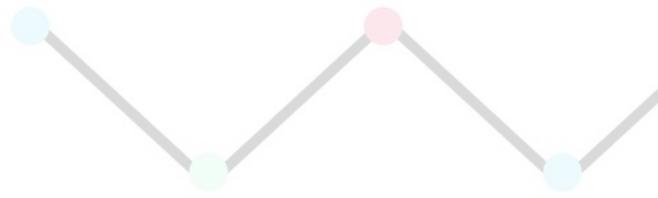
RS es una organización acreditada de acogida y envío de proyectos del Cuerpo Europeo de Solidaridad / Servicio Voluntario Europeo desde 2011. Agregando a este nivel la perspectiva de la comprensión global del mundo, así como brindando a los participantes la oportunidad de participar en experiencias internacionales de movilidad de aprendizaje, particularmente alineadas con el programa Erasmus +, RS promueve y es socio en el servicio voluntario europeo / Cuerpo Europeo de Solidaridad, actividades de creación de asociaciones, cursos de formación e intercambios de jóvenes. También es un multiplicador de Eurodesk.

Contacto

- Email: geral@rostosolidario.pt
- Web: www.rostosolidario.pt
- Redes sociales:
 - www.facebook.com/rostosolidario/
 - www.instagram.com/rosto_solidario/
- Dirección: Rua Mestre António Joaquim, 8 4520-239 Santa Maria da Feira Portugal



OBJETIVO



Objetivo principal

Incrementar el conocimiento sobre el patrimonio cultural europeo en los jóvenes, especialmente en los jóvenes con menos oportunidades (refugiados y migrantes, personas con discapacidad, jóvenes con obstáculos sociales y económicos, etc.) a través de herramientas educativas innovadoras basadas en el uso de la gamificación..

Objetivos específicos

Crear una narrativa / historia, desafíos y acertijos sobre el patrimonio cultural para motivar a los jóvenes a aprender sobre este tema;

Integrar la narrativa en una aplicación móvil adaptada y accesible a los jóvenes con menos oportunidades;

Facilitar el trabajo de los trabajadores del ámbito de la juventud mediante el diseño de un juego educativo centrado en la educación del patrimonio europeo.

Grupo objetivo

Jóvenes de 18 a 30 años, especialmente jóvenes con menos oportunidades (refugiados y migrantes, personas con discapacidad, jóvenes con obstáculos sociales y económicos, etc.);

Jóvenes trabajadores y formadores interesados en técnicas de gamificación y educación sobre el patrimonio cultural;

Organizaciones e instituciones interesadas, ONG, oficinas de turismo y proveedores de servicios que pueden beneficiarse de este resultado.



¿QUÉ PODEMOS ENCONTRAR EN ESTE MANUAL?

Este manual tiene como objetivo presentar la metodología que se ha desarrollado a lo largo del proyecto Gymkhana 5.0 y sus principales hallazgos.

Se realiza una revisión de la literatura sobre el uso de la gamificación como proceso educativo y cómo se puede integrar a través de las nuevas tecnologías, con base en principios de inclusión social.

En particular, se explica cómo se puede utilizar el uso de la gamificación para incrementar el conocimiento sobre el patrimonio cultural y cómo el proyecto Gymkhana 5.0 puede contribuir a ello.



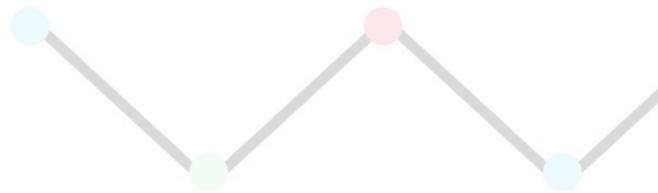
Se describe el proceso de diseño de esta APP, incluyendo las justificaciones de las opciones de diseño tomadas, en particular, cómo se integraron las preocupaciones sobre la accesibilidad de la APP.

Cada socio desarrolló una historia, desafíos y acertijos sobre su ciudad, como tal, también se explica cómo cada narrativa se relaciona con el patrimonio cultural de esa ciudad específica.

Este manual también presenta los resultados de la prueba de la APP que se llevó a cabo con 25 jóvenes en cada ciudad, con el fin de obtener su retroalimentación e identificar algunas sugerencias de mejora de la APP.

Finalmente, se presentan los impactos de este proyecto, es decir, en cada entidad social.

Esperamos que este manual pueda inspirar a otras organizaciones, educadores y trabajadores juveniles a desarrollar herramientas similares y apoyar el desarrollo de nuevos juegos en otras ciudades europeas.



ESTADO DEL ARTE DE LA GAMIFICACIÓN

1.- Qué es la gamificación

La gamificación no se trata de jugar en el aula, ni de aprender jugando, ni de cualquier actividad que utilice las tecnologías. Se trata de una metodología compleja, con elementos y técnicas propios, estudiada por muchos expertos y consolidada actualmente como una metodología innovadora aplicada en contextos tanto educativos como empresariales.

Según Raduan Jaber et al. (2018) “la gamificación es un término que proviene del inglés “gamification”, y que se define como el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos ajenos a éste” (p.199). Esta misma definición es apoyada por autores como Burke (2012), el cual afirma que “la gamificación es el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (p.4).

Asimismo Kapp (2012) hace referencia a la gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 9).

A partir de estas definiciones la gamificación:

“se puede entender como una técnica en la que se utilizan elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos, con el fin de transmitir un mensaje, un contenido e incluso modificar un comportamiento, mediante una experiencia significativa y lúdica que favorezca la motivación del individuo, lográndose esto a través del empleo de elementos de los juegos” (Eduardo Reyes, 2018, p. 2).

A través de ella se busca involucrar a los participantes, aumentando la motivación y fomentando tanto la competencia como la cooperación entre iguales. Algunos de los elementos de la gamificación según Karl Kapp, Werbach y Hunter (2012) son:

- Tipos de competición: jugador/a vs. jugador/a, jugador/a vs. sistema, solo/a.
- Presión temporal: relajadamente, con un tiempo limitado.
- Escasez: de algún elemento.
- Puzzles: problemas solucionables.
- Novedad: nuevos retos.
- Niveles y progreso: para avanzar.
- Presión social: de algún elemento.

- 
- Trabajo en equipo: para poder avanzar.
 - Moneda de cambio: objetos intercambiables por otro valor que nos sirva más.
 - Renovar y aumentar el poder: motiva hacia la meta.

Cuando hacemos referencia al origen de la gamificación se puede considerar que ésta comenzó dentro del ámbito empresarial, cuando se empezaron a utilizar las recompensas como método de captación y mantenimiento de clientela. En los años 80, se crean nuevos mecanismos y se multiplican las formas de jugar gracias a la consolidación de la industria del videojuego. Esta experiencia lúdica y su influencia en el comportamiento, fue entendida por el mundo del marketing, el cual adoptó las dinámicas de los videojuegos.

En el año 2003, el diseñador de videojuegos y software empresarial Nick Pelling, citado en Contreras y Eguía (2016) acuñó el término Gamification, para hacer referencia a un paradigma sobre cómo las cosas pueden transformarse en juego a la hora de obtener unos objetivos concretos. Asimismo, la cultura del juego se iba introduciendo de una forma paulatina en la sociedad, cambiando las dinámicas utilizadas previamente para conseguir distintos objetivos.

En 2010 y 2011 comenzó a difundirse el término en congresos y conferencias, haciendo hincapié en la idea de diversión, trasladando las emociones vividas en la experiencia lúdica al mundo real.

Gracias a figuras como las del profesor Malones y otros autores como James Paul Gee, Ben Sawyer y Peter Smith la gamificación comenzó a aplicarse en el ámbito educativo. Actualmente, la gamificación está ampliamente consolidada en los entornos educativos y se utiliza con el objetivo de:

- Aumentar la motivación.
- Mejorar la atención y concentración.
- Potenciar la autonomía.
- Favorecer un aprendizaje significativo.
- Trabajar en equipo.
- Desarrollar competencias específicas.

2.- Areas de aplicación de la gamificación

La gamificación está consolidada actualmente como una metodología innovadora aplicada en contextos relacionados con la salud, el bienestar, el medio ambiente, la educación formal, la educación no formal, el ocio y el tiempo libre, el mundo empresarial y el marketing.

Es importante señalar que, en los últimos años, este concepto ha ido tomando una mayor notoriedad dentro del marketing y del ámbito educativo, puesto que

se emplea como una técnica para captar la atención y comprometer a un público específico. En esta misma línea, figuras como Raduan Jaber et al. (2018) añaden que la aparición de internet, los videojuegos y la telefonía móvil han favorecido el uso cada vez mayor de la gamificación como elemento de innovación educativa. Asimismo Area y González (2015) afirman que:

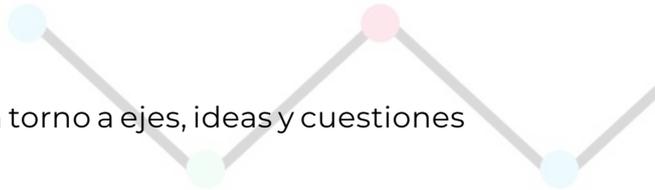
El centro de atención lo constituye la gamificación en educación, dada la importancia que están adquiriendo los beneficios que aporta un diseño curricular basado en los principios de la gamificación, ayudando a mantener el interés de los alumnos y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos, disminuyendo el número de abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza, favoreciendo la adquisición de competencias (p.3).

Por lo tanto, la gamificación se ha consolidado en el mundo de la Educación Formal como una metodología innovadora, útil, diversa y adaptable a cada situación. Tanto es así que cada vez más profesores y profesoras se están formando en los métodos de la gamificación, el ABJ y los juegos serios, y empiezan a aplicarlo tanto en el aula como a nivel global en el centro educativo.

Esta introducción de la gamificación en la educación surge de una necesidad producida por un cambio en el paradigma educativo, situando al profesor/a fuera del centro de acción del aula y exigiendo unos cambios metodológicos guiados por los principios de:

- **Actividad:** enseñanza activa: plantear situaciones problemáticas con soluciones asequibles, aprender haciendo, autonomía e investigación.
- **Individualización:** la educación debe realizarse teniendo en cuenta las necesidades individuales de cada persona.
- **Socialización:** mediante la socialización, el alumnado aprende a cooperar y aceptarse mutuamente, obteniendo las capacidades necesarias para la interacción social.
- **Autonomía:** el alumnado es capaz de tomar sus propias decisiones. Se basa en la idea de aprendizaje como descubrimiento autónomo.
- **Juego:** gracias al aumento de motivación, el alumnado percibe el aprendizaje como un proceso placentero, estimulando el desarrollo y la creatividad.



- 
- Globalización: los contenidos se organizan en torno a ejes, ideas y cuestiones de la vida diaria.
 - Creatividad: a través de la espontaneidad y capacidad expresiva, el alumnado aprende a resolver problemas de diferentes maneras.

En algunas ocasiones, se cuenta con expertos en gamificación, los cuales acuden al centro con la finalidad de formar al equipo docente o llevar a cabo una experiencia lúdica con un aula, que puede estar enmarcada dentro de un proyecto educativo mayor. Esta formación es importante ya que, aunque cada docente puede probar y diseñar sus propias técnicas lúdicas o de juego, formarse en esta temática aumenta las posibilidades de que dichas experiencias sean exitosas y creen un clima de diversión y aprendizaje significativo entre el alumnado. Además, responde a muchas de las necesidades educativas surgidas actualmente, ya que contribuye a:

- Conocer las mecánicas, dinámicas y elementos de los juegos nos ayuda a comprender el proceso de la motivación.
- Conocer experiencias anteriores, ejemplos, juegos, adaptaciones, etc. nos ayuda a potenciar nuestra imaginación y crear experiencias más diversas. Cuanto más sorprendente e innovador sea, más atractivo resultará para el alumnado.
- Seguir una guía para el diseño de proyectos de este tipo nos facilita el trabajo en un futuro, facilitándonos la puesta en práctica de una experiencia similar en nuestro centro o aula.

A su vez, un equipo docente formado y actualizado responde a los intereses y necesidades de su alumnado, puesto que éstos quieren que sus opiniones sean escuchadas, seguir sus intereses y a sus referentes, aprender de contexto, tomar decisiones, cooperar mediante proyectos conjuntos, etc; en definitiva, necesitan sentir que la educación que reciben responde a las demandas del mundo real, que éste se trata de un aprendizaje significativo y a su vez inmersivo.

Aparte del desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos, la gamificación también es una herramienta de aprendizaje de contenidos y asignaturas, por eso es importante recordar que todos los contenidos del currículo educativo son susceptibles de ser gamificados. De este modo, podemos hacer más divertido el aprendizaje de las matemáticas, la historia, la lengua, la química, el debate de la venta de patrimonio, la política, los idiomas, el arte o la neurobiología, entre otros. De este modo, la gamificación puede utilizarse desde primero de infantil hasta último año de máster.

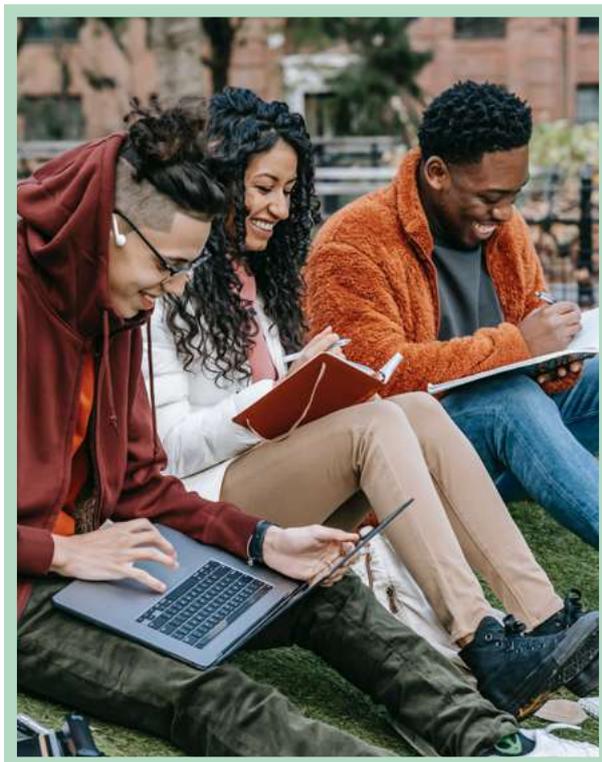
2.1.- Gamificación en educación no formal

Según Texies (2014):

en la actualidad, se vislumbra un cambio dentro de las habilidades y competencias que las personas necesitan para trabajar de manera efectiva.

Las acciones mecanizadas y rutinarias, como la mayoría de los trabajos en el siglo XX, no contemplaban necesariamente el desarrollo de una motivación profunda por parte de las personas. Ahora el reto es el desarrollo personal de los individuos, que es posible cuando se mantiene una motivación intrínseca, contemplando habilidades y competencias relacionadas con la creatividad, el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y otros (pp. 2-3).

A este cambio de paradigma responde la gamificación, aplicada, además del ámbito formal mencionado anteriormente, a contextos relacionados con la educación no formal y el ocio y el tiempo libre.



Dentro de estos ámbitos nos encontramos con la popularidad del uso de juegos y dinámicas lúdicas, las cuales persiguen unos objetivos educativos concretos, por lo que el desarrollo de experiencias de gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos se considera una metodología de carácter innovador a la hora de lograrlos.

Autores como Sánchez-Rivas, Ruiz-Palmero, & Sánchez Rodríguez (2017); Werbach & Hunter (2012) defienden la idea de que se debe aprovechar todas las ventajas de estos recursos independientemente del contexto en el que se apliquen, formando parte tanto del ámbito formal en las aulas como del no formal.

Algunas de sus diferencias es que la temática dentro del ámbito no formal puede ser más abierta que en el ámbito formal, ya que no se enmarca dentro de un currículum cerrado, abarcando contenidos de un carácter amplio, como pueden ser la adquisición de conocimientos, al desarrollo de valores éticos, la mejora de habilidades sociales, el fomento de la cooperación en un grupo, recompensar acciones concretas, entre otros. Además, al no tratarse de una actividad obligatoria, puede ocurrir que los participantes tengan una predisposición más positiva hacia el aprendizaje que en la educación formal, aunque, por otra parte, también puede resultar más exigente en cuanto a la diversión, ya que pueden generarse expectativas de que ésta sea atractiva y motivadora de por sí.

3.- Gamificación y aprendizaje

Para autores como Contreras & Eguia (2016) ; Marín-Díaz (2015); Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal (2018):



la gamificación es una estrategia educativa que consiste en unir el aspecto lúdico con el aprendizaje, es decir, fomentar que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean efectivos gracias a las introducción de las dinámicas de los videojuegos, de forma que las personas integran tanto el contenido como la práctica de tal forma que se aumente la motivación, la creatividad y el interés por una asignatura o temática en concreto (p.48).

A su vez, autores como Foncubierta y Rodríguez (2014) afirman que la gamificación permite ampliar los espacios para el aprendizaje y trasladarlos fuera del aula ya que el formato digital resulta de carácter familiar e intuitivo para los estudiantes dado que, también lo utilizan en su día a día y en otros ámbitos fuera del didáctico. Además, hacen alusión a introducir el componente emocional dentro de la gamificación como un elemento primordial en el aprendizaje afirmando que:

la conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama nuestra atención (p.4).

Cabe destacar que en cualquier experiencia de gamificación se pueden trabajar una serie de aprendizajes y competencias como son el trabajo en equipo, las habilidades comunicativas, la resolución creativa de problemas y la toma de decisiones. Asimismo, si hacemos alusión a las experiencias específicas de gamificación, se pueden trabajar múltiples competencias dependiendo de las técnicas o los juegos utilizados como son: la competencia digital, el liderazgo, la negociación, la inteligencia emocional, la gestión del conflicto, la gestión del tiempo y aprender a aprender.

Otro de los elementos clave en el proceso de aprendizaje es la motivación puesto que como afirman la gamificación enfocada en la educación, derivando en una mejora de la experiencia que vive el estudiante a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se puede materializar en escenarios presenciales o virtuales. Esta motivación será de vital importancia a la hora de plantear las actividades gamificadas puesto que, como aseguran Csikszentmihalyi y Nakamura (2009):

las actividades que realiza el sujeto deben suponer un desafío posible de lograr, manteniéndose, con ello, una claridad de los objetivos que plantean un desafío y una respuesta o feedback de la actividad realizada, sea lograda o no. Si la actividad es demasiado difícil, el participante caerá en un cuadro de ansiedad y posiblemente de frustración y no se generará la motivación esperada. Si la tarea es muy fácil, la persona tenderá a aburrirse, obteniéndose resultados negativos, producto de la deserción o desinterés (p. 3)

A un nivel general, los beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje según Jiménez, C. R., Parejo, M. R. N., Villalba, M. J. S., & Campoy, J. M. F. (2019) son:



- Aumenta la motivación.
- Permite la participación activa.
- Desarrollo de la autonomía.
- Mejora de la autoestima.
- Respeto hacia los distintos ritmos de aprendizaje.
- Aprendizajes contextualizados y significativos por su puesta en práctica.
- Favorecimiento de las competencias sociales y cívicas.
- Desarrolla la capacidad de resolución de problemas en distintos contextos.
- Permite la posibilidad de expresar emociones.
- Se controla la competitividad.
- Provoca una actitud positiva y proactiva hacia el aprendizaje.
- Se trabaja la capacidad de estrategia.
- Reduce el estrés.
- Mejora la atención.
- Aumenta la cooperación y las habilidades comunicativas.
- Provoca sensaciones de felicidad y emoción.

4.- Gamificación y nuevas tecnologías

Según Marín-Díaz (2015) es innegable que en las últimas décadas se ha puesto el foco de atención en los nuevos recursos y dispositivos digitales como elementos fundamentales dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto de la gamificación, destacan el papel de la tecnología como forma de automatizar los procesos para poner en práctica los elementos del juego, como

puede ser controlar la asignación de puntos, las tablas de clasificación o los cambios de nivel, ya que cada vez se crean más aplicaciones web basadas en mecánicas de gamificación y en el ámbito de la educación. Esto es así debido a que, como afirman Contreras & Eguía (2016) citado en Jiménez, C. R., Parejo, M. R. N., Villalba, M. J. S., & Campoy, J. M. F. (2019) “el uso de la gamificación en las aulas es una herramienta muy efectiva por su capacidad de enseñar y reforzar conocimientos de una forma motivadora y autónoma, dando con ellos respuesta a las demandas actuales” (p. 49).

Cada vez son más los estudiantes universitarios que utilizan la tecnología para desenvolverse, ya sea a través de las redes sociales, la telefonía móvil o los videojuegos. Por lo tanto, es de esperar que, en los próximos años, la aplicación de nuevas herramientas de gamificación en la docencia universitaria podría ser incluso más productiva que su aplicación a otros campos

Dentro de las herramientas de gamificación destacan algunas aplicaciones web basadas en la gamificación como Kahoot, Educaplay, Genially, Quizizz, entre otras.

Una de las más utilizadas es Kahoot, debido a que esta herramienta promueve la competencia tecnológica, facilita la motivación e incrementa el compromiso y la implicación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje (Kahoot, 2013).

Kahoot, se trata de una herramienta que integra el juego como elemento importante para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda, pero teniendo la conciencia de que lo está llevando a cabo desde una perspectiva lúdica. A su vez, esta herramienta permite la creación de encuestas, discusiones o cuestionarios (denominados Kahoots) por parte del docente o los propio estudiantes y la incorporación de imágenes, vídeos y otros materiales digitales que hacen mucho más sencillo el desarrollo de una actividad evaluadora. Otra de las aportaciones de esta herramienta es la posibilidad de que el alumno cree y desarrolle sus propios Kahoots a partir de una serie de temáticas o contenidos vinculados con la materia que se está impartiendo a lo largo de ese período educativo. (Raduan Jaber et al. 2018, p. 200).



Quizizz a su vez, es un juego de preguntas multijugador similar a Kahoot, que permite personalizar y modificar las preguntas para crear actividades propias de evaluación o exámenes de una forma lúdica y divertida. En lo referente a las características de gamificación de Quizizz, esta plataforma ofrece la posibilidad de trasladar al aula una actividad de tipo concurso a través de una interfaz lúdica, rápida y de interés para los alumnos. Mediante una participación integral por



parte del grupo, los estudiantes pueden rivalizar entre ellos midiendo sus propias habilidades como la velocidad de respuesta y de comprensión de contenidos con tiempos establecidos en una dinámica de competencia. Además se considera que incide favorablemente de una manera positiva en las dinámicas de juego mediante la integración de competitividad, la frustración y las interacciones sociales con la modalidad de concurso en el aula. Asimismo, la plataforma, en relación con las mecánicas de gamificación, ofrece la posibilidad de agregar aspectos creativos del profesor que impliquen la colaboración en clase, la entrega de recompensas y la retroalimentación en las pruebas realizadas.

Por otra parte, según González del Hierro para INTEF (2019) la emoción es la base del aprendizaje y el juego incrementa la motivación, mejorando la concentración y favoreciendo la resolución de problemas. En este sentido aplicaciones como Genially complementan la gamificación al incluir elementos que permitan descubrir, explorar y tocar. De este modo, se consigue una mayor involucración del alumnado y, por lo tanto, se maximiza el recuerdo de los contenidos. Cuando el alumnado se emociona, el aprendizaje simplemente fluye. La misma autora afirma que estas cuatro características, junto con su interfaz intuitiva, fácil manejo, y sus más de 700 plantillas disponibles hacen de Genially una herramienta indispensable para la labor docente, pues nos ofrece posibilidades ilimitadas (p.6).

5.- Gamificación para la inclusión

La gamificación destaca como una de las metodologías activas que presenta una relevante efectividad en el aprendizaje significativo e inclusivo. Según afirman Vidal-Esteve, López-Marí, Marín-Suelves, & Peirats-Chacón (2018) citado en Jiménez, C. R., Parejo, M. R. N., Villalba, M. J. S., & Campoy, J. M. F. (2019) “los sistemas tecnológicos y las dinámicas lúdicas han irrumpido en el ámbito educativo favoreciendo a la diversidad del aula en su totalidad” (p. 51).

Unos de los objetivos que persigue esta metodología, si hacemos alusión al caso de personas con discapacidad de una forma más concreta, es que éstas desarrollen su autonomía y se sientan más incluidas dentro de su entorno social. Asimismo, según estos mismos autores la gamificación potencia el desarrollo de: las habilidades comunicativas, la expresión de emociones, la interacción social, la función simbólica, la creatividad y el aspecto lúdico, la capacidad de resolución de problemas y las participación como agentes de su propio aprendizaje.

Cascales-Martínez, & Carrillo-García (2018) afirman que gracias a estas metodologías activas se favorece la curiosidad hacia el aprendizaje de nuevos contenidos, adaptándose a los ritmos de aprendizaje del alumnado, motivando y generando un buen clima en el aula y contribuyendo así, a la atención a la diversidad y, por lo tanto, a la inclusión.

Cuando hacemos referencia a la educación inclusiva, la entendemos, según Muntaner (2019) como:



un proceso que ha de sustentarse en un cambio de paradigma fundamentado en una ideología y unos planteamientos de intervención asentados en valores de derecho, calidad y equidad, que debe estar presentes tanto en la mentalidad de las figuras educativas como de las familias y de la sociedad en su conjunto (p.41).

De forma más concreta, cuando programamos un proyecto o una actividad debemos de tener en cuenta su adaptación, puesto que cada grupo y cada situación requiere de unas necesidades concretas. A la hora de llevar a cabo las adaptaciones es de vital importancia tener en cuenta la edad, el lugar, las características del grupo y los recursos con los que vamos a contar.

Una de las adaptaciones más importantes a la hora de llevar a cabo una actividad es la accesibilidad para todas las personas, independientemente de su diversidad funcional. Esta accesibilidad debe estar presente desde el diseño hasta los resultados finales. Para ello se pueden plantear las siguientes preguntas:

- ¿Existe alguna barrera arquitectónica?
- ¿La información se presenta en más de un canal?
- ¿Cualquier persona podría jugar?

Si aun teniendo en cuenta todos estos aspectos de adaptabilidad el jugador necesita ayuda para jugar, se necesitaría contar con el servicio de asistencia personal.

6.- Jóvenes y patrimonio cultural Europeo

Teniendo en cuenta todos los puntos anteriormente citados sobre la gamificación y cómo esta metodología puede favorecer todos los factores que influyen en los procesos de enseñanza-aprendizaje, nos pareció de gran innovación utilizarla a la hora de acercar los conocimientos sobre patrimonio a la juventud. Todo ello se concreta con la creación de la aplicación Gymkhana 5.0, puesto que a través de esta aplicación móvil accesible (APP) para jóvenes, concretamente aquellos con menos oportunidades, pueden interiorizar todas aquellas competencias y conocimientos en referencia al patrimonio y aspectos culturales (historia, historia del arte, gastronomía, etc) de cinco ciudades diferentes pertenecientes a cada una de las entidades que forman parte del consorcio europeo.

La creación de este proyecto responde a un problema educativo actual, ya que el paradigma educativo ha cambiado y a los jóvenes cada vez les cuesta más mantenerse motivados y concentrados ante una misma materia o actividad dentro del método educativo tradicional puesto que como afirma Montero (2017):

La sociedad ha evolucionado y esto también incluye a la educación, las metodologías tradicionales (conductistas) ya no generan el deseo de aprender sino más bien aburrimiento y desmotivación, por lo que son necesarias nuevas y mejores estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 75).



La gamificación, ante esta situación, adquiere ese contenido educativo y añade mecánicas jugables y adaptadas a los gustos de los más jóvenes. De este modo, esta metodología supone una gran herramienta para ampliar y desarrollar las competencias de los trabajadores, capacitadores y profesionales juveniles y proveedores de servicios para la juventud, puesto que podrán hacer uso de ella cada vez que quieran aumentar la educación patrimonial europea en la juventud y, a su vez, mantenerla motivada durante su proceso de aprendizaje.

Otro de los elementos de carácter innovador es que Gymkhana 5.0 está adaptada a personas con discapacidad, concretamente discapacidad visual, auditiva, cognitiva y física, por lo tanto, todos los retos, juegos y vídeos serán accesibles, proporcionando las mismas oportunidades de aprendizaje para todos los jóvenes y generando una participación activa e inclusiva dentro de la sociedad.

1. GYMKHANA

Gymkhana 5.0 es un proyecto con una metodología innovadora en sí misma, ya que presenta un enfoque único respecto a las metodologías utilizadas en el campo de la educación patrimonial, puesto que la utilización de técnicas de gamificación es relativamente reciente. Esta herramienta se adapta muy bien a las necesidades y motivaciones de aprendizaje de los más jóvenes. Es por ese motivo que, a la hora de crear una gymkhana sobre contenidos patrimoniales, se escogió el formato videojuego/gamificación. Este proyecto ha hecho un especial hincapié en llegar a aquellos jóvenes que presentan menos oportunidades, incluyendo a todos aquellos con discapacidad, que viven en zonas rurales, que muestran una serie de obstáculos socioeconómicos y a colectivos de migrantes y refugiados, puesto que suelen tener una doble barrera a la hora de acceder a recursos de tipo educativo, cultural y social.

La idea de crear una gymkhana gamificada surge de la necesidad de establecer nuevos recursos de aprendizaje, puesto que a través de este medio lúdico, los jóvenes podrán adquirir un mayor conocimiento y conciencia en relación al patrimonio cultural de la Unión Europea, simplemente adentrándose en el juego. Además tendrán información sobre la accesibilidad a los mismos, generando con ello la participación activa de jóvenes con discapacidad física o movilidad reducida.

1.1 Principios del diseño del sistema de gamificación

Cuando se diseña un sistema de gamificación se tienen en cuenta una serie de preguntas en relación a los jugadores en referencia a qué les gusta y qué no, por qué motivo, qué esperan encontrar al adentrarse en el juego, qué les va a llamar la atención o qué no y qué querría encontrar el propio programador si estuviera en su lugar.

A la hora de escoger esta herramienta pedagógica de aprendizaje se ha partido de los aspectos anteriormente mencionados y de las teorías de Bartle y Marczewski, dos grandes investigadores en el ámbito de los videojuegos y la gamificación. Bartle establece que hay cuatro perfiles distintos de usuarios en la gamificación: los achievers, los explorers, socializers y killers. Más adelante,



Marczewski evoluciona, adapta y complementa sus teorías, creando una más compleja en base a la predisposición inicial de los jugadores a la hora de jugar. Para ello, establece cinco tipos de usuarios en un sistema de gamificación: players, socializers, free spirits, achievers y philanthropist. Posteriormente, Marczewski amplía su espectro a ocho, teniendo más en cuenta la predisposición y la motivación extrínseca de los jugadores. Estos tres nuevos tipos son los networkers, exploiters y consumers.

Por lo tanto, hemos partido de estos ocho perfiles o, lo que más adelante se denominó motores principales de la motivación o sistema Octalysis, por Yu-kai Chou y, nos hemos centrado en dos de ellos: el de la epicidad y el de la curiosidad. Gracias al primero, los jóvenes pueden llegar a sentir que son los agentes activos de su propio aprendizaje a través de una historia inmersiva en la que se identifican con el protagonista. Todo ello se enlaza con el segundo factor, puesto que al ir recorriendo los distintos puntos de ruta y pasando las diferentes pruebas, el jugador irá adquiriendo una gran curiosidad acerca de cuál es el final de la historia, motivo por el que seguirá jugando y por lo tanto, aprendiendo hasta el final de ésta.

En esta misma línea, la creación de la gymkhana se apoya en algunos de los factores clave para apoyar el uso de aprendizaje en juegos para la educación y las estrategias de cambio de comportamiento, particularmente en el aprovechamiento del poder de la curiosidad del jugador al que hemos hecho alusión anteriormente. Esta metodología tiene una serie de objetivos como:

- Mejorar la motivación de los estudiantes.
- Incrementar la autonomía en la toma de decisiones, razonamiento y resolución de problemas.
- Controlar el aprendizaje de los estudiantes.
- Activar el procedimiento de aprendizaje: capacidad de experimentar conocimientos.
- Brindar información útil al docente sobre la evolución del alumnado.
- Fomentar la creatividad y la imaginación.
- Desarrollar habilidades sociales y personales.
- Apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la adquisición de habilidades cognitivas y sociales.

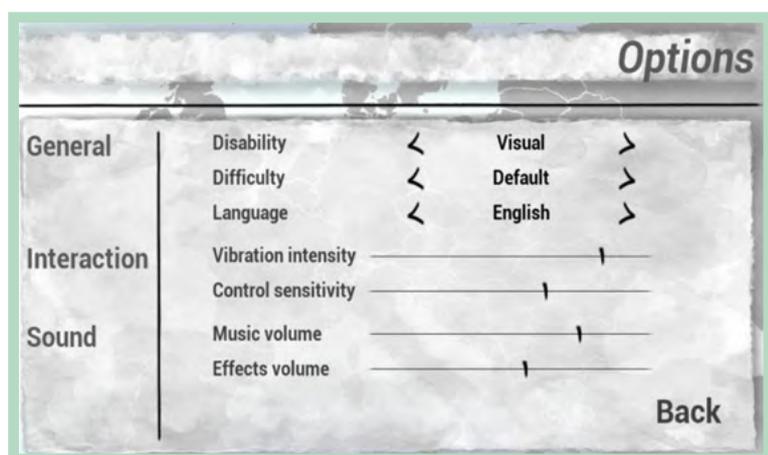
A su vez, esta metodología pretende fomentar el uso de la educación no formal, demostrando a través de ella que se pueden ampliar los conocimientos sobre nuestro patrimonio cultural, convirtiéndose, por lo tanto, en una herramienta metodológica y pedagógica capaz de motivar, potenciar y desarrollar una educación patrimonial, ya que gracias a la creación y utilización de la App, los jóvenes podrán absorber mejor algunos conocimientos, mejorar sus habilidades o bien recompensar acciones concretas.

Por otra parte, Gymkhana 5.0 irá destinada a todos aquellos profesionales que trabajen en el campo de la inclusión social y la cultura europea, ya que la App

está pensada para mejorar las competencias de los trabajadores juveniles, técnicos de juventud, trabajadores del campo de la educación de adultos, organizaciones e instituciones interesadas, ONG, proveedores de servicios, etc con el objetivo de enriquecer las actividades relacionadas con las necesidades de éstos y producir buenos resultados en el campo educativo, social y cultural, potenciando la inclusión de todos aquellos que carezcan de oportunidades. También a organizaciones e instituciones interesadas, ONG, oficinas de turismo, proveedores de servicios de los 5 países involucrados.

Nuestra metodología de gymkhanas estará basada en superar una serie de retos y pruebas a través de un recorrido itinerante que abarcará los aspectos patrimoniales y culturales más reseñables de cada una de las ciudades seleccionadas en el proyecto. A su vez, esta técnica de gamificación fomentará el desarrollo personal, mediante la promoción de estilos de vida saludables por medio del juego o el ocio saludable.

Otras de las características de la App es que ésta se puede adaptar a cuatro modos distintos, atendiendo a cada tipo de discapacidad: visual, auditiva, física y cognitiva, además de tener dos modos de dificultad, por defecto y asistida.



También hay una opción para adaptar el volumen de la música y los efectos.

Asimismo la App estará disponible en cinco idiomas: inglés, español, portugués, italiano y griego, de cara a ampliar los horizontes educativos en las diferentes entidades miembro del proyecto. El motivo por el que éstas forman parte

de este proyecto es porque cada una de ellas aporta una experiencia cultural y organizativa y además, con ello, se fortalece la asociación estratégica entre ellas a través del desarrollo y difusión de productos intelectuales y metodologías de trabajo innovadoras creadas en el campo de la juventud y la educación no formal. Además de estas características específicas, cada socio cuenta con una red diversa de difusión, desde trabajadores de educación con juventud, especialistas, estudiantes, instituciones públicas y tomadores de decisiones. De una forma más concreta, cabe destacar que todas estas ciudades tienen una gran relevancia a nivel histórico, cultural y patrimonial. Más concretamente, en la ciudad de León, una ciudad española situada en el noroeste de la península ibérica, capital de la provincia del mismo nombre en la comunidad autónoma de Castilla y León.

Nació como un campamento militar romano de la Legio VI Victrix (Victoriosa Sexta Legión) alrededor del 29 a. C., su carácter único como pueblo de campo se consolidó con el asentamiento definitivo de la Legio VII Gemina (Séptima Legión de los Gemelos) a partir del año 74. En el año 910 comenzó una de sus



etapas históricas más destacadas cuando se convirtió en la cabeza del Reino de León, participando activamente en la Reconquista frente a los musulmanes, convirtiéndose en uno de los reinos fundamentales en la configuración del Reino de España. La ciudad acogió la primera corte de la historia de Europa en 1188, bajo el reinado de Alfonso IX.

La ciudad no sólo es relevante por su patrimonio histórico y monumental y las diversas celebraciones que se realizan a lo largo del año, como la Semana Santa, sino también por su situación como paso obligado del Camino de Santiago, considerado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, lo que hace es una ciudad receptora de gran tránsito de turismo nacional e internacional.

Otra de las ciudades es Palencia, una pequeña ciudad de España, ubicada en el norte de la Península Ibérica, en la Comunidad Autónoma de Castilla y León donde se encuentran grandes joyas del patrimonio histórico y natural. Algunas de las más destacadas son “El Cristo del Otero” o “El Monte el Viejo”, lugares que se encuentran un poco más alejados pero que merece la pena conocer. Palencia es una de las ciudades más planas de España, esto, junto con el hecho de que es bastante pequeña, le permite visitar prácticamente todos sus rincones sin usar el coche o recurrir al transporte público. Además, está bien adaptada para personas con movilidad reducida.

Santa María da Feira, situada a pocos kilómetros de Oporto, podemos encontrar el Castillo de Feira, una fortaleza militar del siglo XI que contribuyó a la independencia de Portugal y la cual domina la ciudad, siendo uno de los mejores preservados de Portugal. En el mes de agosto, se celebra una gran feria medieval en la que se pueden presenciar combates medievales, bandas de trovadores, canciones medievales al son de las gaitas, el aroma de la gastronomía, juegos, teatro, artesanía, etc.

Esta ciudad también tiene una fuerte conexión con la religión, siendo los principales monumentos religiosos la Iglesia y Convento de Lóios y, la Iglesia de la Misericordia. La fogaça es un dulce típico también relacionado con las tradiciones religiosas de la ciudad. La identidad social, cultural e industrial está representada en la escultura de corcho de Vhils, pero es una ciudad también marcada por sus tradiciones populares. Uno de los ex-libris de la ciudad en el mercado municipal, obra de referencia de uno de los arquitectos portugueses más importantes, Fernando Távora.

Por su parte, Palermo se encuentra situada en el noroeste de Sicilia. Palermo se encuentra en el noroeste de Sicilia. La capital de Sicilia ha sido a lo largo de los siglos un cruce de innumerables culturas que la han enriquecido con numerosos monumentos y símbolos, razón por la cual Palermo se desarrolla entre la arquitectura árabe-normanda, las iglesias barrocas, los teatros neoclásicos y las murallas púnicas. Algunos de los principales monumentos de Palermo se encuentran entre lo sagrado y lo profano. Destacan el Genio de Palermo, protector y símbolo cultural de la ciudad. También, algunas de las iglesias más pintorescas de Palermo. Esta ciudad es símbolo de color, dinamismo e historia.



Por último, nos encontramos con Nicosia, capital de Chipre. Este enclave tiene una gran importancia debido a que se trata de la última capital dividida de Europa, por lo que el visitante podrá experimentar una ciudad separada en dos y observar cómo la ciudad evolucionó desde la obtención de este status en 1974. Otro dato de interés es que todos los espacios patrimoniales, excepto el Museo Arqueológico, se encuentran dentro de las Murallas Venecianas (Ciudad Vieja).

A continuación, se detallarán todos aquellos aspectos en relación con la metodología que se han llevado a cabo en la creación de Gymkhana 5.0 y que sirvan para un mayor conocimiento de todas aquellas decisiones que se han tomado de cara a la obtención de una mayor calidad, tanto en la creación como en la jugabilidad de la propia App, y en todas aquellas adaptaciones necesarias para una mayor accesibilidad.

2. DISEÑO DE LA GYMKHANA.

En primer lugar, se escogió una aplicación de Android debido al gran número de dispositivos móviles con Android utilizados en nuestros países de origen. En este sentido podemos hacer alusión por omisión a iOS, el cual no se consideró debido a que el proyecto era en sí mismo suficientemente ambicioso, pero se podría tener en cuenta como trabajo futuro para un proyecto futuro.

En un principio se elaboró una hoja de ruta en la que se establecieron una serie de límites, el diseño de la narrativa, las características relevantes en referencia a la historia y se definieron los retos que iban a estar presentes en ella. Algunos de los límites que se establecieron fueron: el número máximo de puntos de ruta que podía contener cada una de las cinco gymkhanas y la definición de cuáles iban a ser estos. Además, en relación a la duración estimada de cada fase del juego, se consideró que el tiempo jugable invertido por punto de ruta no debería superar los 10 minutos, permitiendo así suficiente tiempo libre para que los “jugadores” puedan explorar la ubicación por su cuenta y conocer más sobre el patrimonio histórico y cultural, fuera de los parámetros básicos de la Gymkhana que sirven como reclamo turístico.

Otro de los aspectos que se tuvo en cuenta fue el de definir el tipo de jugadores del grupo objetivo al que se dirige el proyecto, en este caso jóvenes de 18 a 30 años. También, cuáles eran los objetivos de aprendizaje. Al tratar de gamificar todos aquellos contenidos patrimoniales de relevancia, se hizo alusión al máximo significado de la palabra patrimonial y, debido a esto, se decidieron utilizar contenidos de historia, de historia del arte, leyendas, gastronomía, etc.

Inicialmente se plantearon varias posibles estructuras narrativas que afectasen a la jugabilidad. Una primera aproximación implicaba realizar una gymkhana con 5 subtramas, que podrían ser completadas en cualquier orden. Cada una de ellas estaría ambientada en una ciudad diferente, en este caso las cinco ciudades a las que pertenecen cada uno de los socios del consorcio. Esta idea ofrecía la ventaja de

un aumento de la cohesión entre la suerte de localizaciones que íbamos a ofrecer en la APP, al mismo tiempo que fomentábamos la participación de los usuarios en todas ellas. No obstante, dado que uno de los principales objetivos de este proyecto es el de fomentar el turismo en las localizaciones elegidas, consideramos que podría tener un impacto negativo instar a viajar a todas las ciudades objetivo. Con ello en mente, propusimos crear 5 gymkhanas temáticas independientes que pudiesen ser indistintamente elegidas y terminadas a conveniencia del individuo.

2.1 Narración

Se decidió crear un formato común de flujo del juego para todas las gymkhanas en la que cada una de ellas consten de un fragmento de historia inicial o premisa que plantee un problema o desafío o hilo del tema que lleve al personaje principal a realizar una investigación en la que, para resolver el caso, tendrá que ir resolviendo una serie de pruebas o puzzles en los diferentes puntos de ruta. Cada vez que el protagonista pase de un lugar a otro aparecerá un mapa en el que estará señalado, con un círculo parpadeante color naranja, el siguiente lugar al que acudirá éste y para continuar tendrás que responder sí a la siguiente pregunta: ¿Preparado para continuar?



Cabe destacar que todos estos puzzles abarcan temáticas en relación a la historia y serán del mismo tipo en algunas ciudades mientras que otros serán de carácter temático: quiz con un máximo de cuatro pruebas, rompecabezas, selección de imagen correcta, acertijos, selección múltiple y, otras serán propias de cada

ciudad: escuchar sonidos de fondo, siete diferencias (Palermo), sintonizar una radio (Palencia), constelaciones, señalar distintos puntos en el mapa, fusibles (León), radio sintonizada (palencia) etc.

Cada una de estas pruebas estará adaptada al modo discapacidad visual, auditiva, física o cognitiva y su contenido se convertirá a formato audio a través del talkback.

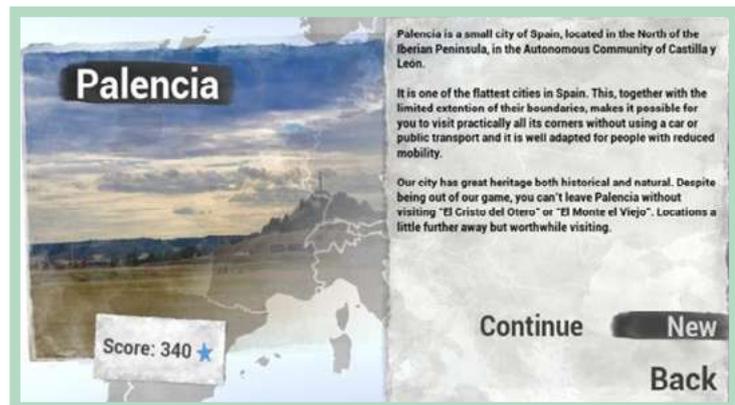
A la hora de construir la historia se tuvo en cuenta la creación de una introducción de carácter breve, con cuatro niveles en paralelo (uno por cada localización) y algunos de los elementos clave que deben estar presentes en todas ellas como son el viaje, zonas turísticas, espacios públicos, acceso a sus teléfonos móviles, retos y juegos.



Una vez establecida la estructura de la historia y algunos aspectos relevantes en referencia a ésta se crearon cinco plantillas en cinco idiomas diferentes: inglés, español, portugués, italiano y griego, puesto que, como se hizo alusión anteriormente, son cinco los idiomas que se hablan en los países involucrados: Nicosia (Chipre), Santa María da Feira (Portugal), Palermo

(Italia), León y Palencia (España). Esta decisión se tomó para mantener una uniformidad en el contenido de las cinco historias.

Cada una de las plantillas contiene el nombre del juego, la ciudad y el país donde se desarrollan las diversas historias, la fecha, una descripción general sobre cada ciudad, un índice con los siete espacios patrimoniales donde se van a llevar a cabo los diferentes retos o pruebas y un mapa con la ruta principal que se va a seguir a lo largo de cada ciudad. También, se detalla donde comienza exactamente cada punto de ruta, concretamente la calle y se especifican los medios a través de los cuales se puede llegar, como son: a pie, en bus, etc, siempre teniendo en cuenta aquellas adaptaciones que sean necesarias en cada momento. Más adelante, se comenzó a desarrollar cada uno de los puntos de forma específica. Para ello se añadió una imagen CC (imagen Creative Commons) del lugar y se contestó a una serie de cuestiones en referencia a qué es ese lugar.



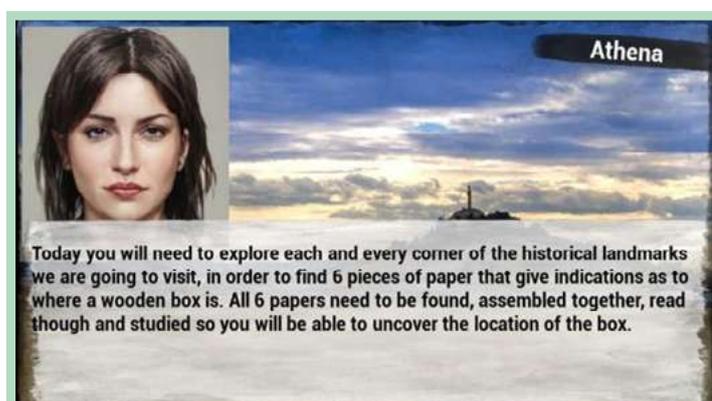
También están presentes en la plantilla los hechos históricos en relación a éste y por qué se trata de un lugar importante, los puntos de interés existentes en su interior y más imágenes vinculadas al lugar, además de alguna curiosidad en referencia a éste, un enlace con más información sobre el lugar y una descripción de todos los puntos importantes que tienen que ver con la prueba o reto de ese punto. Por último, se hace una descripción sobre si el lugar consta de accesibilidad y, de no ser así, qué medios se necesitarían para proporcionar apoyo a las personas con discapacidad. También, si existe accesibilidad a la hora de llegar a la siguiente ubicación, tanto si es a pie como si es a través del transporte público.

Cabe destacar que esta misma estructura se sigue para cada uno de los siete puntos de ruta de cada país y cada apartado consta de un máximo de palabras, junto a la fuente y al tamaño de ésta. A su vez, se especificaron una serie de requisitos sobre los

espacios patrimoniales como son: entrada gratuita a todos ellos, todos los espacios patrimoniales y la ruta deben ser accesibles (con silla de ruedas), la ruta debe incluir una mezcla de patrimonio, como es el patrimonio cultural material, inmaterial y natural y, por último, la duración total del juego de gymkhana no debe exceder las 3 horas.

Una vez establecidos todos estos puntos, se profundizó todavía más en la historia que parte de la premisa y en las ideas que surgen a partir de ésta, ya que la premisa en sí misma expresa en una sola frase de qué va la historia. Dentro de la historia se especificaron qué protagonistas se eligen y qué nombres tienen, las características que los limitan, cómo evolucionan a lo largo de la historia, cuál es la relación entre la realidad y la ficción, cuál es el principio fundador o lógica detrás de la historia, etc. Hay que tener en cuenta que el protagonista es el eje sobre el que gira toda la historia, por ello fue de vital importancia establecer todos estos puntos y conocer cuál es la decisión moral que va a tener que enfrentar al final de la historia y cuales son sus debilidades y potencialidades en el transcurso de ésta.

Para conocer cuál es la evolución que puede tener un personaje dentro de una historia se tuvo en cuenta la siguiente fórmula: debilidad x acciones = cambio que surge en el personaje. Esto quiere decir que el personaje, aunque en primera instancia tenga muchas debilidades, va a ir cambiando con las diferentes pruebas o retos que surgen a lo largo de la historia.



Otro de los aspectos de interés en cuanto al personaje y su evolución es el conflicto que surge entre éste y sus enemigos puesto que, entre los dos, surge un ataque hacia las debilidades del otro y es esta presión, la que posibilita que el protagonista evolucione y pase la siguiente prueba. En última instancia, cabe destacar que aunque ambos tienen un mismo objetivo, la forma de llegar hacia éste de cada uno de los antagonistas dista mucho a un nivel moral. Cabe destacar que todos estos aspectos en relación a la construcción de la historia, han sido extraídos principalmente de un libro denominado "Anatomía del guión" de John Truby.

En todas las gymkhanas los quiz tendrán un sistema de puntuaciones y éste penalizará las respuestas equivocadas de forma que, cada vez que se falla una respuesta, se vuelve a la pregunta inicial. De este modo el jugador podrá ir interiorizando los diferentes contenidos en relación a cada ciudad y todos aquellos elementos que forman parte de su patrimonio.

Otro de los aspectos fundamentales a la hora de introducir al jugador en el clima de cada ciudad, serán las diferentes melodías que irán acompañando a los personajes y sus diálogos, adaptadas a las diversas situaciones que ocurren como por ejemplo situaciones de misterio, romance, incertidumbre, etc.

3. DISEÑO ADAPTADO A LA DISCAPACIDAD

Más adelante se establecieron qué elementos eran importantes para cada escena y una descripción de cada uno de los puzzles, junto a todas sus posibles adaptaciones para garantizar el mayor grado de accesibilidad posible. Algunas de las adaptaciones generales que se pueden encontrar en relación a la jugabilidad son unos botones con tamaño suficientemente grande y espaciados entre ellos, gran contraste entre los elementos relevantes que se presentan en pantalla, letra legible y con un tamaño suficiente para el aprovechamiento óptimo de la pantalla, etc.

Si hacemos referencia a la discapacidad visual, a lo largo de todo el recorrido de la gymkhana habrá un soporte de lector de pantalla (talkback) que irá narrando tanto el contenido mencionado anteriormente de la plantilla, como los diálogos de los diferentes personajes y los enunciados y opciones de las diferentes pruebas. Además habrá una opción de repetir el diálogo en el caso de que sea necesario. Asimismo, se utiliza una interfaz que se apoya poco en el uso de los colores, es decir, el color se utiliza como un refuerzo, no como información esencial y, en su lugar, se utilizan símbolos como principal transmisor de información. El menú principal se ha creado en un esquema de color blanco y negro para admitir el daltonismo, especialmente durante la configuración. También será de vital importancia evitar el parpadeo y tener una opción de contraste.

Además se ha proporcionado una configuración sobre el control de volumen o silenciamientos para efectos, voz y fondo o música, evitando así tener problemas a la hora de escuchar los diálogos con respecto a los sonidos de fondo o efectos especiales, puesto que las personas con discapacidad visual no cuentan con un respaldo visual para leer el texto.

En referencia a los botones, son navegables mediante el deslizamiento. Se activan al hacer doble tap en el modo de accesibilidad y se describen con voz cuando se hace un solo tap.

El cuestionario debe tener sólo 4 respuestas posibles a cada pregunta. De este modo el jugador puede deslizar el dedo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar el deseado.

En cuanto a la discapacidad auditiva el jugador se puede apoyar en el propio texto o en los subtítulos, ya que la información esencial, en este caso, no se encuentra en los sonidos. Los rompecabezas se sustituyen con pruebas de texto y se ha implementado una vibración al tocar los puntos en la pantalla, donde también aparecerán una serie de ayudas visuales como bolitas naranjas que se hacen grandes y pequeñas, como es en el caso de los mapas 3D con vibración (hápticos).



Si hacemos referencia a la discapacidad cognitiva se han seguido, en líneas generales, una serie de principios en los cuales los quiz constan de 4 opciones de respuesta para que el jugador pueda deslizar hacia arriba, abajo, izquierda o derecha y seleccionar la deseada de cara a su mayor adaptación, puesto que se ha evitado tener muchas posibles respuestas que puedan dar lugar a confusión. Además, en todo momento se tuvo en cuenta que las preguntas y respuestas fuesen lo más breves y concisas posibles. También se reduce el número de niveles en los menús al iniciar el juego. El lenguaje que se utilizará será claro, con un tamaño de letra legible y una estructura narrativa clara. Se evitarán los patrones repetitivos y habrá una opción de repetir los diálogos. Además, las acciones sonoras deben ser diferentes entre sí.

En cuanto a la discapacidad física el juego renderiza en dos modos muy diferenciados de cara a una mayor accesibilidad: paisaje y retrato. Los botones son suficientemente grandes y hay suficiente espacio entre ellos. Además, se ha evitado la implementación de acciones simultáneas dentro de las mecánicas de juego.

4. INTERFAZ DEL JUEGO

Dentro de la propia interfaz del juego aparecen una serie de iconos o botones como el botón de investigación, de información, de configuración y de llamada a los diferentes personajes que pueden resultar de ayuda en un momento dado y aportan un mayor dinamismo a la historia.



El botón de investigación aparece representado con un icono de una lupa y será aquel que habrá que pinchar cada vez que haya que realizar uno de los puzzles. De forma que, cada vez que haya que hacer un puzzle o una prueba, saldrán numerados o con el nombre de ésta.

En el botón de información, representado con un icono de una i, aparecerán todos aquellos datos que son relevantes para poder seguir jugando, ya que muchas de estas pruebas tendrán que ver con dicha información. Ésta hará referencia al lugar en el que se encuentra el personaje principal, los hechos históricos en referencia a éste, algunos datos de interés y curiosidades como previamente se había especificado en la plantilla.

El botón de llamada, representado con un icono de un teléfono, sirve para que algunos personajes, en relación con el personaje principal, le ofrezcan alguna solución en un momento dado, es decir, se trata de una agenda de contactos dentro del móvil del propio protagonista a la que podrá acudir cuando no tenga los recursos que necesita por sí mismo.

Además, aparecerán tres botones, uno representado con un emoticono de la rueda de opciones, el cual servirá para cambiar las opciones generales, de interacción o sonido. Otro botón, representado con un mapa, se utiliza para consultar dónde se sitúa el personaje principal en cada momento, además de un icono representado con una flecha para salir del juego al menú inicial.

Por último, cabe destacar que, siempre que el jugador acuda a esta pantalla, se encontrará con una foto de fondo del lugar en el que se ubica en ese momento. Esto, junto al nombre de este en el pie de página, ampliará la información sobre su punto de ruta dentro de la gymkhana. Además, en la parte superior hay una barra que sirve para dar a conocer en qué punto de los siete se encuentra el jugador y cuántos le quedan para completar la gymkhana.



Más adelante, se estableció un icono para la app, en el cual aparece el nombre de la App Gymkhana 5.0 junto a los siete puntos de ruta que se van a seguir en cada una de las gymkhanas de las cinco ciudades.

Después, se marcó un protocolo para acceder a la APP desde la Play Store para la realización de las primeras pruebas internas, implementar los créditos.

5. TRADUCCIONES

El protocolo que se definió, en primera instancia, es que cada socio escribiera su guión en inglés y lo publicará y que, cuando éste estuviese finalizado, se encargará de notificarlo al resto de entidades, que también lo hubiesen terminado, para comenzar con las traducciones de las narraciones y diálogos. Éstas se hacen a través de archivos PO, es decir, de unos archivos que contienen la localización de la App en cada idioma, ya que traducirlas a mano sería un proceso mucho más largo. Lo que hace este sistema de localización, es que externaliza las traducciones para que puedan ser editadas fuera del software con el que se desarrolla la App. Para ello, se generan unos archivos que se comparten con los diferentes socios y, cada uno de ellos, se encarga de editar las tablas de traducción a su propio idioma. Para editar se utiliza la Web: <https://localise.biz/free/poeditor>.

6. PRUEBAS

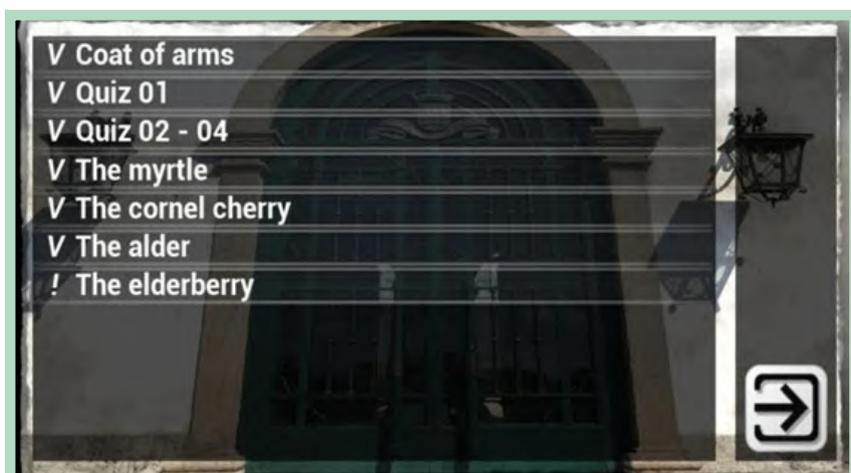
Más adelante, cada entidad se encargó de hacer una serie de pruebas límite sobre la App. Para ello, se probó todo en modo portrait, landscape, alternar ambos modos con frecuencia, en las cuatro orientaciones posibles y con todas las pantallas y juegos, es decir, cada entidad se encargó de comprobar si los diferentes guiones y nombres del punto de ruta estaban escritos y traducidos correctamente, con signos de puntuación, de forma legible, etc. También, si los guiones se quedaban

atascados o bloqueados en algún punto de ruta, si los nombres de los personajes concordaban con el guión original, si aparecen las imágenes de todos ellos en el orden correcto y con su diálogo correspondiente, si los mapas salen en el lugar y espacio adecuados, etc, tratando de reproducir posibles errores para su corrección.

Después se hizo lo mismo con la información detallada previamente en las plantillas y las diferentes pruebas y puzzles, donde se revisaron también, las diferentes opciones de respuesta de cada una de las pruebas, si los mapas en 3D siguen adecuadamente las secuencias establecidas, si no hay desbordamiento de texto en el título de éstos, si las pistas y mensajes son realmente orientativos y tienen sentido, si están presentes todas las descripciones y estas son claras y no dan lugar a confusión, si al aparecer tienen una animación, si tienen el suficiente tamaño para que el jugador las pueda resolver, etc.

Posteriormente, se comenzó a comprobar si todas estas pruebas y puzzles estaban adaptadas, es decir, si al poner alguno de los cuatro modos (discapacidad visual, auditiva, física y cognitiva) salían las opciones alternativas como la lectura de voz con la función integrada del voiceover de talkback, si estaban presentes todas las ayudas auditivas y hápticas, si la vibración y el sonido de los diferentes puzzles se activan al intentar juntar las piezas o items o en todos los diferentes puntos de la hoja, como puede ser en el caso de la prueba de las constelaciones. También, si se activan en el modo adecuado, ya que debería ser así en todos los juegos en los que las personas con una discapacidad visual o auditiva tengan algún tipo de dificultad para realizar el juego, como puede ser pulsar sobre un punto de los mapas, mientras que el resto irá con gestos de swipe. Por otra parte, se verificó si la música funciona en loop, puesto que todos los temas musicales están preparados para que la transición entre el final de un tema y el principio de otro sean lo más suaves y armónicos posibles. También se comprobó si es adecuado el volumen frente a los diálogos en voiceover o las descripciones de las pruebas.

Además, para que no ocuparan tanto los asset de audio, se ideó una solución que consistió en utilizar el voiceover de Android que ya viene instalado en todos los móviles de Android, puesto que de no ser así podría quitarle calidad a otras partes que se consideran imprescindibles dentro de la App y responden mejor a los objetivos planteados en una primera instancia. También, se llevó a cabo el mismo proceso con el modo asistido.



A continuación, se pensó en una estructura para los juegos de multi imágenes, de cara a que tengan una mayor estructura para la accesibilidad y que quedasen bien para el resto de modalidades, ya que las personas con

discapacidad visual necesitan navegar a través de una estructura. Un ejemplo sería la prueba de las plantas o los instrumentos musicales en Santa María da Feira, donde se adoptaron las pruebas de selección a una sola imagen y, de este modo, se van seleccionando en secuencia de una en una y, al final, tienes que seleccionar todas.



Más adelante, se implementó el sistema de guardado instantáneo a mitad de nivel, de forma que éste se realice cuando el jugador le da al icono de salir, llevándolo de nuevo al menú principal. Esto está representado a través de un emoticono con una flecha centrada, puesto que muchos

jugadores utilizan la mano derecha y pulsán en la pantalla con el pulgar, pudiendo así presionar accidentalmente este botón con la palma de la mano. Para llevar a cabo esta acción se han tenido en cuenta las disciplinas UI (user interface) y UX (user experience), ya que se encargan de intentar ver como una interfaz se adapta lo mejor posible al uso para el que ha sido creada partiendo de la experiencia.

Además, con respecto a las puntuaciones, se metió la palabra Score delante de ellas, puesto que, de este modo, se puede conocer el significado de ese número. El Score de cada país subirá cuando el jugador supera las diferentes pruebas y restará cuando las falla. También, respecto a los puntos de ruta, se decidió utilizar un solo color porque, al utilizar varios, puede llevar a confusión o a hacer creer que tiene algún tipo de significado oculto, como que aquellos marcados en rojo están mal hechos.



Todos los aspectos mencionado anteriormente se revisan de nuevo cada vez que se lleva a cabo una nueva actualización, puesto que hay que comprobar si en la nueva publicación no se ha roto nada en el proceso de mejora, si todos los aspectos continúan apareciendo en el mismo tamaño tanto en modo portrait como en landscape, si en los mapas se siguen viendo los puntos de ruta, si aparecen todos los diálogos o, por el contrario se cortan, etc. Como llegó un momento que los cambios a revisar o realizar aumentaban, se creó un documento con lista de cambios en una carpeta de Drive. De este modo se pueden tener organizados todos aquellos aspectos que hay que corregir en los diferentes juegos y los diferentes socios pueden conocer como es el estado actual de la App. Este excel contiene: nombre de usuario, última fecha comprobada, descripción del error, versión en la que se encontró y versión en la que este se arregló, nombre de la gymkhana, tipo, modo, estado, notas y tipos.

JUSTIFICACIÓN DE LA HISTORIA

Esta sección del manual contiene una explicación de los siguientes puntos relacionándolos con cada una de las localizaciones seleccionadas para la Gymkhana:

- Importancia de la ciudad.
- Valor histórico de cada ubicación y su importancia en la gymkhana.
- ¿Cómo se relaciona la historia?
- Interconexión entre realidad y ficción
- Accesibilidad en lo referente a cada lugar.

PALENCIA, ESPAÑA

La provincia de Palencia destaca, al igual que la comunidad autónoma de Castilla y León, por el gran número de lugares de interés turístico, principalmente relacionados con el turismo rural. No en vano es una provincia con más de 400 áreas pobladas y una baja densidad poblacional. Esto conlleva a poca presión sobre el medio rural y, por tanto, a una gran cantidad de ricos paisajes naturales, en los que la presencia humana pasa a un segundo plano, como por ejemplo en la comarca de la Montaña Palentina, destacando sus bellos paisajes naturales.

La provincia también cuenta con un rico y variado patrimonio artístico, así como con fiestas de interés turístico. Es imprescindible mencionar las diferentes muestras de arte románico ya que aquí se concentra el mayor número de monumentos románicos por superficie del continente europeo y se encuentran las mejores muestras de este estilo.

El Camino de Santiago recorre la provincia, famosa tanto por sus paisajes como por el patrimonio histórico que la rodea, siendo Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.

También hay que mencionar el Canal de Castilla, ya que el 80% de su recorrido pasa por esta provincia. Destacan las esclusas, el puerto fluvial de Alar del Rey, la cuenca de Palencia y las rutas ciclistas que siguen el canal.

Hablando de turismo urbano, podemos centrarnos en la capital, donde se desarrolla el juego de Gymkhana de Palencia. Destaca por la cantidad y calidad de sus iglesias góticas y renacentistas, su catedral, sus emblemáticos puentes, la ribera del río Carrión, las múltiples edificaciones civiles modernistas de la calle Mayor y las amplias zonas verdes que la convierten en la primera por habitante de España en parques. “El Cristo del Otero”, que domina la ciudad, y varios museos son otros atractivos de esta ciudad desconocida para el turismo.

Decidimos gamificar la ciudad de Palencia por su valor histórico, cultural y patrimonial. Los siete puntos de recorrido elegidos para la creación de la



gymkhana son los siguientes: Catedral de Palencia, Puente de Puentecillas, Dársena del Canal de Castilla, Iglesia de San Miguel, Calle Mayor y Plaza Mayor; Mercado Plaza de Abastos y Palacio de la Diputación; y el parque Huerta Guadián.

A continuación, detallaremos la relevancia histórica, cultural y patrimonial que tiene cada uno de los puntos del recorrido de la ciudad, cómo se reflejan y cuál es la interconexión entre realidad y ficción a través de la leyenda dentro de la historia, qué valor agrega a la gymkhana, así como todos aquellos aspectos en referencia a los posibles participantes, como la accesibilidad de cada uno de los lugares elegidos.

En primer lugar, cabe destacar que una de las razones por las que optamos por gamificar estos siete puntos de la ruta dentro de la ciudad de Palencia es por su accesibilidad, el recorrido es completamente llano y la distancia total es de 3,5 km. Además, todos los puntos del recorrido, excepto la Dársena del canal, discurren por el casco antiguo de Palencia. A pesar de que en algunos de sus enclaves, como la catedral, la entrada es de pago, hemos realizado las pruebas del juego para que solo sea necesario permanecer fuera de los edificios. Teniendo esto en cuenta, todo el recorrido es completamente gratuito.

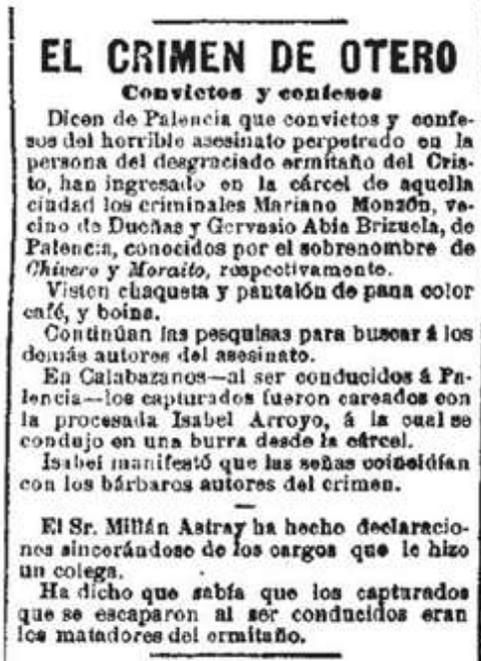
El juego GYMKHANA 5.0 en la ciudad de Palencia se basa en la historia de un crimen real ocurrido en uno de los lugares más emblemáticos de la zona: El Cristo del Otero, obra del célebre escultor, nacido en Palencia, Victorio Macho.

Historia real sobre el crimen

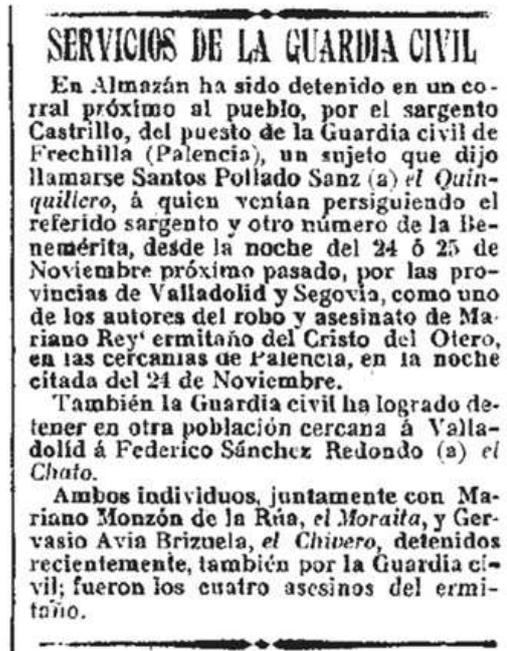
El 25 de noviembre de 1907 se produjo un crimen en la ermita del cerro del otero. En aquel momento la ermita era guardada por el ermitaño Mariano Rey del Río de 52 años de edad. Isabel Arroyo Pérez, la criada del ermitaño, de 72 años de edad, describió lo que allí horas antes había sucedido. Cuatro hombres conocidos con los apodos de “El Moraíta”, “El Chivero”, “El Chato” y “El Quinquillero” habían entrado por la noche en la ermita llamando a la puerta pidiendo un vaso de agua y al abrirles atacaron tanto al ermitaño como a su criada con el propósito de robar: la criada habiendo sido atada consiguió ver cómo los cuatro hombres ataron al ermitaño y comenzaron a golpearle y torturarlo con el objetivo de que confesara dónde estaba el dinero. Fue tal la crueldad que emplearon que fueron capaces de cenar mientras el ermitaño muy malherido fallecía a su lado.

El cadáver del ermitaño fue encontrado con heridas de arma blanca, quemaduras, síntomas de asfixia y señales que denotaban que había sido apaleado mientras los ladrones habían huido con un botín de 1200 pesetas.

Con esta terrible historia como referencia, tomándonos numerosas licencias creativas para hacer el juego más interesante, hemos desarrollado la gymkhana de Palencia, en la cual el jugador participa en primera persona como la investigadora del crimen, y gracias a su ayudante recorren puntos de interés cultural de la ciudad, que coinciden con aquellos de interés también para resolver el misterio del asesinato y conocer quién es el asesino/a.



Publicación del crimen en el periódico "El País" el 26 de diciembre de 1907



Publicación de la detención de "El Quinquillero" en el diario independiente "El Día" el lunes 20 de enero de 1908

El primer punto del recorrido es la Catedral denominada "La Bella Desconocida", es un templo de culto católico caracterizado por la pluralidad de estilos, entre los que destacan los elementos góticos y renacentistas. Tiene importantes obras de pintura y escultura. El actual edificio gótico se construyó sobre la antigua Catedral, de estilo románico.

En su sótano se encuentra la "Cripta de San Antolín", la parte más antigua de la Catedral donde, según la tradición, reposan los restos del mártir San Antolín. Está ubicada en el punto más bajo de todo el edificio. Es un vestigio visigodo de la segunda mitad del siglo VII. Actualmente es tradición tomar sus aguas el 2 de septiembre, día de San Antolín, patrón de la ciudad.

La primera piedra del edificio actual se colocó en 1321 pero la parte más antigua de la Cripta de San Antolín data del siglo VII, construida con y sobre restos romanos.

Es la tercera catedral más grande de España. Además de los estilos arquitectónicos visigodo, románico y gótico, tiene elementos decorativos renacentistas, barrocos y neoclásicos.

La planta de la Catedral es de cruz latina, como peculiaridad tiene un crucero doble, por lo que tiene cinco puertas, formando una planta en forma de cruz patriarcal. En el interior hay más de 20 capillas.

La última parte de la catedral construida, la Sala Capitular y el claustro, fue construida en el siglo XVI, actualmente alberga el Museo Catedralicio.

El exterior de la catedral se caracteriza por su sobriedad y desnudez, solo rotas por la riqueza de algunas de las portadas y el juego volumétrico del ábside.

Una curiosidad de esta catedral son las dos figuras de alienígenas enfrentados que coronan la arquivolta exterior sobre la puerta de los Reyes o de San Juan. En 1995 se planificó un proyecto para restaurar esta cubierta. Este tipo de intervención tuvo que hacerse respetando la puerta existente, su decoración y la normativa de Patrimonio. Los volúmenes se restauraron con piedra artificial y se reinterpretó todo el conjunto escultórico para que los expertos pudieran identificar que la iconografía pertenece a una restauración posterior.



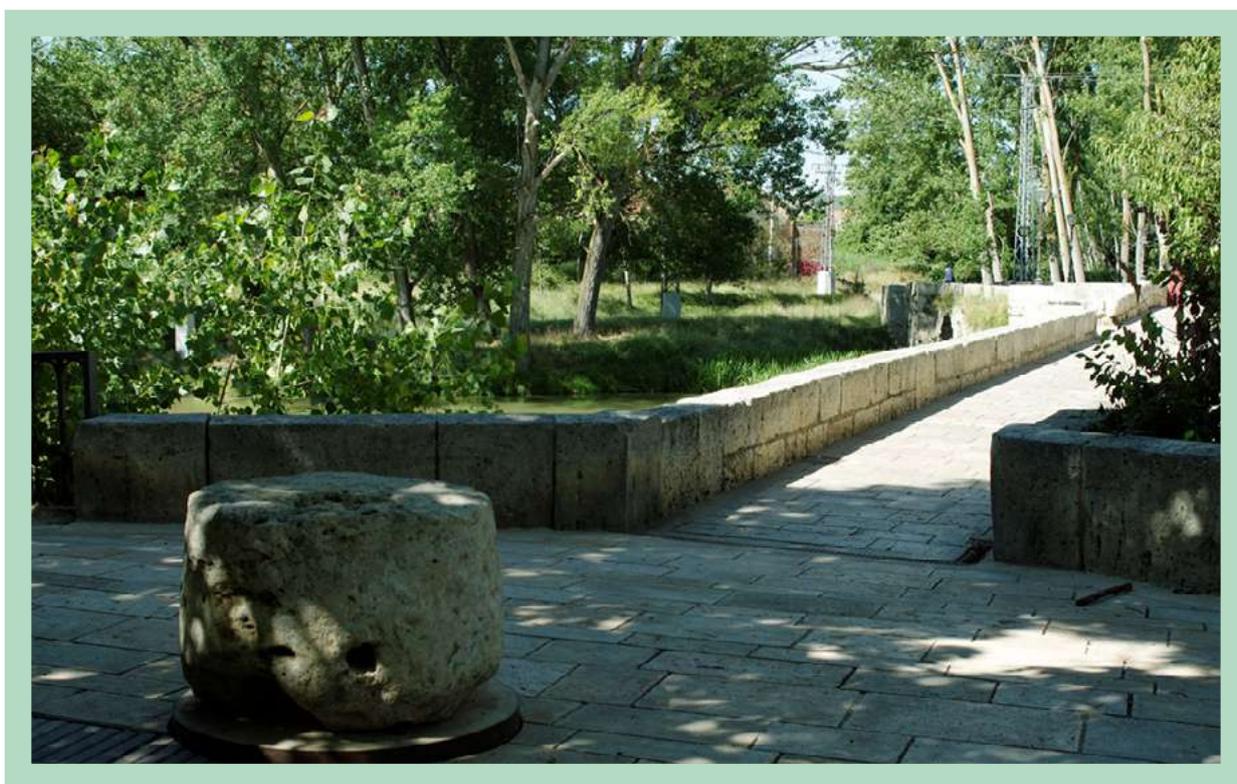
La parte más antigua de la catedral es la cabecera, que sigue los patrones del estilo gótico clásico. Aparecen extrañas gárgolas entre los pináculos; se basan, como era costumbre en el gótico, en temas relacionados con la muerte, el infierno y los seres fantasmagóricos.

Entre las gárgolas destaca una: el fotógrafo. En el siglo XIX Jerónimo Arroyo, un arquitecto local que restauró la Catedral, decidió colocarla en honor a un amigo que murió haciendo fotos desde el techo de la catedral. Junto a esta gárgola hay otra que representa la muerte del fotógrafo: un esqueleto. Es por eso que la prueba en esta ubicación pide al jugador que encuentre esta curiosa gárgola.

El siguiente punto del recorrido es un antiguo puente de piedra, de origen romano, que cruza el río Carrión y conecta la ciudad con el parque “Sotillo de los Canónigos”.

Puentecillas constituye uno de los elementos urbanos con mayor personalidad de la ciudad, y fue un factor clave en el desarrollo urbanístico de la zona. Está ubicado en un entorno monumental de gran interés, junto a monumentos representativos de la ciudad que también atravesamos dentro de Gymkhana 5.0.

La pregunta en este lugar es sobre el “Bolo de la paciencia”, a la entrada del puente, que fue durante años el mentidero de la ciudad. No mucha gente conoce el origen de esta gran piedra, los mentideros eran puntos en las ciudades donde la gente, sin importar su clase social, se reunía para conversar, compartir cotilleos e intercambiar información.



Cruzando el río Carrión llegaremos al siguiente emplazamiento, La Dársena del Canal de Castilla. El Canal de Castilla constituye una de las obras de ingeniería civil más importantes del siglo XVIII y del primer tercio del siglo XIX. El Canal recorre 207 km. Se trataba de una enorme infraestructura en ese momento, que tenía como objetivo mejorar el transporte de cereal desde Castilla hasta la costa Cantábrica. Esta es una información relevante sobre la historia de Castilla y León, es la pregunta que se hace a los jugadores en esta ubicación.

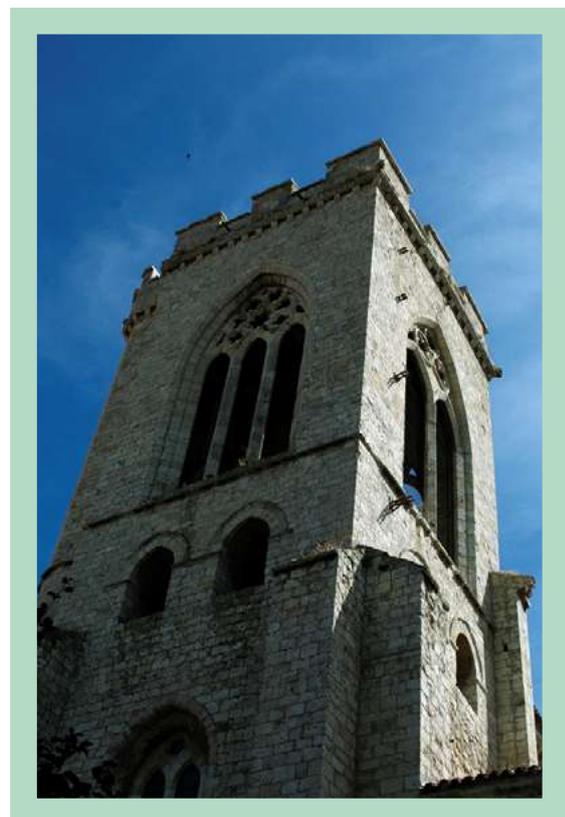
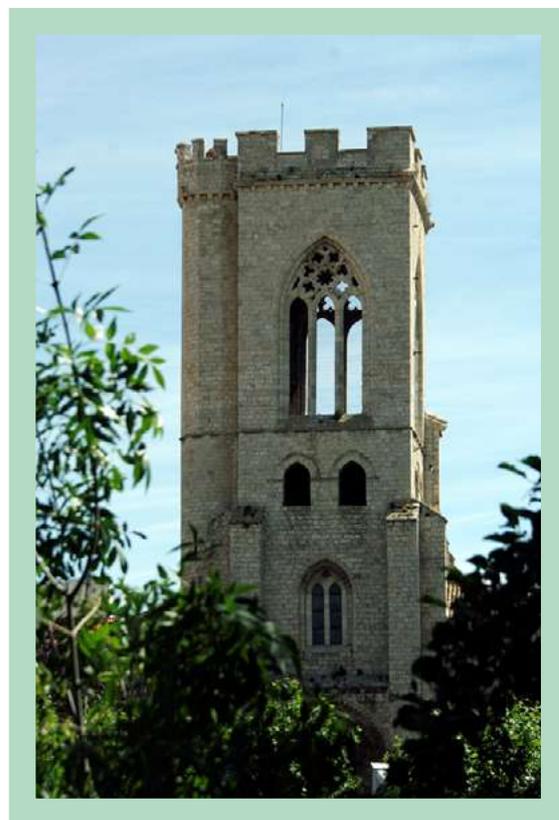
El Canal llega a Palencia por el ramal Sur y desemboca en una Dársena que sirvió para facilitar la carga y descarga de barcazas en aquel momento.

Las orillas del Canal y la Dársena son perfectas para recorrer en bicicleta, a caballo o simplemente a pie, permitiendo disfrutar de su flora, fauna y de todos sus elementos arquitectónicos.

Debemos volver a cruzar el río y llegar a la plaza San Miguel, donde se encuentra la iglesia de San Miguel. Con apariencia de fortaleza, es uno de los monumentos más emblemáticos de Palencia.

Su original torre calada de transición al gótico, de carácter religioso y militar, ha sido restaurada eliminando los refuerzos que se colocaron para corregir los daños provocados por el terremoto de Lisboa en 1755. Lo más representativo de esta iglesia es su torre, de unos 70 metros de altura, parece un castillo-fortaleza, su carácter defensivo se debe a su importancia como lugar de vigilancia ya que solía ser uno de los edificios más altos de Palencia.

Las ventanas, que son de pequeño tamaño, ya tienen cristales de colores, un preanuncio de las grandes vidrieras góticas que vendrían después. Esta interesante mezcla de estilos nos lleva a la siguiente pregunta, donde el jugador tiene



que diferenciar entre estilo románico y gótico, encontrando qué parte de la iglesia no está relacionada con ninguno de ellos, que es la torre defensiva.

Para llegar al siguiente emplazamiento, la Plaza Mayor, el recorrido pasará por la Calle Mayor, que es el centro neurálgico comercial de la ciudad, con una longitud de casi un kilómetro. En uno de sus lados conserva soportales y a lo largo de él hay edificios muy representativos de Palencia.

Para seguir jugando y encontrando a los sospechosos de la historia, el jugador tiene que recorrer esta calle

pasando por algunos de sus principales puntos de interés que son los siguientes:

Lo primero que nos encontramos en nuestro recorrido es la estatua de la “Mujer Palentina”, esta es una obra de Indalecio López, esculpida en piedra negra sobre una base de granito. Se la conoce popularmente como “la Gorda”. Aunque en un principio su ubicación fue algo controvertida por ser una estatua demasiado moderna para el medio, poco a poco se convirtió en el punto de encuentro por excelencia en la ciudad.

El Casino, selecto y cultural círculo de recreación de la burguesía palentina, es el único edificio de este lado de la calle que conserva el soportal y en su fachada exterior se puede apreciar un mural modernista realizado por el artista palentino Rafael Oliva en 1998.

Un poco más adelante, podemos ver el Colegio de Villandrando, obra de Jerónimo Arroyo en 1911, de estilo floral modernista con elementos neogóticos, neo-románticos y modernistas. Consta de tres plantas; la inferior con un soportal formado por cuatro arcos sobre cinco columnas de fuste hexagonal, con capiteles decorados con los escudos de Villandrando a los lados y alegorías de las tres virtudes teológicas en los centrales. En el segundo piso hay cuatro balcones de hierro forjado rematados con arcos enmarcados en pináculos que contienen decoración floral, el último piso tiene ventanas gemelas con pilastras de mainel y fuste helicoidal, destacando en la parte superior la cornisa que tiene un friso cerámico vidriado por Daniel de Zuloaga, que representa a su fundadora la Vizcondesa de Villandrando. En 1998 el edificio fue declarado Lugar de Interés Cultural.

Por último, llegamos a la Plaza Mayor, plaza social y comercial de Palencia, que data del siglo XVI, en la que se encuentra el Ayuntamiento, un edificio neoclásico que se inauguró en 1878 y cuya construcción duró 20 años, último punto de interés donde se encuentra al último sospechoso que está oculto dentro de esta prueba.



La plaza está rodeada de soportales en tres de sus cuatro lados, de perfecta simetría. El centro de la plaza está adornado con un monumento de 4 metros en blanco y negro (piedra y bronce) esculpido por Victorio Macho, dedicado a Alonso Berruguete. Esta obra fue encargada con motivo del cuarto centenario de la muerte del escultor. La parte de piedra, que representa una llama gigante, perfila varias de las obras del escultor y la cabeza del “Cristo del Otero”, licencia del autor. En bronce encontramos la escultura de Alonso Berruguete, con una altura de 2,30 metros.

Cerca de allí continúa la gymkhana en la Plaza de Abastos, un edificio histórico protegido que tiene 121 años y fue remodelado en 1982 con una planta rectangular de hierro y vidrio. Los puestos se organizaron de manera ordenada para crear un mercado de alimentos. Anteriormente, este mercado se realizaba al aire libre en la Plaza Mayor de la ciudad. En el exterior destacan sus azulejos, algunos representativos de oficios del mercado, intercalados con azulejos que contienen el escudo de Palencia. Aquí se pueden encontrar productos frescos durante todo el año, entre ellos, algunos de los deliciosos ingredientes para elaborar platos típicos de la región. En esta parte del juego, el jugador aprenderá algunos de esos platos respondiendo a la pregunta relacionada con el mercado.

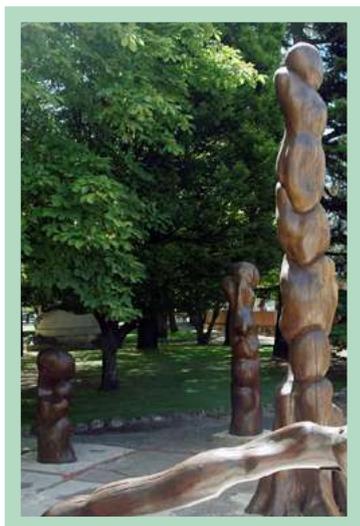


Justo al lado de la Plaza de Abastos, se encuentra el Palacio de la Diputación. La inauguración de este edificio neoplateresco con influencias barrocas tuvo lugar en 1914, bajo la dirección del arquitecto Jerónimo Arroyo, nacido en Palencia. En su interior alberga diferentes murales y pinturas de artistas palentinos como Asterio Mañanós, Eugenio Oliva, Casado del Alisal, Pedro Mozos y Victorio Macho.

En el vestíbulo podemos ver frescos y tapices de aspecto italiano, si miramos el techo encontramos un maravilloso lienzo con el tema de la defensa de la ciudad frente a los Vacceos, obra de Eugenio Oliva.

Este palacio sufrió un incendio en 1966 que afectó, sobre todo, a la planta alta del edificio. El incendio destruyó gran parte de la documentación allí almacenada, además de obras de arte. En este fatídico hecho murió Gaspar Arroyo, quien en ese momento era el jefe del cuerpo de bomberos. Gaspar Arroyo era el hijo de Jerónimo Arroyo, el arquitecto, nacido en Palencia, que diseñó este edificio, construcción que seguramente fue su obra maestra.

Un poco más lejos está la última ubicación de la gymkana, el Parque Huerta Guadián con su Iglesia de San Juan Bautista. Este parque de estilo romántico, ubicado en el centro de la ciudad, es uno de los más grandes con casi dos hectáreas, cargado de abundante y rica vegetación.



Es necesario aludir en este parque a las obras escultóricas que lo decoran, a destacar las esculturas abstractas de madera frente a la entrada principal que fueron realizadas con árboles enfermos.

En la parte posterior del parque, donde este bordea las vías del tren, difícil de ver si no se conoce, porque está casi escondido por los árboles, se encuentra el reloj de sol, con sus columnas jónicas y sus números romanos al pie de cada uno. La columna central gira en su parte superior y proyecta una sombra que muestra las horas.

Dentro del Parque encontramos la Iglesia de San Juan Bautista, su ubicación inicial fue en Villanueva del Río Pisuerga, localidad que se inundó cuando se construyó el embalse del Aguilar de Campoo, para su reconstrucción en 1955 y durante 8 años, fue trasladada de su ubicación inicial a Palencia piedra a piedra (todas ellas numeradas), en 1981 fue declarada Monumento Histórico Artístico.

Es una iglesia románica del siglo XII de pequeñas dimensiones y de una sola nave, en el portal podemos ver seis arquivoltas sostenidas por columnas, en la fachada podemos ver la representación del pecado original con Adán y Eva flanqueando el árbol del paraíso en el que una serpiente se enrolla. Una alegoría de la lujuria completa también la decoración vegetal de la fachada, y para terminar bajo la cornisa hay figuras humanas y animales.

Teniendo en cuenta todos esos puntos de interés dentro del parque, la pregunta en esta ubicación hace que el jugador se mueva y los vea todos, para que pueda encontrar dónde está la última pista para terminar el juego y encontrar quién es el/la asesino/a.

Hoy en día este parque se utiliza a menudo como “sala de exposiciones” al aire libre y como escenario de festivales clásicos en las fiestas de San Antolín, patrón de la ciudad.

LEÓN, ESPAÑA

Una de las cinco ciudades que se decidió gamificar es León. A la hora de escoger esta ciudad y los distintos puntos de ruta de los que consta la gymkhana se tuvieron en cuenta una serie de criterios como son: su gran valor histórico, cultural y patrimonial, si los diferentes monumentos/hitos son accesibles y gratuitos, si la distancia desde un lugar hasta el siguiente, dentro del itinerario, es viable, etc. Estos criterios son de vital importancia puesto que lo que se pretende a través de este proyecto es que el grupo objetivo, en este caso los jóvenes de 18 a 30 años, interioricen una serie de conocimientos en referencia al patrimonio de cinco ciudades a través de una metodología innovadora. En todo momento se han tenido en cuenta los criterios de accesibilidad, puesto que se trata de un app inclusiva. Para ello, se han escogido lugares accesibles y gratuitos, que en su conjunto tengan una continuidad y no exista una gran distancia caminando entre unos y otros. Los siete puntos de ruta elegidos para la creación de la gymkhana fueron los siguientes: La Catedral de León, el Palacio de los Guzmanes, el Palacio del Conde Luna, la Basílica de San Isidoro, el Monasterio de San Marcos, el Barrio Húmedo y la Plaza del Grano.

En primera instancia, cabe destacar que uno de los motivos por los que escogimos gamificar estos siete puntos de ruta dentro de la ciudad de León es por su accesibilidad, debido a que la ruta es, en su mayor parte, llana y la distancia total es de aproximadamente 3,6 km. Además, todos los puntos del recorrido, salvo la visita al Convento de San Marcos, discurren por el casco antiguo de León, por lo que solo es posible hacer el recorrido a pie, ya que las calles están diseñadas específicamente para peatones. También, es posible ir desde la Basílica de San Isidoro hasta el Convento de San Marcos en autobús con un coste de 1,20 € (billete ordinario).

El punto de partida de la gymkhana se trata de la Catedral de Santa María de Regla de León, ubicada en el centro histórico de la ciudad y con acceso a varias calles, todas ellas peatonales. Este primer punto no es casualidad, ya que la Catedral de León se trata de uno de los puntos más importantes y significativos de la ciudad, visitado anualmente por miles de turistas. Uno de sus grandes motivos de interés es que se trata de un templo de culto católico, con sede episcopal de la diócesis de León e iniciado en el siglo XVIII por el maestro Enrique, que fue reemplazado por el español Juan Pérez al morir y, bajo el apoyo del rey Alfonso X de Castilla.

La catedral, es una de las mayores referencias del estilo gótico en España, con influencia francesa, ya que llevó al extremo la “desmaterialización” de este arte, reduciendo los muros a su mínima expresión para ser sustituidos por vidrieras y constituyendo con ello, uno de los mayores e importantes conjuntos de vidrieras medievales-ventanas del mundo, concretamente 737. Esta obra es conocida con el sobrenombre de Pulchra leonina, que significa ‘Bella Leonesa’ y está ubicada dentro del Camino de Santiago.



Esta obra alberga en su interior una leyenda conocida como “La leyenda del topo malvado”. Según esta leyenda, el topo destruía por la noche todo lo que se construía durante el día en los primeros momentos de construcción de la obra. Esto provocó que los leoneses se impacientaran respecto al avance de la obra, puesto que ésta no seguía hacia delante y decidieron terminar con la vida de ese ser maligno. En recuerdo de este hecho y, en agradecimiento a la Virgen María, dueña del templo, se colgó la piel del animal en el interior de la catedral, por encima de la citada puerta, en la fachada oeste.

La realidad detrás de la leyenda es que las obras de la catedral de León se encontraron con numerosos problemas de cimentación, en un terreno muy inestable que, para entonces, había albergado muchas y diversas construcciones. Por su parte, lo que podemos ver hoy, en la penumbra, sobre la citada puerta del templo catedralicio demostró, durante los años 90, ser, en realidad, un caparazón de tortuga laúd, cuyo origen aún es incierto, aunque se supuso que fue una ofrenda, hecha por algún hombre de poder a la catedral e insertando tal elemento en la antigua tradición (clave en la constitución de numerosos museos) de coleccionar Antigüedades y Rarezas.

Historia y leyenda se entremezclan cuando Tristán, protagonista y supuesto estudiante de un Máster en Historia antigua de España, tiene que resolver un caso propuesto por su tío Horacio, jefe de seguridad de la catedral. Toda la trama comienza cuando, éste, le comunica a su sobrino que ha desaparecido un artículo perteneciente a ésta, el cual no está catalogado en el museo y forma parte de lo que denominan “la clave de los cuatro” ya que, al juntar estas cuatro piezas, se puede encontrar una reliquia perdida escondida en algún lugar de León. A partir de este momento, todo girará en torno a este suceso, puesto que Tristán, tendrá que obtener los fragmentos restantes antes que el ladrón o, de lo contrario, su tío perderá su puesto de trabajo.

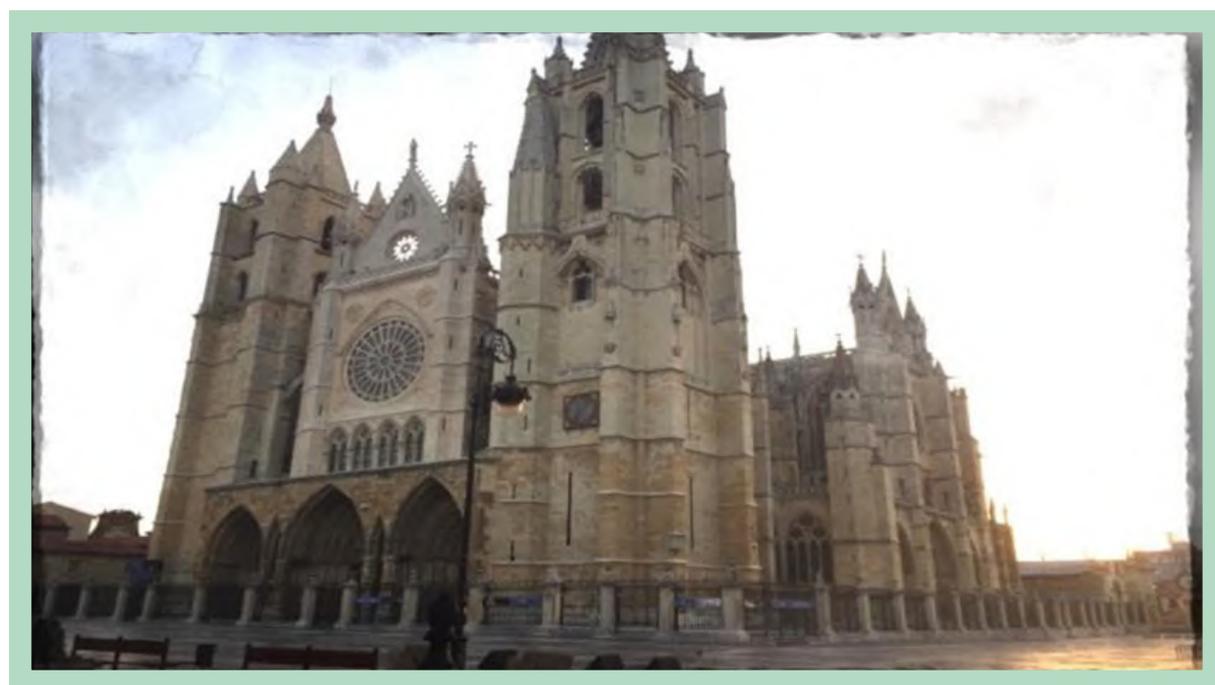
Para que el protagonista encuentre la reliquia perdida, tendrá que ir haciendo una minuciosa investigación e ir respondiendo a una serie de quiz sobre diferentes contenidos en referencia a hechos históricos o aspectos patrimoniales y culturales de cada uno de los puntos escogidos para la gymkhana en la ciudad de León. Estos contenidos no se tratarán sólo de hechos reales sino que, en más de una ocasión, se entremezclarán con la ficción y las leyendas que han acompañado al ser humano desde el principio de los tiempos. La leyenda del topo maligno es un claro ejemplo de ello, puesto que el momento en el que se hace visible ésta dentro de la historia, es cuando Tristán le pregunta a su tío por dónde empezar a investigar y éste le contesta que disponen de material fotográfico de la pieza robada, además de una gran cantidad de documentos relacionados con la historia de León digitalizados. Cuando Tristán accede a la información, se encuentra con un documento en el que está escrita la leyenda y una fotografía en la que se refleja una tortuga esculpida en una de las piezas. Esta información será necesaria para superar la siguiente prueba e ir obteniendo pistas, como es, en este caso, una pista sobre la verdadera historia acerca de la leyenda: el topo es en realidad el caparazón de una tortuga.

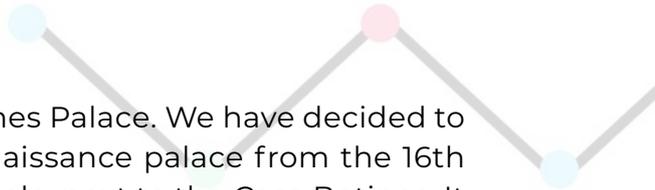
En este punto, el protagonista deduce que el resto de fragmentos podrían tener más animales asociados y esto lo lleva a otro documento en referencia a la catedral de León, ya que se creía que ésta albergaba, debajo de sí, una especie de túneles, conocidos como la serpiente de seis cabezas, que la conectaban con otros seis enclaves de la ciudad. Estos túneles, se dice, que fueron utilizados por una rama de antiguos caballeros templarios para sus reuniones secretas y para el transporte de reliquias del cristianismo. Es aquí donde leyenda y realidad están interconectados de nuevo, puesto que la leyenda afirma que una serpiente gigantesca aún vive en su interior y devora a todo aquel que osa entrar a alguno de los seis pasillos.

Cuando Tristán conoce esta información le pregunta a su tío si hay algo relacionado con ese animal en la ciudad de León, de modo que decide investigar sobre heráldica y descubre que, en el escudo de la familia de los Guzmanes, hay representada una cesta llena de víboras. Este hecho vuelve a interconectar historia y leyenda, puesto que este escudo representa a una de las familias leonesas más antiguas de la ciudad y nos habla sobre su palacio, el cual se preserva como uno de los museos más importantes de la ciudad: el Palacio de los Guzmanes.

En lo referente a la accesibilidad de este punto de la historia, cabe destacar el hecho de que, la catedral, se encuentra ubicada en la parte más alta de la zona, facilitando que el resto del recorrido sea llano y, por lo tanto, accesible para jóvenes con discapacidad física, en silla de ruedas o con movilidad reducida. La entrada a la catedral será de 6 euros individual, 5 euros para grupos, jubilados y estudiantes y gratuita para personas con discapacidad. Aunque la entrada a esta obra no sea gratuita a nivel general, consideramos este lugar como una parte imprescindible del itinerario, puesto que únicamente la fachada de la catedral es, en sí misma, suficientemente valiosa.

En cuanto a su accesibilidad, cuenta con rampas y accesos habilitados en el interior y un plano y alzado en la entrada, con un breve texto explicativo en Braille.





The second point of the gymkhana is the Guzmanes Palace. We have decided to choose this work because it is a well-known Renaissance palace from the 16th century, which is located in the Plaza de San Marcelo, next to the Casa Botines. It is the work of master builder Rodrigo Gil de Hontañón, although Juan de Ribero Rada was in charge of its execution. Despite being unfinished, it became the most outstanding palace in the city.

El segundo punto de la gymkhana es El palacio de los Guzmanes. Hemos decidido escoger esta obra porque se trata de un conocido palacio renacentista del siglo XVI, el cual se encuentra ubicado en la Plaza de San Marcelo, junto a la Casa Botines. Su huella se debe al maestro Rodrigo Gil de Hontañón, aunque Juan de Ribero Rada estuvo a cargo de su ejecución. A pesar de estar inacabado, se convirtió en el palacio más destacado de la ciudad.

Fue mandado construir por D. Ramiro Núñez de Guzman, ex comunero y miembro de uno de los linajes más antiguos de León. En 1566 se construyó la fachada principal frente a la actual Plaza de San Marcelo. A finales del siglo XVI se interrumpieron las obras y el palacio quedó incompleto. Posteriormente, en 1881, la Diputación de León compró el edificio a los propietarios de la época, los condes de Peñaranda de Bracamonte.

En este punto Tristán decide practicar algunos contenidos sobre arte, que le puedan resultar de utilidad, en referencia a los estilos existentes de columnas de acuerdo a su complejidad (dórico, jónico y corintio) y a conocer cuál de ellos destaca en la fachada del palacio de Los Guzmanes, además de tener que ordenar los diferentes estilos artísticos por orden cronológico (románico, gótico, mudéjar, renacentista). Esto es de vital relevancia puesto que, lo que más destaca en el Palacio de los Guzmanes, es su fachada principal, donde se puede ver una puerta decorada del siglo XVI, flanqueada por columnas jónicas y coronada con las estatuas de dos soldados con el escudo familiar. En el segundo piso destacan las vidrieras y en el tercero se puede ver una galería de arcos de vidrio separados por pilastras corintias. La torre sur contiene columnas dóricas, jónicas y corintias.

Tras acertarlas, Tristán le pide a la gerente del lugar si podría facilitarle más información y, en este momento, descubre la existencia de un gallo-veleta en San Isidoro. Este hecho conecta el Palacio de los Guzmanes con el punto de ruta siguiente: la Basílica de San Isidoro y además, en este punto de la historia, el jugador ya conocería tres de los cuatro animales.

Respecto a la accesibilidad cabe destacar que la entrada será de carácter gratuito y que tendrá el horario de lunes a viernes, de 9:00 a 14:30 horas y de 16:30 a 18:30 horas en invierno y de julio a septiembre, todos los días, de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 20:00 horas.

El tercer punto que hemos escogido es La Real Colegiata Basílica de San Isidoro o, simplemente, San Isidoro de León, un templo cristiano ubicado en esta ciudad. Se trata de uno de los conjuntos arquitectónicos de estilo románico más destacados de España, por su historia, arquitectura, escultura y por los objetos



románicos suntuarios que se han conservado. Tiene la particularidad de contar con un Panteón Real ubicado a los pies de la iglesia, con pintura mural románica y capiteles originales, todo lo cual lo convierte en una pieza única del mundo románico de la época. El complejo fue construido y ampliado durante los siglos XI y XII y originalmente era un monasterio dedicado a San Pelayo.

El Panteón y las dos puertas de su fachada sur, denominadas Puerta del Cordero y Puerta del Perdón, más la Puerta Norte o Capitular, son las primeras manifestaciones del arte románico en los territorios leoneses. Con el tiempo, se realizaron modificaciones y adiciones góticas, renacentistas y barrocas.

En este punto de ruta las pruebas están orientadas hacia el grial y el gallo-veleta puesto que, la gerente, le ofrece a Tristán un documento sobre el Santo Grial y éste le hace una serie de preguntas acerca de cómo llegó éste a León, de qué está hecho, a quién pertenecieron las joyas y, también, cuestiones sobre el origen del gallo-veleta, a qué siglo pertenece, de qué está hecho y en qué lugar se encuentra ahora. Tras conocer las respuestas, el protagonista intenta averiguar si el gallo-veleta tiene pegada una inscripción y el dibujo de un animal, pero la gerente le comunica que ya no se encuentra en San Isidoro y que fue transferido al Monasterio de San Marcos.

Esta parte conecta con la historia real de San Isidoro ya que, en la torre de este lugar, estaba situada la veleta de gallo, la cual fue, durante siglos, el símbolo máspreciado de la ciudad de León. En el siglo XXI, cuando la torre fue extensamente restaurada, esta pieza fue desmontada con la intención de realizar una limpieza y, en su lugar, se dejó una copia.

El cuarto punto de ruta, al que acude Tristán, es el Monasterio de San Marcos, una de las grandes joyas de la arquitectura de la ciudad española de León junto a la

catedral, la Basílica de San Isidoro y la Casa Botines. En la actualidad, es un albergue turístico, así como una iglesia consagrada y, anteriormente, fue el Museo de León, siendo uno de los monumentos más importantes del Renacimiento español. El interior del museo está dividido en tres salas: sala capitular, coro y el claustro.



Los orígenes de este edificio se encuentran en el siglo XII como refugio de peregrinos que realizaban el camino de Santiago. Su fachada es una perla del estilo artístico plateresco y está compuesto por un solo lienzo con un muro de dos cuerpos y dos plantas, rematado con blasón calado y candelabros.

En este lugar, Tristan quiere presentarse al puesto de guarda de seguridad. Para comprobar si es un candidato apto para el puesto, la encargada le envía una encuesta a su teléfono sobre el estilo de la fachada del monasterio (románico, proto-renacentista (plateresco), gótico o rococó). Así como el origen del edificio, en cuántas habitaciones está dividido el museo y quién fue el famoso escritor encarcelado en San Marcos. Justo en ese momento, el ladrón roba un documento y, al intentar escapar de la persecución de Tristán y un policía, lo pierde. Cuando Tristán lo abre para ver de qué se trata, se encuentra con un escrito que habla sobre un orden y un aviso: no puede desvelar qué se esconde en la cámara, dejando algunas pistas sobre la importancia de ir tocando el documento y sobre la guía de las estrellas cuando esté perdido.

Esto es de vital importancia ya que, en esta prueba, el jugador, deberá ir tocando diferentes puntos de la pantalla hasta lograr encontrar el patrón de la constelación del Carro. En ese momento, Tristán llama a su tío preguntando por un mapa de 300 años de antigüedad y éste le dice que cree que hay uno en el palacio Conde Luna.

Respecto a la accesibilidad cabe destacar que la entrada tendrá un precio regular de 0,6 euros y que será gratuita para estudiantes, jubilados, menores de 18 años y durante todos los sábados y domingos. Siendo el horario de Invierno (octubre



a junio), de martes a sábado, de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 19:00 horas y el de verano (julio a septiembre), de martes a sábado, de 10:00 a 14:00 horas y de 17:00 a 20:00 horas. Mientras que los domingos y festivos es de 10:00 a 14:00 h.

El Palacio de Conde Luna es el quinto punto de la ruta, se trata de un monumento ubicado en la esquina suroeste de la antigua muralla romana de la ciudad de León. El cuerpo central de la fachada de este antiguo palacio del s XIV, se conserva. Este fue construido por Pedro Sánchez de Quiñones y su esposa Juana González de Bazán, con tres escudos, el central de los Quiñones y los laterales relacionados con la familia Bazán. Está construido en piedra sillar y tiene unos once metros de ancho. La portada es gótica con dintel sobre modillones, un gran arco apuntado cubre el tímpano y está enmarcado en una amplia moldura. En el año 1931 fue declarado Monumento Histórico Nacional.

Tristán entra en el palacio y observa el mapa. En este punto, el jugador, tendrá que marcar todos y cada uno de los puntos que ha recorrido anteriormente: la catedral, el palacio de los Guzmanes, la Basílica de San Isidoro, el monasterio de San Marcos y el Conde Luna. Un detalle interesante es que, al unir todos esos puntos ocultos con tinta invisible, el jugador volverá a encontrarse con la constelación del Carro que apareció anteriormente en el documento encontrado en San Marcos.



En este momento, el protagonista deduce que su siguiente objetivo podría estar ubicado en el Barrio Húmedo y, justo en ese instante, aparece, ante él, una desconocida que le da una serie de coordenadas, siendo, la primera, acudir al bar La Bicha, situado en este conocido barrio de León.

La entrada al palacio será totalmente gratuita y el horario será de lunes a miércoles de 9:00 am a 21:00 pm y los martes de 9:00 am a 14:00 pm.

El sexto punto de ruta corresponde al Barrio Húmedo de León. Este se trata de un barrio histórico, ubicado en el corazón de la ciudad de León, ya que ejemplifica cómo estaba distribuido éste en la época medieval: calles estrechas, manzanas irregulares, alta densidad, edificios estrechos y profundos con vanos verticales, balcones, miradores, aleros de madera, etc. En este punto se ubican la gran mayoría de los monumentos de la ciudad.

Sin duda el Barrio Húmedo es la zona más conocida y concurrida del casco antiguo de León, ubicada al sur de la Calle Ancha. Su origen, probablemente, se encuentra en la antigua cannaba romana, donde vivían los civiles que abastecían de productos al campamento. Entre sus calles más emblemáticas podemos encontrar la Rúa, la cual fue en su momento la calle más comercial de la ciudad, conectando la Calle Ancha con la Plaza de San Francisco, fuera del recinto amurallado.

Por otra parte, la vida del barrio se concentra en las calles aledañas a la Plaza de San Martín y la Plaza Mayor, donde se ubican la mayoría de los establecimientos hoteleros, discotecas y posibilidades de ocio. Este es otro de los motivos por los que se decidió gamificar esta zona, puesto que, en este punto de la ruta, quisimos ofrecer cierta variedad en lo referente a contenido patrimonial, plasmando, a través de este conocido barrio, la cultura social y gastronómica más típica del entorno como es, en este caso, la gastronomía provincial de León a través de sus conocidas tapas, las cuales, siendo totalmente gratuitas, acompañan a la bebida.

Cuando Tristán llega al bar La Bicha, la desconocida le propone jugar a un juego en el que, para que todo salga bien, deberá seguir una serie de instrucciones. La primera es que pida algo en el bar. En este caso, Tristán, escoge pedir un cocido maragato, puesto que es un plato típico de la gastronomía de León. Este también se caracteriza por estar compuesto por un orden concreto: carne, garbanzos y sopa.

Más adelante, le indica que pida tres tapas típicas de León como son: la morcilla, el botillo y el cocido mencionado anteriormente. La gracia de la cuestión reside en que, el protagonista, tendrá que escoger la respuesta acerca del plato que no pertenece a la zona de León, siendo, en este caso los espárragos de Tudela.

Los siguientes puntos hacia los que envía a Tristán son: el Mesón Jabugo, el bar El Rebote, característico por sus croquetas de múltiples sabores y el bar El Barro.

Todos estos bares, tabernas, restaurantes y posadas son propios del Barrio Húmedo y, en ellos, se pueden encontrar los platos característicos de lugar como los nombrados anteriormente, además de algunos otros como la cecina de León, el bacalao al ajoarriero, la sopa de truchas y los dulces de Astorga (municipio perteneciente a León) como: mantecadas, hojaldres, chocolates, etc.



El último punto es la Plaza Grano, la cual se trata de una plaza ubicada en el casco antiguo de León. Aunque se la conoce popularmente como Plaza del Grano, su nombre oficial es Plaza de Santa María del Camino, ya que se encuentra detrás de la iglesia con el mismo nombre. Una de las características que hacen de esta plaza un lugar señalado es que tiene un empedrado propio del León medieval, aunque este sello fue el mismo que en innumerables espacios públicos de la capital, este es el único que sobrevivió en el siglo XXI.

Su nombre actual se debe a los mercados donde se vendían granos y otros productos agrícolas. Aunque se han intentado hacer modificaciones en ella, todas fueron rechazadas debido a su gran carácter y a las memorias históricas que contiene, puesto que se ha defendido que debe conservarse sin ningún añadido que pueda desfigurar sus características iniciales.

Todo estos motivos, históricos y culturales, se tuvieron en cuenta a la hora de escoger este lugar como desenlace final de la historia cuando, Tristán, descubre a través de las propias palabras de su tío, que el fragmento de la catedral nunca fue robado y que tan solo fue un pretexto para que éste le ayudara a encontrar los tres fragmentos restantes. El ladrón también era ficticio, puesto que su tío le iba enviando la información necesaria para que siempre fuera un paso por delante de su sobrino.

A través de un poema y un mapa, que hace alusión a mirar detrás de la cruz, el protagonista deduce que, detrás de esta, se encuentra situada la iglesia y, gracias a ello, logra juntar las cuatro piezas y abrir la cámara. Por otro lado, este poema da lugar a la reflexión sobre los elementos característicos que componen la Plaza Grano.

Asimismo, cada una de las piezas tiene grabado uno de los animales que han formado parte de la historia y leyendas antiguas como son: la tortuga, el gallo, la serpiente y el león, símbolo de la ciudad y, en medio de todos ellos, la cruz templaria. Esta cruz, símbolo de los caballeros templarios que pertenecieron a la Orden del Temple, tampoco es parte de la historia por casualidad, sino que, la ciudad de León, refleja cierta tradición templaria.



PALERMO, ITALIA

La ciudad de Palermo es la capital de la región de Sicilia, una de las islas más grandes del Mediterráneo perteneciente al territorio italiano. Desde la antigüedad, Sicilia ha sido la encrucijada de muchas culturas diferentes que han influido a lo largo de los siglos en la cultura, las costumbres y los estilos arquitectónicos y artísticos.

La ciudad de Palermo es un ejemplo de esto con sus muchos estilos diferentes y especialmente hoy, gracias a la variedad de culturas que la ciudad acoge, encarna el concepto de “diversidad es igualdad”.

Por tanto, el proyecto Gymkhana 5.0 ha involucrado a CEIPES precisamente por la posibilidad de realizar las actividades del proyecto en la ciudad de Palermo. Se consideró el patrimonio histórico, cultural y patrimonial, así como la posibilidad de involucrar al grupo destinatario del proyecto, es decir, los jóvenes desfavorecidos. Los jóvenes podrán aprovechar el camino gratuito y accesible que desarrolla Gymkhana, que los llevará a visitar algunos de los lugares más simbólicos de la ciudad de Palermo, representativos tanto de lo sagrado como de lo profano. Los jóvenes también recibirán información tanto histórica como relacionada con la mitología cultural y religiosa de la ciudad. El diseño de la ruta en la ciudad de Palermo se basó en primer lugar en la accesibilidad de cada lugar incluido en la ruta porque la aplicación fue creada como una herramienta de conocimiento inclusivo. Para ello, el recorrido incluyó algunos lugares accesibles por herramientas especiales o por las características del lugar en sí, así como accesibles a pie gracias a la corta distancia entre lugares o utilizando medios públicos que ofrece la propia ciudad de Palermo. Los siete puntos de la ruta elegidos son los siguientes: Villa Giulia; Iglesia de Santa Maria dello Spasimo y Piazza Magione adyacente; Piazza rivoluzione; Mercado de Vucciria; Piazza Quattro Canti con la adyacente Piazza Pretoria; Iglesia de San Giuseppe dei Teatini y Catedral de Palermo.

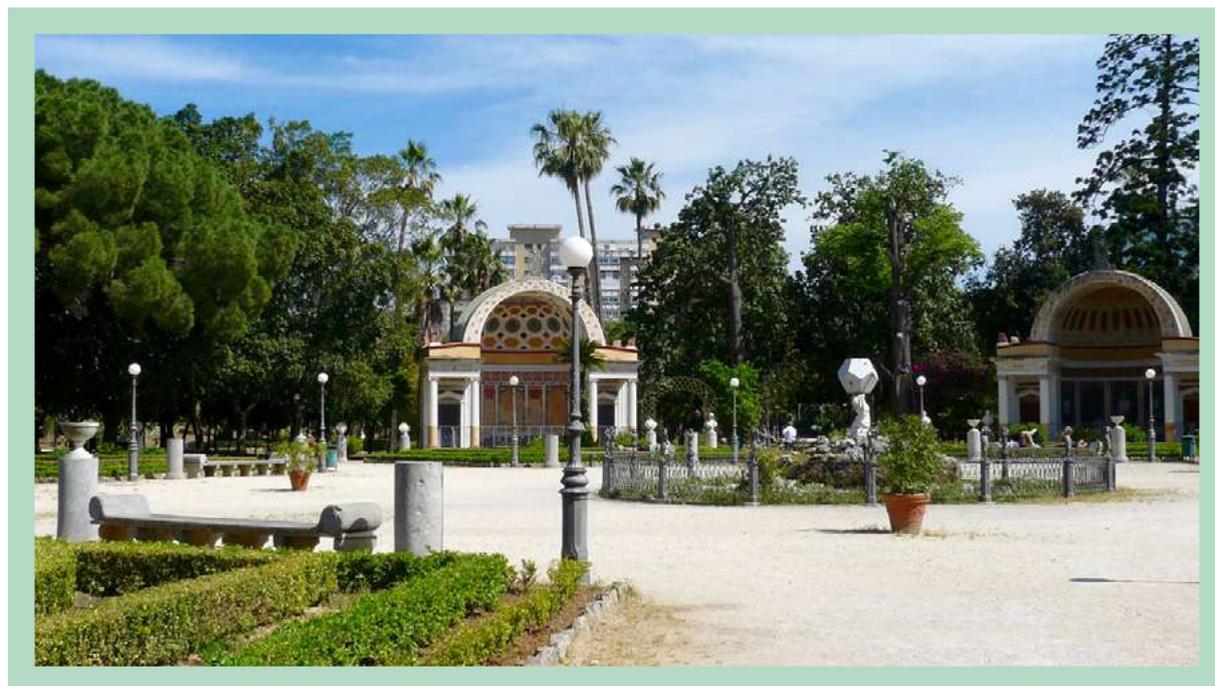
La distancia total entre los distintos lugares hace que el recorrido sea de 2,7 km; el camino es mayoritariamente llano, y la conformación de los lugares los hace accesibles automáticamente. Puedes recorrer la ruta a pie (recomendado) o por medios ecológicos como patinetes eléctricos o autobuses. Desde hace algunos años, el municipio de Palermo brinda a los ciudadanos y visitantes la oportunidad de utilizar scooters, aptos también para personas con discapacidad motriz. El autobús que pasa por el centro histórico suele ser gratuito pero en caso de tener que pagar el billete cuesta 1,40 euros.

Como se mencionó anteriormente, la ruta incluye muchos lugares simbólicos que cuentan la historia de la ciudad de Palermo en muchas de sus facetas; por eso la ruta llega al corazón del centro histórico, desde Villa Giulia que es una de las villas más antiguas construidas en Palermo hasta la Catedral, uno de los símbolos de la ruta árabe-normanda de Palermo, confirmando la multiplicidad de sus estilos.

Villa Giulia se encuentra a las afueras de las antiguas murallas de la ciudad. Fue construida en 1777 y representa uno de los primeros jardines públicos de Italia.

La villa fue construida por el arquitecto Nicolò Palma en nombre del virrey masón de Sicilia Marcantonio Colonna Príncipe de Aliano y Stigliano; por eso contiene muchas referencias masónicas desde su planta perfectamente cuadrada dividida en 8 sectores (referencia a los Templarios) con figuras geométricas como el cuadrado (referencia masónica para indicar los 4 elementos) el círculo (en memoria del movimiento circular), el pentágono (figura sagrada) y el triángulo (símbolo de perfección).

El jardín es accesible para todos, de forma gratuita y la conformación natural del lugar lo hace apto para la recepción de personas con discapacidad.



En el interior de Villa Giulia hay numerosas esculturas de mármol, de las cuales la más significativa es la del Genio de Palermo realizada por Ignazio Marabitti en 1778.

El Genio, deidad tutelar, protector cultural de Palermo y personificación de la ciudad indica la magnificencia y la virtud de la ciudad; en Villa Giulia se acompaña de elementos esotéricos como la cornucopia, las granadas, el águila, la corona, la culebra, el perro y las conchas. El aspecto representativo de la estatua en sí es la figura de la serpiente que encarna el concepto de estatua y se encuentra constantemente en otras representaciones esparcidas por la ciudad. El Genio de Villa Giulia es una de las 7 esculturas, ahora 8 (la octava fue inaugurada en 2020) presentes en la ciudad.

La historia del Genio tiene su origen en la época prerromana, pero no existe una historia cierta que no se desprenda de la leyenda y pueda darnos certezas en cuanto a la interpretación de sus símbolos. Según los mitos transmitidos por Ovidio en el siglo I a.C., simbolizaba el *genius loci* (deidad tutelar de la ciudad). Este significado se encuentra en la interpretación de Vincenzo di Giovanni en la que el hombre barbudo es el mismo Palermo mientras que la serpiente es Escipión Africano, quien

fue apoyado y ayudado por el pueblo de Palermo en la guerra contra los Cartagineses de Aníbal. Como muestra de gratitud, Scipio habría donado a la ciudad un cuenco dorado en cuyo centro está la estatua de un guerrero que alimenta a una serpiente de su pecho. En las representaciones del genio, es recurrente una inscripción en latín “Panormus conca aurea suos devorat alienos nutrit” (Palermo cuenca de oro devora a los suyos y alimenta a los extranjeros). El arquetipo de la serpiente alimentada por el Genio indica la renovación de la ciudad y sus relaciones con los extranjeros que durante la historia de la ciudad, entre pasajes y conquistas, produjo en Palermo y



en Sicilia tráfico, intercambios, reordenamientos y transformaciones culturales. Esto solo confirma cómo Palermo ha conseguido a lo largo de los años el nombre de “ciudad de la bienvenida”. Es la creencia de la ciudad, que se transforma gracias a las diferentes influencias a lo largo del tiempo, que quien llega a Palermo debe ser acogido, respetado e integrado como miembro de la comunidad y como ser humano.

En el camino de la Gymkhana, descubriremos más sobre el Genio de Palermo, gracias a lo que nos contó sobre sí mismo y a la ciudad como narradora. Después de mucho tiempo, el Genio regresará a Palermo para ver cómo ha cambiado a lo largo de los siglos; con él tendremos la oportunidad de emprender un viaje entre el pasado y el presente. Queríamos considerar a esta figura como un narrador porque al ser la personificación de la ciudad puede contar los detalles a través de su

propia historia transportándonos directamente por las calles de Palermo y dando la bienvenida a quienes quieran conocer la historia de esta maravillosa ciudad. Utilizando la creatividad, hemos contado una vez más la historia del Genio, por supuesto refiriéndonos a referencias históricas pero tomando la licencia artística para imaginar al Genio como un guerrero que apoyó personalmente a Escipión Africano en la guerra contra los cartagineses. Por tanto, el Genio representa un hilo rojo que conecta cada lugar, dándonos la oportunidad de descubrir los numerosos aspectos de la ciudad de Palermo y los diversos personajes asociados a la historia de los lugares. Por ejemplo, en Villa Giulia podemos encontrar al poeta Goethe que visitó Sicilia en 1787. El poeta definió a Villa Giulia como “el rincón más hermoso de la tierra” y quedó fascinado por ella.

En el juego, el Genio volverá a Palermo como narrador para contar la historia de la ciudad y contar su propia historia; Además, a medida que el jugador visite la ciudad, surgirán nuevos detalles que le ayudarán a comprender exactamente qué importancia tiene el Genio de Palermo para la ciudad misma y descubrir su secreto. De esto se trata todo el juego, de descubrir lo que el genio esconde celosamente en su corazón y lo que representa.

El segundo lugar elegido para la ruta es la Iglesia de Santa Maria dello Spasimo con la plaza adyacente, Piazza Magione, que es particularmente importante para



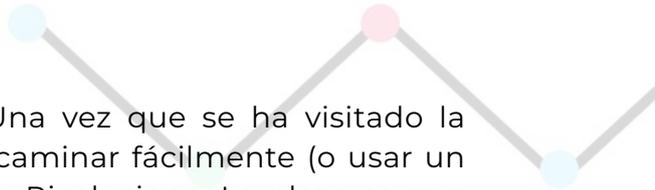
la ciudad de Palermo. El Genio no es el único protector de la ciudad. Durante los años más duros de la historia de Palermo, también conocidos como los “años de las masacres”, mucha gente la defendió y protegió. Como lamentablemente es bien sabido, la historia de Palermo está entrelazada con la realidad de la mafia. No nos es posible aquí apartarnos de la historia de esta realidad que aflige a la capital; sin embargo, el juego de Gymkhana no puede dejar de recordar a hombres notables e insustituibles, como Giovanni Falcone para la ciudad de Palermo. Este último fue uno de los magistrados más comprometidos con la lucha contra la ‘Cosa Nostra’ (como se llama a la mafia siciliana). Como parte de la policía Anti-Mafia, realizó investigaciones fundamentales sobre la mafia en las décadas de 1980 y 1990, sacando a la luz los vínculos y las negociaciones entre el Estado italiano y la mafia siciliana. Giovanni Falcone fue asesinado el 23 de mayo de 1992, cuando fue asesinado por la mafia, junto con su esposa y los agentes de su escolta (la llamada Strage di Capaci). Giovanni Falcone encarnaba la esperanza, en esos años, de todos aquellos sicilianos deseosos de reconstruir la identidad de su región, de erradicar el estigma que ha oprimido ese territorio durante un siglo. Primero fue considerada tierra de bandidos y luego de la mafia, acosada por la corrupción y el interés propio de unos pocos. Antes de la demolición del distrito, la familia de Giovanni Falcone vivía aquí. Piazza Magione es el lugar de nacimiento de Giovanni Falcone, que el Genio recuerda con nostalgia como un héroe valiente de nuestro tiempo. Los jugadores pueden conocer esta pieza fundamental de la historia de la ciudad adivinando a quién estaba dedicada la placa conmemorativa en el sitio de su casa en la plaza.

El complejo de la iglesia y el monasterio de Santa Maria dello Spasimo es la quintaesencia de la ciudad de Palermo. Se encuentra junto a la Piazza Magione en el histórico distrito de Kalsa. El conjunto monumental fue construido por Jacopo de Basilicò, un jurista adinerado que decidió honrar los deseos testamentarios de su esposa construyendo una iglesia dedicada a Santa Maria di Gesù que “sufrió un espasmo”. Ella sufría el dolor de su hijo que colapsó bajo el peso de la cruz en el camino al Calvario, de ahí el nombre de la iglesia.

Los hechos relacionados con su construcción fueron muy convulsos: surgieron diversas dificultades que alargaron el tiempo de construcción y alteraron el diseño original; hoy es una iglesia al aire libre. A pesar de las dificultades y los cambios de uso que ha sufrido la iglesia a lo largo de los siglos, no ha perdido su esplendor, ofreciendo al turista un espacio de paz y espiritualidad.

En el juego, el genio se encontrará aquí a Raffaello Sanzio. La Iglesia del Spasimo ha albergado durante mucho tiempo una pintura del pintor, “Lo Spasimo di Sicilia”. La obra, encargada al gran pintor de Urbino por De Basilicò en 1516 para adornar la capilla funeraria que se había reservado en la iglesia, sufrió diversas vicisitudes a lo largo del tiempo; de hecho, ya no se puede admirar dentro de la iglesia, ahora está en el Museo del Prado de Madrid. Así pues, los jugadores de Gymkhana podrán descubrir esta pequeña joya del lugar, porque en la actualidad existe una reproducción de la original.

Tanto la Piazza Magione como el complejo de la iglesia de Santa Maria dello Spasimo son gratuitos y accesibles para personas con discapacidad gracias al trazado territorial y las rampas de acceso.



El tercer lugar elegido es Piazza Rivoluzione. Una vez que se ha visitado la iglesia de Santa Maria dello Spasimo, se puede caminar fácilmente (o usar un scooter) a través de Piazza Magione hasta Piazza Rivoluzione. La plaza es uno de los lugares de interés histórico de Palermo y hoy en día es principalmente un lugar para la vida nocturna. Lejos quedan los tiempos en que fue lugar y símbolo de la revolución contra los opresores. Fue el corazón del “Risorgimento de Palermo” y un símbolo de la lucha contra los borbones. Con los movimientos revolucionarios de 1820 y 1848, la plaza se convirtió en un escenario popular de revueltas y protestas contra los borbones.

La gente de Palermo eligió este lugar por la presencia de un elemento peculiar que representa a la ciudad: la escultura del Genio de Palermo. En el centro de la plaza, se encuentra una de las ocho representaciones escultóricas del Genio, también conocido como “el Genio del Tricolor”. Este nombre le fue dado por la costumbre de los ciudadanos de cubrir la estatua con la bandera tricolor italiana, con el Triskelion, el símbolo de Sicilia, en el centro. De esta manera, el Genio fortaleció su significado de proteger la ciudad al convertirse en un partidario del deseo de libertad de Palermo.

El juego inevitablemente tenía que tener en cuenta este lugar. En el hilo rojo trazado por el Genio, en Gymkhana, Piazza Rivoluzione es para él un lugar nostálgico de una ciudad que quiere deshacerse de los opresores. El Genio de Palermo recuerda en la historia la redención y la justicia social, confirmando su papel social de protector de la ciudad.

Además, la plaza nunca habría tomado el nombre de Piazza rivoluzione si no hubiera sido por la estatua en sí. Los borbones entendieron el apego de los ciudadanos a la estatua y su reivindicación como símbolo de la lucha; así, en 1852 decidieron trasladar la estatua a los almacenes municipales del Spasimo (el conjunto, como ya se ha comentado, sufrió innumerables transformaciones de uso). Sin embargo, el 7 de junio, con la llegada a Palermo de Giuseppe Garibaldi, la gente volvió a colocar la estatua en la plaza, que desde entonces se llama Piazza Rivoluzione.

Pasada la Piazza Rivoluzione, el Genio continúa su paseo por el centro histórico hasta llegar a otro gran y famoso mercado de la ciudad: La Vucciria.

La Vucciria es un mercado histórico muy conocido en Palermo, junto con otros llamados Ballarò, Il Capo, Mercato delle Pulci y Lattarini. El nombre de este mercado proviene de la palabra francesa boucherie, que significa carnicería.

El mercado estaba originalmente destinado al sacrificio y venta de carne. Además, ‘Vuccirià’ en el dialecto de Palermo significa ‘Confusión’. Este nombre era muy apropiado para el mercado por las confusiones de las voces de los vendedores, llamadas ‘abbanniati’ en siciliano, que adornaban este lugar en su vida cotidiana. Hoy, la Vucciria ha sufrido algunos cambios de uso, convirtiéndose en un lugar simbólico de la ciudad durante el día y en lugar para la vida nocturna de Palermo. Aunque ya no parece un mercado, los visitantes de Vucciria aún pueden saborear los sabores de Palermo; las voces de los vendedores se han reducido, dejando

espacio a las amables sonrisas de los restauradores que atraen a los turistas con sus platos para comer en el lugar o para llevar. Por lo tanto, permiten a los visitantes probar la comida callejera de Palermo. Todavía hay algunos vendedores de pescado que, a veces, dejan que los visitantes prueben un pulpo hervido para incitarlos a comprar.



Quienes visiten la Vucciria sin duda quedarán fascinados por los olores y colores de un lugar que representa la hospitalidad, la libertad y las contradicciones de Palermo. Especialmente durante la movida nocturna, los visitantes apreciarán la música y los clubes que aún mantienen el nombre del mercado creando “Vucciria”.

Durante el paseo con el Genio, descubriremos muchos secretos de este lugar, como el ‘Balati ra Vucciria’, un dicho de Palermo vinculado a su pavimento. La palabra Balata, plural Balati, proviene del árabe Balath y significa losa de mármol. También es importante la leyenda del dragón Vucciria, leyenda que conecta Palermo con Egipto.

En este lugar, sin embargo, los jugadores de Gymkhana seguramente encontrarán otra peculiaridad, una tercera representación escultórica del Genio de Palermo, también llamado el Genio del Garraffo, o en siciliano, Palermu lu Grandi (Palermo el Grande). La estatua está en una calle lateral de Vucciria, cerca de Piazzetta Garraffo.

La Vucciria, al ser uno de los mercados más antiguos y estar cerca del puerto, ha sido el hogar de comerciantes y mercaderes de Amalfi, Pisa, Génova y Cataluña



desde la antigüedad. En el siglo XV, estos comerciantes, queriendo rendir homenaje a la ciudad que les había acogido, decidieron decorar el nivel del Garraffo (del árabe gharraf, lleno de agua) con una fuente, sobre la que colocar una estatua del Genio de Palermo.

Unos siglos más tarde, lamentablemente, la fuente del Genio de Palermo en el Garraffo fue desmantelada y la estatua del Genio de Palermo fue trasladada del centro de la plaza Garraffo y reposicionada en una papelería amurallada donde aún se puede apreciar hoy, a pesar de su estado.

Durante la ruta de la Gymkhana, será posible ver cómo era la estatua hace unos siglos; los jugadores podrán revivir el pasado para apreciar al genio en el presente.

Se puede acceder al mercado de Vucciria desde varios puntos a pie, por ejemplo, desde Piazza San Domenico o Corso Vittorio Emanuele. El lugar es accesible para personas con discapacidades motoras y visuales.

A pocos metros de la Vucciria se encuentra la Piazza Villena, más conocida como Quattro Canti, el quinto lugar de la ruta. Esta plaza octogonal se encuentra en el cruce de los dos ejes principales de Palermo: Via Maqueda y Cassaro, ahora Via Vittorio Emanuele. Las dos calles dividen Palermo en cuatro distritos: Palazzo Reale; Monte di Pietà; Castellammare; Tribunal.

Las fuentes históricas también llaman a la plaza Teatro del Sole (Teatro del Sol) porque durante las horas del día al menos una de las alas arquitectónicas está iluminada por el sol. Los Quattro Canti son los cuatro esquemas decorativos que delimitan el espacio de la intersección. Fueron realizados entre 1609 y 1620 y presentan una articulación arquitectónica y decorativa en varios niveles que, de abajo hacia arriba, se suceden según un principio de ascensión del mundo de la naturaleza al del cielo. Los cuatro pisos de la fachada están decorados de la siguiente manera: en el piso inferior, fuentes que representan los ríos de la ciudad antigua (Oreto, Kemonia, Pannaria, Papireto); luego, un orden dórico que contiene alegorías de las cuatro estaciones; el siguiente orden, en estilo jónico, contiene estatuas de los reyes; finalmente, en el orden superior, los cuatro santos de Palermo, Agata, Ninfa, Oliva y Cristina, patronos de la ciudad antes del advenimiento de la nueva patrona, Santa Rosalía. Y es precisamente esto último lo que conoce el Genio. Santa Rosalía y el Genio de Palermo son los patronos oficiales de la ciudad; por eso, durante la fiesta del santo, conocida como el 'Festino', cada 15 de julio, cuando llega el carro de Santa Rosalía al Quattro Canti, la procesión se detiene y se grita un himno de la ciudad antigua, 'Viva Palermo e Viva Santa Rosalia', para celebrar a los santos patronos de la ciudad tanto en el ámbito religioso como cultural.

Sin embargo, en este punto del recorrido, el Genio no revela quién es su conocido mientras continúa su paseo entre los monumentos de Palermo y busca a su amada entre sus calles.

La parte sur está ocupada por la fachada de la magnífica iglesia de San Giuseppe dei Teatini, el sexto lugar seleccionado para la ruta de la Gymkhana. Aquí el Genio

se pierde entre las magníficas decoraciones barrocas. La iglesia ocupa una gran área del tejido urbano con sus elevaciones sobre las dos arterias principales de la ciudad. Limita con Via Maqueda con vistas a Piazza Pretoria, la sede del municipio de la ciudad, y al norte con el antiguo Cassaro. El interior es un verdadero cofre del tesoro, ricamente adornado con decoraciones barrocas gracias al sabio uso del mármol policromado. Junto con el uso de decoraciones pictóricas, crean un efecto de pompa y elegancia. Todos los techos están pintados con frescos, los altares están elegantemente decorados con piedras semipreciosas y los muebles de madera también están diseñados con el espíritu barroco decorativo.

La iglesia de San Giuseppe dei Teatini nos traslada al lado barroco y suntuoso de la ciudad, confirmando que Palermo tiene muchas facetas. Por un lado la humildad y austera espiritualidad de la iglesia de Santa Maria dello Spasimo y por otro la riqueza de color de la iglesia de San Giuseppe dei Teatini. El Quattro Canti y la iglesia son accesibles y gratuitos.



Después de visitar la iglesia, el Genio llegará al último lugar de la ruta, la Catedral de Palermo. Aquí él Genio buscará desesperadamente a Santa Rosalía, y será el propio jugador quien tendrá que reconocerla en nombre del Genio y permitir que los dos se reúnan.

La historia de la catedral de Palermo representa una síntesis de la ciudad, tanto es así que se le llama el 'libro de historia' de Palermo. Como Palermo cambió de gobernantes a lo largo de los siglos, la Catedral fue sometida a continuas



remodelaciones, restauraciones, adiciones y modificaciones, por lo que el edificio muestra signos de todas las dominaciones que le han seguido desde su construcción en 1184. Desde el 3 de julio de 2015, es parte del Patrimonio de la Humanidad bajo el itinerario árabe-normando de Palermo, dando testimonio de la variedad de influencias artísticas.

Podemos dividir la historia de la construcción de la catedral en varios períodos, comenzando por su construcción. Cerca de la actual iglesia se conservan los restos de un antiguo asentamiento de la época púnica. Sin embargo, en época romana, las prácticas vinculadas al culto al cristianismo comenzaron a extenderse y los primeros cristianos comenzaron a refugiarse en las cuevas subterráneas, las catacumbas, para celebrar el culto a los muertos y escapar de la persecución, de las que tenemos constancia en la actual ubicación del Palazzo dei Normanni. Durante este período, se construyó una pequeña iglesia para el sacrificio de los primeros mártires de Palermo. Bajo el dominio bizantino, el edificio fue demolido y reconstruido en estilo bizantino, del que aún se conservan la planta basilical y la cripta.

Después de la dominación árabe, la iglesia se convirtió al culto musulmán y se transformó en una mezquita. En una columna del pórtico exterior se conserva una inscripción en árabe, todavía visible en la actualidad.

El retorno a la soberanía cristiana y católica se produjo con la llegada de los normandos, gracias a la contribución del Gran Conde Ruggero d'Altavilla. La mezquita fue readaptada para el culto cristiano. Por lo tanto, la iglesia continuó sufriendo muchas transformaciones.

Bajo el dominio de los normandos; cristianos, musulmanes y judíos coexistieron de una manera relativamente pacífica. Palermo fue la capital del Sacro Imperio Romano Germánico bajo el mandato de Federico II. Durante casi dos siglos, las artes y la arquitectura estuvieron impregnadas de los cánones estilísticos típicos de Oriente Medio, mezclados con conceptos nórdicos y germánicos. La catedral también fue influenciada por estos elementos, que aún hoy son visibles.

A lo largo de los siglos, la iglesia también ha sufrido influencias neoclásicas y barrocas, estas últimas durante la era de los Borbón.

Aunque la Catedral está dedicada a la Asunción de la Santísima Virgen María, es conocida principalmente por el relicario de la patrona de Palermo: Santa Rosalía. La urna 'preciosa' que contiene el cuerpo sagrado de Santa Rosalía se encuentra en la Capilla Real en el lado sur. El relicario de plata se realizó entre 1631 y 1637 y da testimonio de la influencia barroca. La entrada a la catedral es gratuita y accesible, mientras que las visitas organizadas al interior están sujetas a un cargo.

En la ruta de la Gymkhana no podemos profundizar en la historia de Santa Rosalía, la patrona a la que se dedica Palermo, pero tratamos de mostrar cómo la ciudad incluye tanto la cultura como la religión y cómo la unión de estos dos

sistemas puede dar lugar a tradiciones comunitarias, que constituyen la esencia de la ciudad de Palermo e influyen mucho en la cultura de sus habitantes.

La historia nos cuenta que en 1625 Santa Rosalía salvó a la ciudad de una terrible epidemia de peste, convirtiéndose así en la patrona de la ciudad. En 1624, la plaga se extendió por la ciudad, sembrando muerte y dolor. Tiempo después ocurrió un hecho extraordinario: un ciudadano de Palermo, Girolama la Gattuta, tuvo una visión que reveló la ubicación de los restos de Santa Rosalía. Tras una incansable búsqueda y excavación cerca de la cueva de Monte Pellegrino, los huesos fueron encontrados el 15 de julio de 1624. Cuando se disiparon las dudas sobre la autenticidad de los huesos, se organizó una solemne procesión con las reliquias. Se dice que a partir de ese día no se registraron más víctimas y los enfermos se curaron repentinamente. Santa Rosalía había liberado a la ciudad de Palermo de la peste. Desde entonces, la fiesta de Santa Rosalía se celebra cada año el 15 de julio, donde la gente grita al unísono el himno 'Viva Palermo e viva Santa Rosalía'.



Esta oración incluye tanto al Genio como a la Santa, y por lo tanto el juego termina cuando se le pide al jugador que descubra “El Enigma del Genio”; consiste precisamente en reconstruir este himno a partir de las letras que poco a poco fueron descubriéndose al jugador durante el camino de la Gymkhana. En el juego, el Genio está

enamorado de la Santa, quien le corresponde en admiración y estima por ser un hombre que dedicó su vida a la ciudad de Palermo, de la que es la personificación.

El objetivo del juego es demostrar cómo la diversidad de estilos, culturas y tradiciones de Palermo se resuelve mediante la creación de una armonía que la hace única.

Palermo se ha construido a través de sus gobernantes, sus pecados y sus virtudes, y sin su multiculturalidad la ciudad no sería la misma. El Genio y Santa Rosalía celebran la ciudad y toda la gente de Palermo.

SANTA MARIA DA FEIRA, PORTUGAL

Santa Maria da Feira es un municipio ubicado en la Región Norte de Portugal, forma parte del distrito de Aveiro y el Área Metropolitana de Oporto. Tiene una superficie de unos 216 km² y una población residente de unos 139.000 habitantes distribuidos en 21 localidades y una densidad de población de 641,9 habitantes / km² (superior a la media nacional que es de 111,5 habitantes / km²) (PORDATA, 2019). Santa Maria da Feira tiene una excelente accesibilidad a la red principal de carreteras, cerca de las ciudades de Oporto, Aveiro y Coimbra. Se trata de una ciudad milenaria, rica en tradiciones populares, de gran relevancia económica a nivel nacional y con un fuerte dinamismo cultural.

La economía de la ciudad se caracteriza por una industria robusta y dinámica. Santa Maria da Feira es el centro industrial de procesamiento de corcho más grande del mundo, por lo que esta actividad es de gran importancia para el municipio.

Esta ciudad alberga algunos de los principales eventos culturales de relevancia internacional y nacional, como el Festival Internacional de Teatro de Calle - Imaginarius, el Viaje Medieval en la Tierra de Santa María y el parque temático de Navidad - Perlim.

En cuanto a las tradiciones populares, Festa das Fogaceiras es una fiesta religiosa que se realiza anualmente el 20 de enero, para revivir el voto hecho por la población al mártir S. Sebastião contra la epidemia de peste negra. Los bailes y canciones populares también reflejan la historia



de la región, perpetuada por varias asociaciones culturales que existen en la ciudad. La gastronomía de Feira también se destaca, en particular, a través de la Fogaça da Feira IGP cuya confección se limita al municipio.

El centro histórico de Santa Maria da Feira cuenta con varios monumentos de interés nacional, como el Castillo de Feira, la Iglesia y Convento de Lóios, la Iglesia de la Misericordia y el Mercado Municipal.

Teniendo en cuenta estos antecedentes, los lugares elegidos para ser incluidos en la Gimkhana fueron los siguientes: Castillo de Feira, Iglesia y Convento de los Lóios, Café Castelo (Fogaça da Feira IGP), Escultura de Corcho (que se encuentra en el Ayuntamiento de Santa Maria da Feira), Iglesia de la Misericordia, Mercado Municipal y los Graneros (junto al Centro de Cultura e Recreio do Orfeão da Feira). La importancia de estos lugares se explica en la sección 2.

Valor histórico de la Ruta

Castillo de Feira

El Castillo de Santa Maria da Feira está clasificado como Monumento Nacional por el Decreto del 16-06-1910, DG, n.º 136, del 23-06-1910 [1]. Este Monumento es considerado una de las obras más emblemáticas de la arquitectura medieval portuguesa de tipo militar. Este Castillo habría sido fundamental en el proceso de la Reconquista y para la autonomía de la Comarca de Portucalense. Durante varios siglos este castillo tuvo varias funciones, a saber, como fortificación militar, planificación de operaciones, protección de la familia real y como residencia de los condes de Feira.

Dada la ubicación estratégica del Castillo de Feira, se presume que allí se planeó la batalla de São Mamede, en 1128, lo que contribuyó a la autonomía del Reino de Portugal. Este Castillo también habría sido considerado una fortaleza segura ya que en 1188 el Rey S. Sancho I lo habría puesto a disposición para dar cobijo a su esposa e hijas. Después de 1448, el castillo pasó a estar en posesión del noble Fernão Pereira, quien lo recuperó. Rui Pereira, hijo de Fernão Pereira fue el primer Conde de Feira. Este Castillo estuvo en la familia de los Condes de Feira hasta 1700, cuando D. Fernando murió sin descendencia. En 1722, el Palacio de los Condes fue destruido por un fuerte incendio. Entre 1935 y 1940 el Castillo recibió obras de restauración que le dieron su aspecto actual, similar al que tenía en el siglo XVII.

Iglesia y Convento de Lóios

La Iglesia y Convento de Lóios, incluida la escalinata monumental, está clasificada como Monumento de Interés Público por la Ordenanza No. 718/2012, RD, 2da serie, No. 237, 7-12-2012 en la categoría de Arquitectura Religiosa / Convento [2]. Se trata de un convento de estilo arquitectónico manierista.

Esta iglesia perteneció a la Congregación portuguesa de São João Evangelista fundada en el siglo XV, también conocida como los Frailes de Lóios o “Azuís” (“azul” por el color de su hábito). Tras la extinción de las Órdenes Religiosas en 1834, este convento fue cedido al Ayuntamiento de Santa Maria da Feira, quien lo utilizó para diversas funciones. El convento albergó un Patio y el Conservatorio y, en 1878, se inauguró en este espacio el teatro D. Fernando II. En el siglo XX, el edificio sufrió algunos trabajos de restauración y, a partir de la década de 1980, se convirtió en el hogar de un museo. Desde el año 2000 se le conoce como Museo del Convento de Lóios.

Muchos de los edificios que pertenecieron a la Congregación de São João Evangelista en todo el país, fueron transformados en hoteles. Sin embargo, en Santa Maria da Feira se ha convertido en un museo que muestra la historia y el trabajo que desarrolló esta Congregación y del que se sabe muy poco en Portugal.

Café Castelo / Fogaça da Feira IGP

La Fogaça da Feira está clasificada como IGP mediante la Orden nº 9532/2015, de 21.08.2015 [4]. Se trata de un pan dulce, con leve sabor y aroma a limón y canela, de color parduzco, forma cónica estilizada en la parte superior con cuatro picos (“coruchéus”) que sugieren las cuatro torres del Castillo de Feira que distinguen a la Fogaça da Feira de otros tipos de pan dulce. La Fogaça da Feira IGP tiene una relación histórica con la Festa das Fogaceiras. Para obtener protección contra la peste negra, la gente hizo un voto a S. Sebastião y prometió ofrecer una fogaça, una tradición que continúa hasta el día de hoy.

El área geográfica para la producción de este dulce se limita al municipio de Santa Maria da Feira. Café Castelo es un café histórico de la ciudad fundado en 1943 y produce la típica fogaça a través de la preparación y cocci3n tradicional, en un horno de leña.

Escultura Diorama Fábrica de corcho (Ayuntamiento de S.M da Feira)

Santa Maria da Feira tiene un fuerte dinamismo cultural, organizando varios eventos culturales de relevancia internacional y nacional, y un robusto sector industrial, siendo el mayor centro internacional de transformación del corcho [5]. Esta escultura “Diorama Cork Factory” tiene como objetivo explorar estas dos importantes dimensiones de la ciudad.

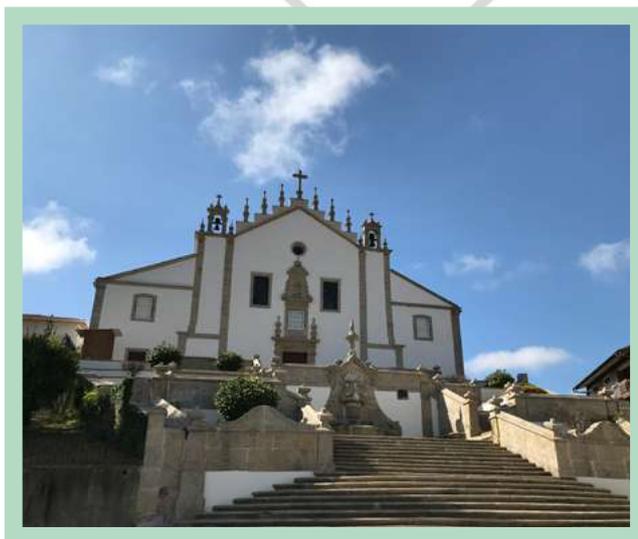
Esta escultura fue realizada como parte de Imaginarius [6], el festival internacional de teatro de calle más grande de Portugal y un referente internacional. Desde 2001, este festival ha invertido en importantes producciones internacionales y en el desarrollo de creaciones originales, apoyando a directores y actores locales.



Alexandre Farto, conocido como Vhils, es uno de los más grandes artistas de arte urbano de Portugal y fue el creador de esta escultura de siete metros de altura “Diorama Cork Factory”. Esta escultura fue realizada en corcho, materia prima que corresponde a la corteza del alcornoque y se utiliza principalmente para la elaboración de tapones de corcho. Este explora la identidad cultural y social de la ciudad, expresando la estrecha relación que existe entre el ser humano y el entorno en el que trabaja.

Iglesia de la Misericordia

La Iglesia de la Misericordia de Santa Maria da Feira que incluye las dependencias adjuntas, escalera y fuente, está clasificada como Monumento de Interés Público en la categoría de Arquitectura Mixta / Conjunto mediante Ordenanza No. 663/2012, DR, 2da serie, No. 215, 7-11-2012 [7]. Aunque el proyecto de esta iglesia fue ejecutado en el período barroco (finales del siglo XVII), presenta inspiraciones del estilo manierista.



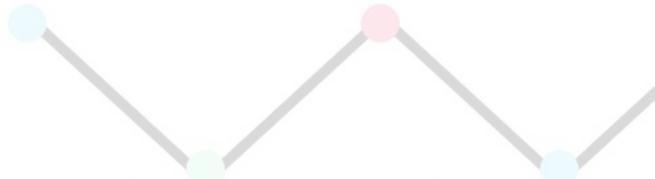
Esta iglesia está relacionada con la Cofradía de la Misericordia de Santa Maria da Feira. La mayoría de Misericórdias en Portugal se fundaron durante el reinado del rey Manuel I (1469-1521) para apoyar y ayudar a las personas necesitadas. La Santa Casa da Misericórdia de Santa Maria da Feira fue fundada en 1594, aunque algunos registros muestran que ya existía antes de esta fecha.

Durante el siglo XVII, la Hermandad de la Misericordia realizó algunas obras de reparación en el pequeño templo de São Francisco, sin embargo, sintieron la necesidad de ampliar este espacio, y en 1690 iniciaron la construcción de un nuevo templo, en el lugar donde había estado una iglesia dedicada a S. Nicolau; D. Joana Forjaz Pereira Meneses e Silva, VI Condesa de Feira, jugó un papel fundamental en esta iniciativa. Esta mujer fue directora de la Santa Casa da Misericórdia durante varios años, un caso único y curioso en este momento de la historia de Portugal.

Mercado Municipal

El Mercado Municipal de Santa Maria da Feira está clasificado como Monumento de Interés Público en la categoría de Arquitectura Civil / Mercado a través de la Ordenanza No. 740-CF / 2012, DR, 2da serie, No. 248 (suplemento), 24-12- 2012 [8]. Se trata de una obra de referencia de la arquitectura internacional y nacional de los años 50, siendo una de las principales obras del arquitecto Fernando Távora. Se trata de un importante arquitecto portugués, galardonado con varios premios de arquitectura y distinguido con el título de Doctor Honoris Causa por la Universidad de Coimbra en 1993. Este mercado es uno de los edificios más estudiados en los cursos de arquitectura en Portugal.

Este Mercado también tiene algunos detalles en mosaico de Gouvêa Portuense y Álvaro Siza Vieira con figuras de productos tradicionales que se vendían en ese momento. Este espacio fue diseñado no solo con una función de mercado sino también como un punto de encuentro para la comunidad. Actualmente, además de su función como mercado, este mercado también alberga otros eventos culturales, como el Mercado de Navidad que surgió como complemento al parque temático “Perlim”.



Graneros (Orfeão da Feira)

La cultura presenta un fuerte dinamismo en Santa Maria da Feira. Aquí, también se incluyen las tradiciones populares que son celebradas por los diversos grupos folclóricos que existen en todo el municipio, como es el caso del Grupo Regional de Danzas y Canto del Orfeão da Feira. Este fue el primer grupo folclórico organizado en Santa Maria da Feira, creado oficialmente en 1981 para desarrollar una dimensión etnográfica en el territorio.

Estas tradiciones populares tienen una fuerte relación con el sector agrícola. Al final de las cosechas, la gente cantaba y bailaba para celebrar en comunidad. Las cosechas, particularmente el maíz, se almacenaban en estructuras llamadas graneros. El propósito de estas estructuras era almacenar y proteger los cultivos de las condiciones climáticas desfavorables, garantizar una buena ventilación y calidad del aire, y asegurar la subsistencia de las personas hasta la próxima cosecha. Estas estructuras agrícolas se encuentran fundamentalmente en la región norte de Portugal y la región gallega de España.

Inspiración para el juego

La inspiración para este juego fue un evento que tiene lugar anualmente en Santa Maria da Feira, el viaje medieval en la tierra de Santa María, el evento de recreación medieval más grande de Europa. En 2019, este evento ocupó 34 hectáreas en el centro histórico de Santa Maria da Feira y recibió alrededor de 700.000 visitantes durante 12 días.

Cada año, este Viaje Medieval representa un período histórico diferente, diferenciándose por su veracidad histórica, dimensión (espacial y temporal), y la implicación de la comunidad y las asociaciones locales, para fortalecer su autoestima y sentido de pertenencia. En 2019, este evento involucró el trabajo diario de dos mil personas y 400 voluntarios, asegurando 1700 representaciones de animación.

Dada la relevancia de este evento y las tradiciones milenarias de la ciudad, el tema de juego elegido para la Gymkhana fue un viaje en el tiempo a la época medieval. En este contexto, un grupo de tres jóvenes realizará un viaje inesperado en el tiempo. Para volver a su tiempo, deberán superar varios retos y, al mismo tiempo, aprender un poco más sobre el patrimonio cultural y la historia de la ciudad.

Realidad vs Ficción

La época medieval fue la inspiración para este juego, sin embargo, existen algunas inconsistencias históricas en este “viaje en el tiempo”, ya que los monumentos y estructuras que forman parte de esta ruta fueron construidos en diferentes épocas. A pesar de estas incongruencias, en cada lugar intentamos incluir algunas referencias a la época medieval. De esta manera, el juego intenta incluir hechos más antiguos y recientes de la historia de Santa Maria da Feira.



El Castillo de Feira es un monumento milenario, de gran importancia. En el siglo XII, contribuyó a la fundación del Reino de Portugal. También hay algunas referencias a la fogaça en el siglo XIII. Sin embargo, el primer Conde de Feira, Rui Pereira comenzó a administrar las tierras de Santa María a partir del siglo XV, el Convento de Lóios fue construido en el siglo XVI y se convierte en Iglesia más tarde, en el siglo XVII. La Iglesia de la Misericordia fue construida a finales del siglo XVII.

Café Castelo fue fundado en 1943, el Mercado Municipal de Santa Maria da Feira se completó en 1959 y la escultura “Diorama Cork Factory” se realizó en 2013. La dinámica industrial del sector del corcho comenzó a ser más pronunciada a partir de las décadas de 1950 y 1960, hasta esta fecha la agricultura era la actividad principal. Orfeão da Feira se remonta a 1911, aunque se estableció oficialmente en 1975 y los graneros construidos en este lugar también son estructuras recientes.

La elección de los lugares de la ruta, además de por su relevancia cultural para la ciudad y el campo, también se hizo porque representan a la nobleza, al clero y al pueblo; los grupos sociales que caracterizaban a la sociedad medieval. La relación entre cada ubicación elegida, el período medieval y la historia del territorio se explica resumidamente aquí:

El Castillo de Feira y los Condes de Feira representan la nobleza;

La Iglesia y Convento de Lóios y la Iglesia de la Misericordia representan al clero;

Café Castelo representa la fogaça y las tradiciones religiosas seculares relacionadas con Festa das Fogaceiras, así como la cultura gastronómica de la ciudad;

La escultura de corcho representa una historia más reciente de Santa Maria da Feira, pero también intenta hacer un puente con la cultura medieval mediante la inclusión de un grupo de entretenimiento callejero (saltimbanquis) en el juego;

El mercado municipal hace la relación entre un mercadillo que se realizaba alrededor del castillo, uno de los mercadillos más importantes de Portugal, desde el siglo XII y que habría dado el nombre de “Feira” (Mercadillo) al castillo y la ciudad. En el mercado, también incluimos una referencia a la sal, ya que la Tierra de Santa María, dentro de sus antiguas fronteras, tenía unas salinas, este era un producto comercial importante en ese momento para Portugal;

Los graneros y el Orfeão da Feira, representan a las personas que se dedicaban esencialmente a la agricultura.

En este juego, los nombres de los jóvenes - Rui, Joana y Fernando - son los nombres de los Condes de Feira. D. Rui Pereira fue el primer Conde de Feira, D. Joana Forjaz Pereira Meneses e Silva fue una condesa que destacó en la ciudad y D. Fernando Forjaz Pereira Pimental fue el último conde de Feira.

Accesibilidad de la ruta

La ruta seleccionada es relativamente corta, alrededor de 1,5 km, por lo que la mejor forma de moverse es a pie. El Castillo de Feira se encuentra en una zona más alta, sin embargo, el acceso es apto para personas con movilidad reducida. La mayor parte del recorrido es llano y cuenta con aceras y zonas peatonales por lo que el acceso a los sitios es apto para personas con movilidad reducida.

La elección de la ruta tuvo en cuenta no solo las limitaciones físicas, sino también las económicas para acceder a los edificios. Como tal, esta ruta puede ser realizada por cualquier persona sin costo alguno. Sin embargo, si la gente está dispuesta a pagar, puede visitar y disfrutar de la ciudad. Aquí algunas sugerencias:

El Castillo de Feira y la Capilla se pueden visitar pagando un ticket de entrada. Puedes consultar las tarifas de entrada aquí: <http://www.castelodafeira.com/condicoes.asp>

El Museo del Convento de Lóios también se puede visitar pagando una entrada. Puedes consultar las tarifas de entrada aquí: <https://cm-feira.pt/museu-conventos-dos-l%C3%B3ios>

Se puede degustar la Fogaça da Feira y otros dulces tradicionales en varias cafeterías de la ciudad como el Café Castelo que forma parte de esta ruta, pero también en otros lugares como “O Trovador” y el “Museu Vivo da Fogaça”.

Si tiene la oportunidad de recorrer el centro de la ciudad, también puede visitar las Termas de São Jorge, considerado uno de los mejores balnearios termales del país, el Museo del Papel de Terras de Santa Maria y Castro Romariz. Otros lugares de interés son: el magnífico complejo Europarque y Visionarium, el Museo Santa María de Lamas y el Parque Ornitológico - Zoológico de Lourosa, que incluye fauna de los cinco continentes, debidamente integrada en su hábitat natural, y especies raras y en peligro de extinción.



Para obtener más información sobre la ciudad, puede visitar el siguiente portal: <http://www.visitfeira.travel/index.php>

Cabe agregar que este portal sobre el turismo de la ciudad forma parte del sistema COLORADD (<http://www.coloradd.net>) que tiene como objetivo la integración social de las personas daltónicas a través de un sistema de identificación por colores.

Importancia de la ciudad

Nicosia ha sido la capital de Chipre durante casi 1200 años. Los ejemplos monumentales existentes en la actualidad más importantes de la arquitectura del siglo XIII que dominan la isla se remontan al período de Luisian. Durante este período, además de la construcción de un palacio, posadas, casas, iglesias y monasterios, la ciudad estuvo rodeada de fortificaciones. Así, la ciudad tiene un plano con ciertos límites. En el siglo XV, bajo la dominación veneciana, se reconstruyeron las murallas existentes. Durante este período, algunos edificios fueron destruidos y algunos materiales de construcción se reutilizaron en la construcción de nuevos edificios.

La función de algunas estructuras pertenecientes al período de Luisian se cambiaron y reutilizaron. Durante el período otomano (siglos XVI-XIX), los edificios religiosos existentes se reorganizaron para las necesidades (adición del minarete, el mihrab, etc.) del culto de la religión musulmana. Durante este período se construyeron caravasares en la isla, posadas, baños turcos, bazares cubiertos, tumbas, una biblioteca y un mercado cubierto. En particular, los ejemplos de viviendas construidas sobre las estructuras de Luisiana y Venecia continúan existiendo hasta el día de hoy. Las estructuras educativas y administrativas se construyeron durante el período británico (siglos XIX-XX) y comenzaron a formarse nuevos asentamientos para satisfacer las necesidades de la creciente población fuera de las fortificaciones. Los edificios religiosos y administrativos monumentales de la ciudad amurallada de Nicosia, la antigua Nicosia, se construyeron durante los períodos Luisiano, Veneciano, Otomano y Británico.



Las casas / zonas residenciales de la época otomana, siguen existiendo en la actualidad. Durante este período, la población de la isla estaba formada por turcos, griegos y británicos. El período británico terminó en 1960 y se estableció la República de Chipre. Tras la invasión turca, Nicosia se dividió en dos y siguió siendo la capital de ambas regiones (reconocida y no reconocida).

Los turcos empezaron a vivir en el norte y los griegos empezaron a vivir en el sur. Nicosia se dividió en dos en 1974. Los toques de diferentes culturas dieron forma a la identidad de la ciudad de Nicosia. A pesar de las diferencias existentes en sí misma, la ciudad exhibió una formación coherente y consistente hasta el final del período británico. Hasta ese momento, Nicosia amurallaba la ciudad y sus alrededores, especialmente en el sentido arquitectónico, se ve como una estructura que consta de un aspecto central de la identidad de la ciudad, la densidad, teniendo en cuenta las condiciones climáticas.

En primer lugar, debido al clima cálido, las calles están ordenadas según la dirección del viento. Para crear áreas sombreadas, se compusieron las formas de calles estrechas y orgánicas. Las áreas sombreadas se incrementan con la ayuda de la amplia gama de aleros. Generalmente, las casas con un patio rodeado de muros altos, tipo de plan de sofá interior y exterior están dominadas por el plan. En particular, los espacios públicos se han diseñado en la ciudad con el fin de mejorar la calidad de vida y el medio ambiente. Las ventanas Clearstory se utilizan para llevar el aire de las calles a las viviendas residenciales. Para crear un área sombreada, los patios interiores se utilizan como un área de “espacio de vida social a pequeña escala”. Las áreas sombreadas se incrementan con la ayuda de los árboles plantados. Las aberturas (ventanas / puertas), teniendo en cuenta las características climáticas, utilizan la tasa de 1 a 2 como diseño de rectángulo. En general, las plantas bajas son de piedra y ladrillo de procedencia local, mientras que las plantas superiores utilizan técnicas de construcción de adobe y torneado. Estos materiales proporcionan aislamiento natural, particularmente en climas cálidos y proporcionan un ambiente interior fresco y vivo. Las estructuras de la ciudad amurallada de Nicosia satisfacen las

necesidades fisiológicas, sociológicas, psicológicas, culturales y económicas de los ciudadanos. El entorno de las estructuras monumentales construidas durante el período louisiano y veneciano (la catedral de Santa Sofía-Mezquita Selimiye, el bazar, la columna de Venecia ...) se convirtió en un espacio de encuentro público para los usuarios de la ciudad durante la época otomana. La ciudad se desarrolló alrededor de las áreas comunes que consisten en el eje principal, las carreteras de la ciudad y las plazas (puntos de enfoque / articulación) también se conservaron durante el período británico.



Los edificios utilizados por el público se organizaron en las áreas centrales de la ciudad, mientras que los edificios especiales/privados, como viviendas/residenciales, se colocaron en otras partes de la ciudad. Se produjeron algunos cambios radicales en la arquitectura existente y la identidad de la ciudad durante el período británico. “En 1946, la Administración Británica promulgó la Ley de Regulación de Calles y Edificios, que ha sido y sigue siendo el principal medio legal y administrativo para controlar el desarrollo físico de Chipre. El Reglamento de ampliación de calles en virtud de esta ley también se emitió en 1946 y se aplicó a la ciudad amurallada. En consecuencia, las líneas continuas de construcción se ampliaron parcialmente sin tener en cuenta la historia orgánica. Algunas de las personas que vivían en la ciudad amurallada de Nicosia en la década de 1950 comenzaron a migrar hacia el desarrollo de nuevas áreas residenciales fuera de las murallas de la ciudad.

Durante el período británico, para preservar la identidad del edificio existente en las estructuras educativas y administrativas, se continuó utilizando piedra amarilla, dimensiones, techos altos, techos inclinados y patios interiores. En la República de Chipre con la protección de la identidad existente, la ciudad continúa desarrollándose mediante el uso de materiales de hormigón. En 1974, después de la guerra, la identidad de la ciudad existente cambió significativamente. Oficialmente, las personas que vivían dentro de los muros en la ciudad vieja emigraron a las nuevas áreas residenciales. Además, el pueblo turco que vivía en el lado sur de la isla emigró al norte ocupado. Muchas de estas personas querían vivir en Nicosia, en las nuevas áreas residenciales.

Valor histórico de cada lugar y su importancia en la Gymkhana

Museo de Chipre

El Museo de Chipre es el museo arqueológico principal y más grande de la isla y muestra el desarrollo de la civilización de Chipre desde el Neolítico hasta el período bizantino temprano (siglo VII).

Las colecciones del museo se componen de hallazgos de extensas excavaciones de toda la isla que han ayudado al desarrollo de la arqueología de Chipre, así como a su investigación sobre el patrimonio cultural del Mediterráneo.

Su valor en la gymkhana se debe al hecho de que funciona como una narración histórica y una biblioteca de eventos, influencias que surgieron a lo largo de los siglos y cómo todos los hallazgos arqueológicos se interrelacionan como un unísono para la percepción y la comprensión.



Puerta de Paphos

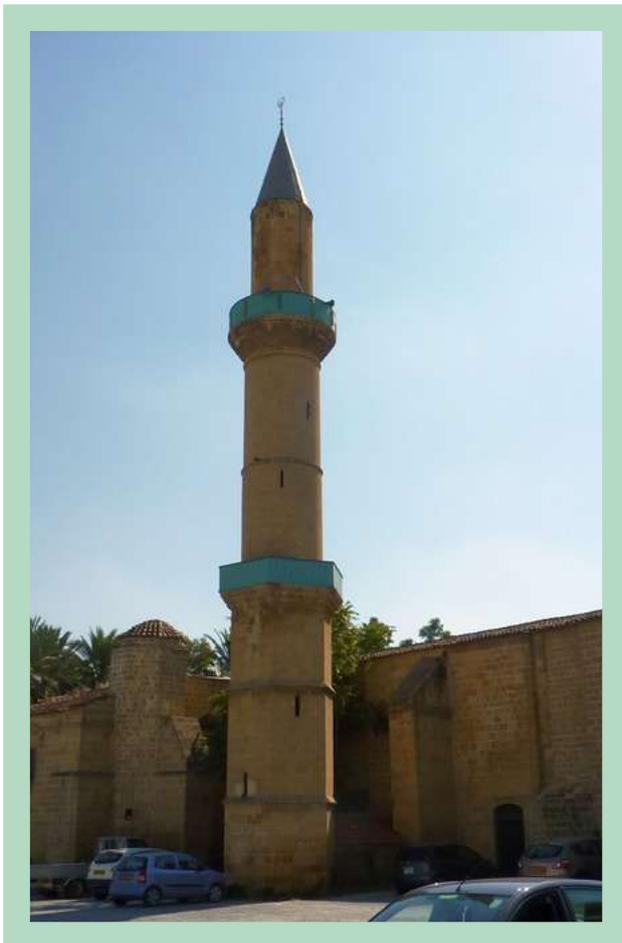
La Puerta de Paphos era una de las tres entradas a la antigua Nicosia a través de las murallas venecianas que rodeaban completamente la ciudad vieja, fueron diseñadas por el famoso ingeniero Giulio Savorgnano en 1567.

La carretera que comenzaba inmediatamente fuera de la puerta conducía al suroeste hasta la ciudad de Paphos, de ahí el nombre de la puerta. También se la conocía como Puerta de San Domenico.

Más allá de su aspecto histórico, muestra también la división entre la antigua ciudad amurallada y la ciudad fuera de los muros venecianos, donde se asienta el museo.

Iglesia Phaneromeni

Ubicada dentro de la ciudad amurallada de Nicosia en la calle Onasagorou, la iglesia Phaneromeni es una de las iglesias más grandes de la capital y fue construida en 1872. El mausoleo de mármol al este de la iglesia contiene las reliquias de los obispos y sacerdotes ejecutados por los otomanos el 9 de julio de 1821. Frente a la iglesia se encuentra la escuela Phaneromeni, una de las instituciones académicas más históricas de la isla.



Muestra claramente el valor que la religión ocupó y ocupa en el contexto histórico de los nativos locales.

Mezquita Ömeriye

La mezquita Ömeriye es una mezquita en la ciudad amurallada de Nicosia en la isla de Chipre, actualmente ubicada en la sección sur de Nicosia. Tras la invasión turca de Chipre, la mezquita ganó importancia como uno de los lugares más importantes de culto musulmán en la sección no musulmana de la isla y la ciudad.

Indica el rico tapiz de la historia que se entrelaza con el cristianismo ortodoxo y, sin embargo, diferentes religiones coexistieron junto con el cristianismo de una manera cosmopolita.

Palacio del Arzobispo y Catedral de San Juan

Monumento religioso, nacional y político, el Antiguo Palacio Arzobispal es un edificio de dos pisos del siglo XVIII en el corazón de Lefkosia (Nicosia), estrechamente asociado con la historia moderna de Chipre. Junto a él se encuentra el nuevo Palacio Arzobispal, un edificio de piedra de dos plantas de estilo neobizantino que alberga las oficinas de la archidiócesis y la residencia del arzobispo.

La Catedral de San Juan el Teólogo es la iglesia principal de la Iglesia de Chipre. Se encuentra en Nicosia, la capital de Chipre. La iglesia fue construida en el siglo XIV en el sitio de la abadía benedictina de San Juan el Teólogo que había sido fundada por la Casa de Lusignan.

El arzobispo Nikiphoros reconstruyó la iglesia en el siglo XVII. Después de la reconstrucción, la iglesia se convirtió en la residencia del arzobispo de Chipre en 1720. Allí se llevan a cabo las entronizaciones de los arzobispos de Chipre.

Claramente muestra el epítome del poder en la isla, especialmente antes del establecimiento de la República en 1960. Los grecochipriotas estaban en cierto modo gobernados socialmente por la Iglesia.

Puerta de Famagusta

La Puerta de Famagusta (Pyli Ammochostou) es la más grande de las tres entradas a la antigua Lefkosia a través de las murallas venecianas que rodeaban completamente la ciudad vieja, y fueron diseñadas por el famoso ingeniero Giulio Savorgnano en 1567.

Originalmente conocida como “Porta Giuliana”, la puerta oriental de las murallas, más tarde fue rebautizada como “Puerta de Famagusta” cuando la puerta se abrió a la carretera que conducía a la ciudad portuaria más importante de la isla en ese momento, la de Famagusta.

Desde entonces, la Puerta de Famagusta ha sido restaurada y el Centro Multicultural Municipal de Nicosia ahora opera dentro del gran pasaje abovedado y sus dos salas adyacentes. La entrada interior es muy impresionante, mientras que la exterior se abre al foso que rodea los muros.

La Puerta de Famagusta es quizás la puerta más bellamente ornamentada y se erige como una pieza arquitectónica de gran técnica, ya que participa de ser agradable a la vista.





Muros venecianos

Los muros venecianos son una serie de murallas defensivas que rodean a Nicosia, la capital de Chipre. Las primeras murallas de la ciudad fueron construidas en la Edad Media, pero fueron completamente reconstruidas a mediados del siglo XVI por la República de Venecia. Las murallas todavía están en gran parte intactas y se encuentran entre las fortificaciones renacentistas mejor conservadas del Mediterráneo oriental. Son una gran atracción turística.

Las murallas venecianas de Nicosia tienen forma circular, con una circunferencia de 5 km (3 millas). Los muros contienen once baluartes pentagonales con orillones redondeados y tres puertas. Las murallas venecianas rodean la antigua Nicosia y le dan a Nicosia su propia identidad única. Todos los chipriotas identifican a Nicosia como la ciudad amurallada y, en su opinión, Nicosia es solo la ciudad amurallada.

¿Cómo se relaciona el protagonista con ello?

Los protagonistas de Gymkhana son tanto los alumnos como el profesor mientras recorren todos estos monumentos a los que todos tienen acceso ya sea caminando, en bicicleta o incluso en silla de ruedas. Todos los monumentos se unifican en un todo al complementarse en aspectos arquitectónicos, históricos, educativos, sociales, míticos. En sí mismo, esto es toda una educación que se puede derivar de este contexto. Esta relación del protagonista o protagonistas es como un viaje en la historia, sonidos, visiones, olores... de diferentes épocas y cómo todo el ente de la ciudad se configura en la condición actual. Por supuesto, elegimos al protagonista del Pancyprian Gymnasium, que es la escuela más histórica de Chipre y un hito muy importante de la Nicosia amurallada.

Interconexión entre realidad y ficción. La leyenda dentro de la historia

Cada vez que uno entra en una ciudad histórica, especialmente si esa ciudad ha estado en ese lugar durante eones, es inevitable que cualquier persona, si es lo suficientemente observadora o interesada, comenzará a discernir detalles importantes que se relacionan con la formación de la ciudad a lo largo de la historia y el curso de cientos de años. La mayoría de la gente cuando pase por los monumentos históricos, por supuesto, estará interesada y posiblemente le gusten los monumentos. En este punto pensamos que el individuo será capturado por el elemento óptico y, como tal, por el sentido de la vista. Por eso decidimos poner a los personajes de ficción para que fueran alumnos y un profesor jugando por los monumentos de su ciudad. Interconectamos completamente la ficción con la realidad, ya que nuestro guión podría tener lugar como realidad también en cualquier momento.

Accesibilidad en relación a cada lugar.

Los siete monumentos de Gymkhana en Nicosia son accesibles para sillas de ruedas. Además, todo está a poca distancia y es fácilmente accesible a pie. Además, todo el mundo podría tener acceso a los monumentos utilizando la ruta de autobús L1 de los pequeños autobuses municipales. Los autobuses también son accesibles para sillas de ruedas.

JUSTIFICACIÓN COVID-19

La crisis internacional provocada por el COVID-19 ha afectado de lleno al desarrollo del proyecto Gymkhana 5.0: Patrimonio cultural para jóvenes.

Esta situación comenzó prácticamente a la par que nuestro proyecto y desde el primer momento tuvimos que buscar alternativas para lograr la buena marcha del mismo.

La primera reunión se transformó de presencial a digital y, en aquel primer momento pensamos que sería una situación mucho más breve de lo que finalmente ha sido, por lo que dimos por hecho que podríamos continuar con el resto de la programación tal y como estaba planteada.

Al ser conscientes de que la evolución de la pandemia iba a ser mucho más lenta de lo previsto, replanteamos todo el proyecto para hacer todo lo posible de manera telemática. Por ello tuvimos que solicitar una ampliación en la duración.



Todas las reuniones que tenían que realizarse de manera presencial se han llevado a cabo de forma telemática y, el testeo de la APP, en algunas de las localizaciones, como es el caso de Palencia, en España, se han tenido que hacer en varios días para realizarlo con grupos más pequeños, adaptándonos a las limitaciones establecidas por el Gobierno a la hora de realizar reuniones y encuentros de personas no convivientes.

A pesar de todos los inconvenientes hemos conseguido realizar el proyecto con unos estupendos resultados, todas las entidades miembro del consorcio se han adaptado a las situaciones a las que han tenido que ir enfrentándose y finalmente hemos podido elaborar los productos intelectuales que se habían propuesto: la APP para dispositivos móviles con el juego de la Gymkhana y el Manual Metodológico con la explicación del proceso e información de utilidad para poder implementar el juego en otras localidades.

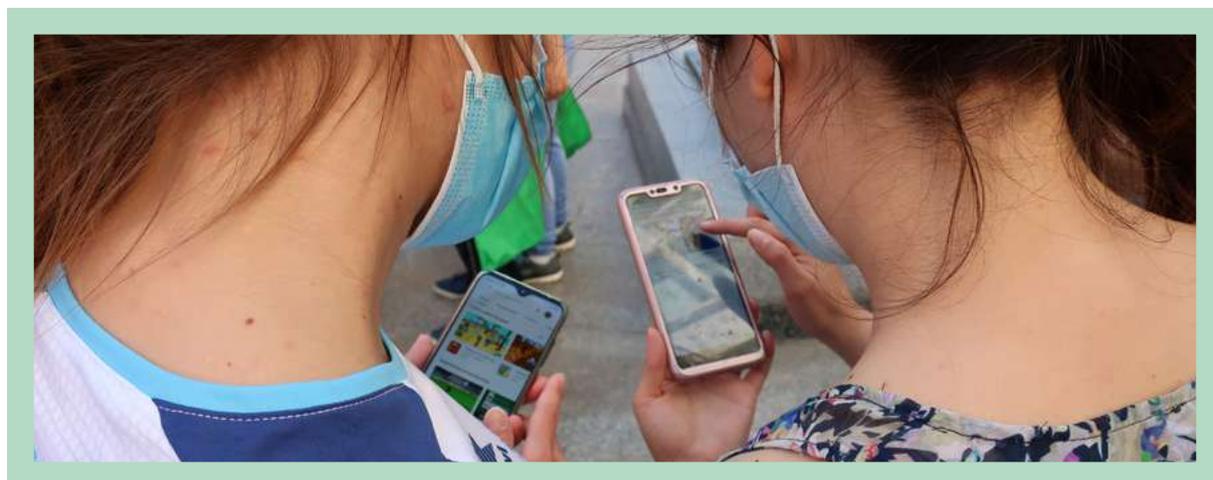
Debido a las circunstancias excepcionales, Erasmus+ permitió que parte del importe concedido para las reuniones internacionales, que no se han podido llevar a cabo, se destinarán a otras actividades, en nuestro caso hemos elaborado una Guía Turística de cada una de las ciudades en las que transcurre el juego para que los usuarios, además de conocer los puntos patrimoniales que presenta la Gymkhana, conozcan otros lugares de interés de la propia ciudad, de la zona, espacios de restauración, etc.

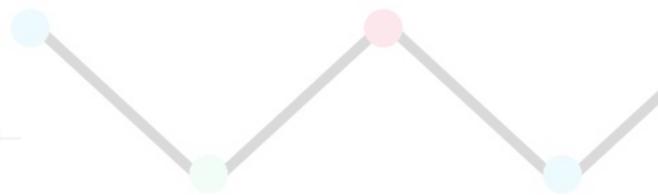
También hemos realizado a mayores vídeos promocionales y tutoriales de la aplicación y entrevistas a las personas participantes y observadoras del testeo de la aplicación móvil.

RESULTADOS

RESPUESTAS AL CUESTIONARIO INICIAL PARA PARTICIPANTES

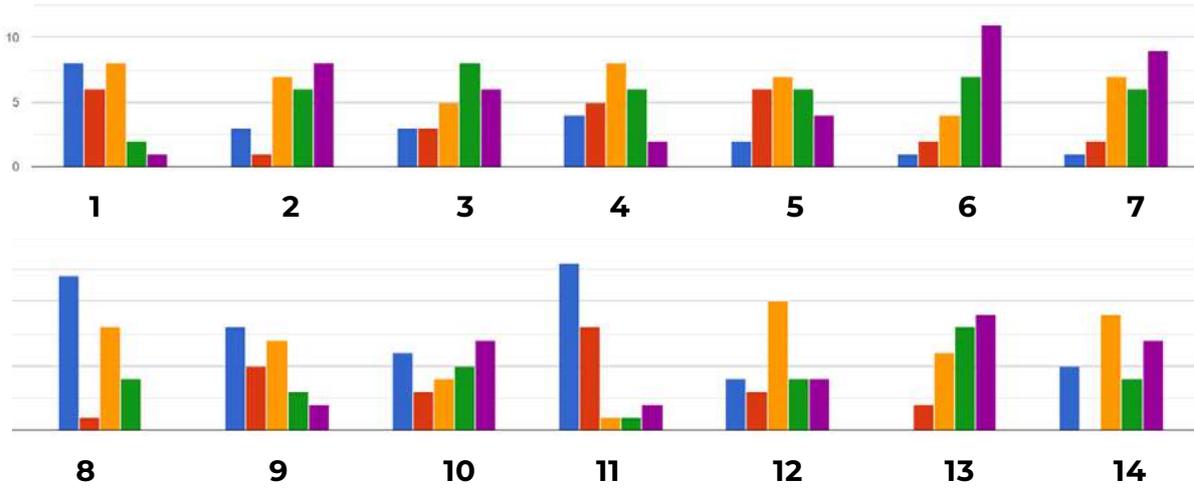
1. ¿Suele buscar información sobre el patrimonio cultural de las ciudades europeas?
2. Cuando visitas una ciudad, ¿te tomas el tiempo para conocer su patrimonio cultural?
3. Cuando viaja o visita otras ciudades, ¿es el patrimonio cultural una de sus prioridades?
4. ¿Sueles visitar museos?
5. ¿Sueles visitar edificios históricos?
6. ¿Sueles visitar áreas naturales (montañas, lagos, etc)?
7. ¿Está interesado en las tradiciones o la cultura de las ciudades que visita?
8. ¿Acudes a las oficinas de turismo o puntos de información cultural de las ciudades que visitas?
9. Cuando visita una ciudad, ¿realiza visitas guiadas?
10. Cuando busca información sobre el patrimonio cultural de las ciudades, ¿lo hace a través de búsquedas en línea o recursos virtuales?
11. ¿Utiliza alguna APP (aplicación móvil) para aumentar sus conocimientos sobre el patrimonio cultural?
12. ¿Considera que durante su etapa educativa se le ofreció suficiente conocimiento sobre el patrimonio cultural?
13. ¿Disfruta aumentando su conocimiento del patrimonio cultural?
14. ¿Conoce el patrimonio cultural de la ciudad en la que se encuentra?



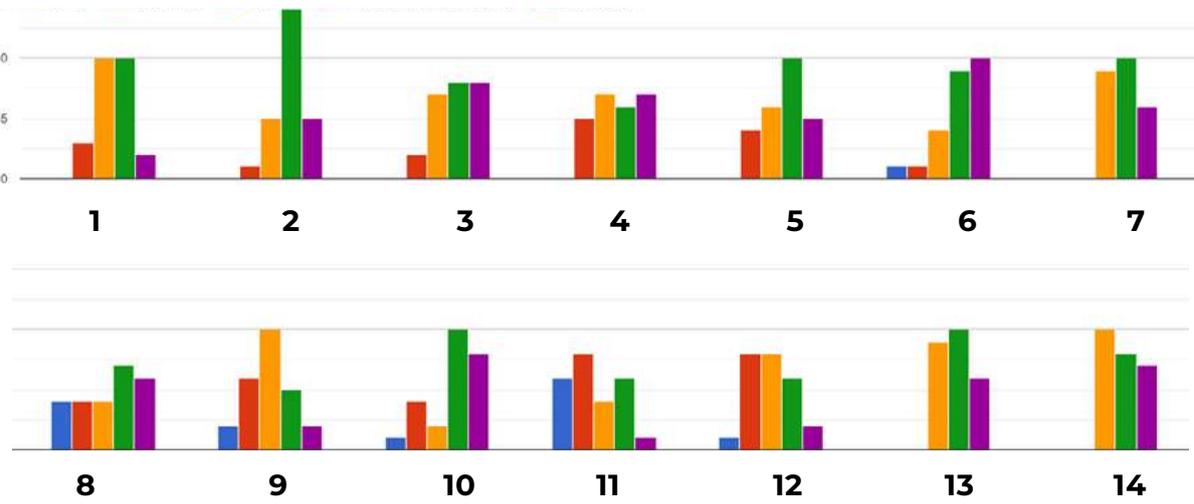


■ never
 ■ rarely
 ■ sometimes
 ■ often/very frequently
 ■ almost always

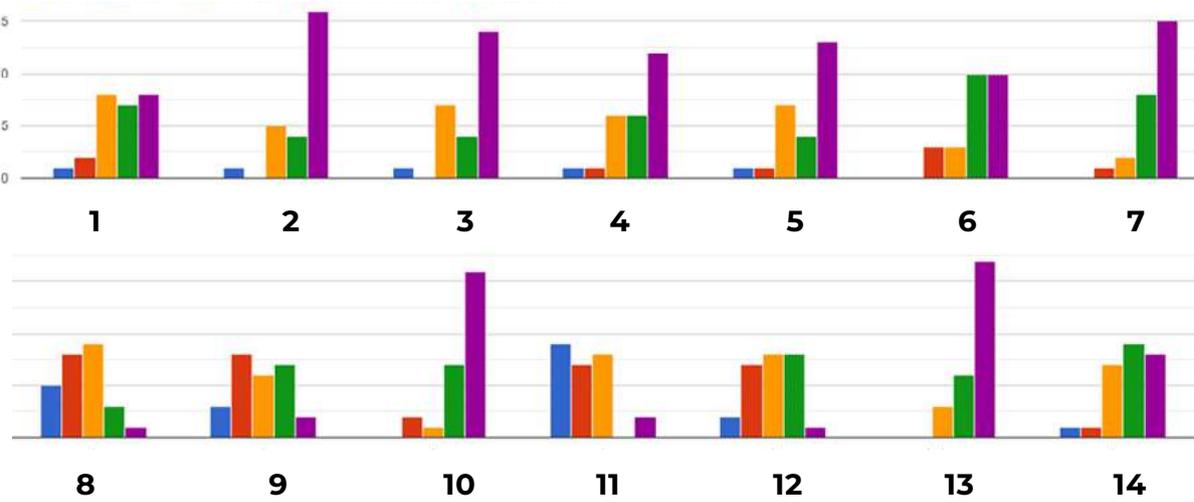
España - Palencia - CJCyL

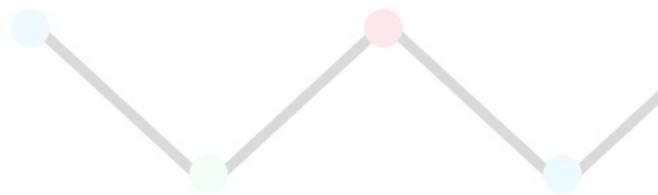


España - León - ASPYM

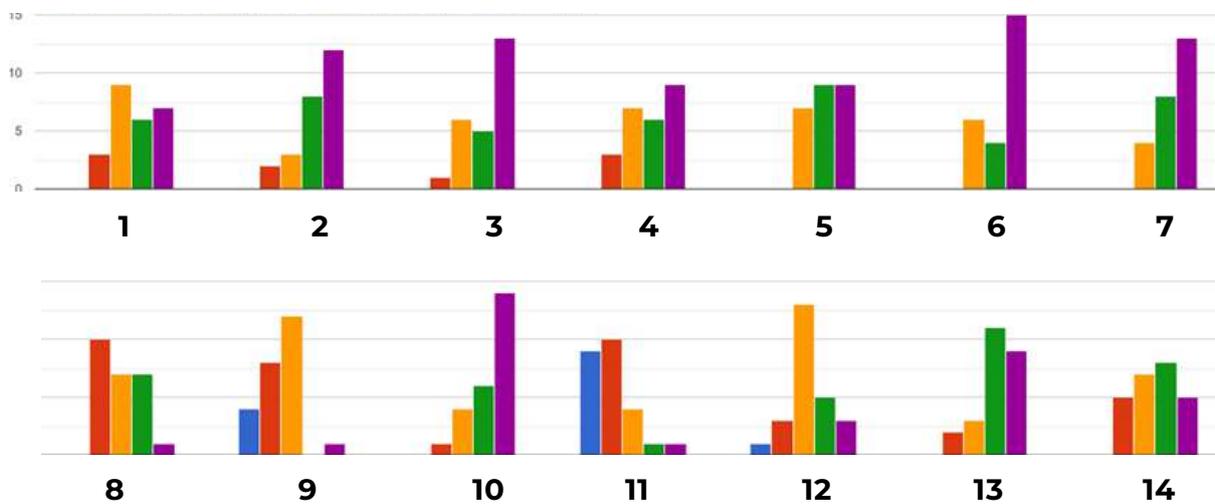


Italia - Palermo - CEIPES

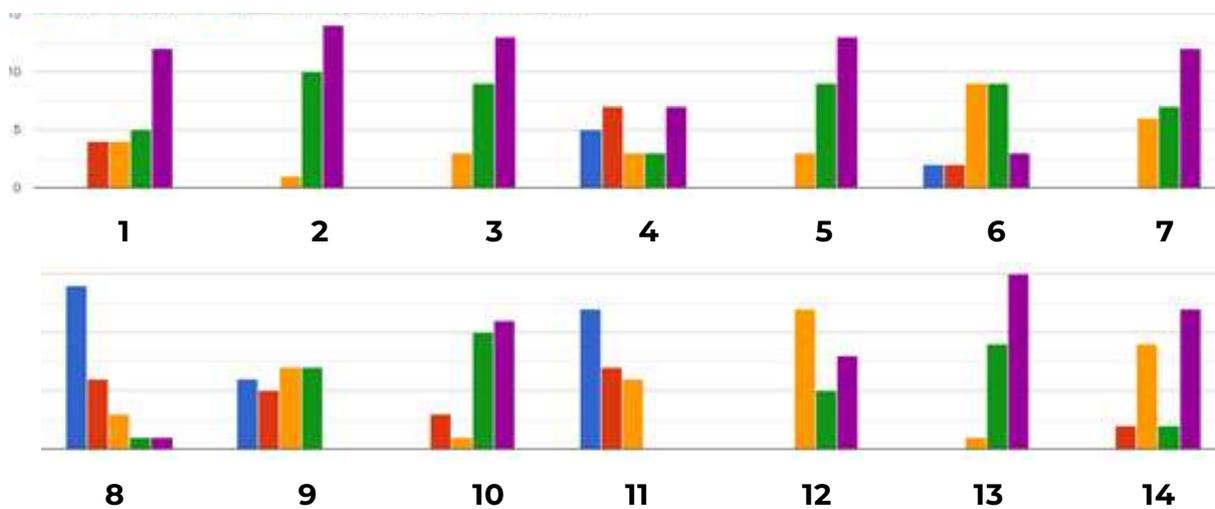




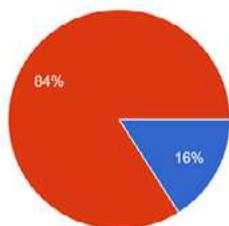
Portugal - SM da Feira - Rosto Solidario



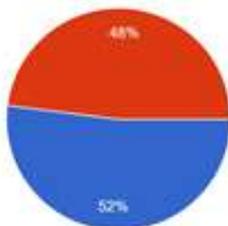
Chipre - Nicosia - Dione



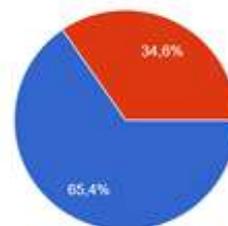
¿Conoces la gamificación como herramienta educativa?



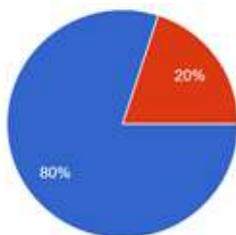
Palencia



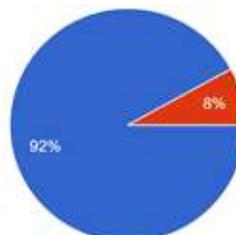
León



Palermo



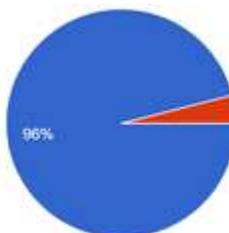
SM da Feira



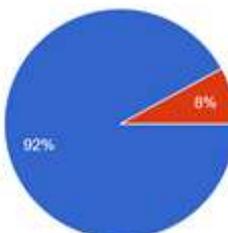
Nicosia



¿Crees que el juego como medio de aprendizaje es una herramienta adecuada para incrementar el conocimiento?



Palencia



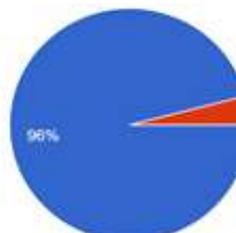
León



Palermo



SM da Feira



Nicosia



¿Crees que “jugar” como medio de aprendizaje es una herramienta motivadora?



Palencia



León



Palermo



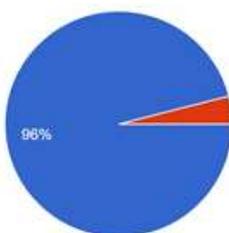
SM da Feira



Nicosia

● Sí
● No

¿Crees que este juego ampliará tus conocimientos sobre la ciudad?



Palencia



León



Palermo



SM da Feira



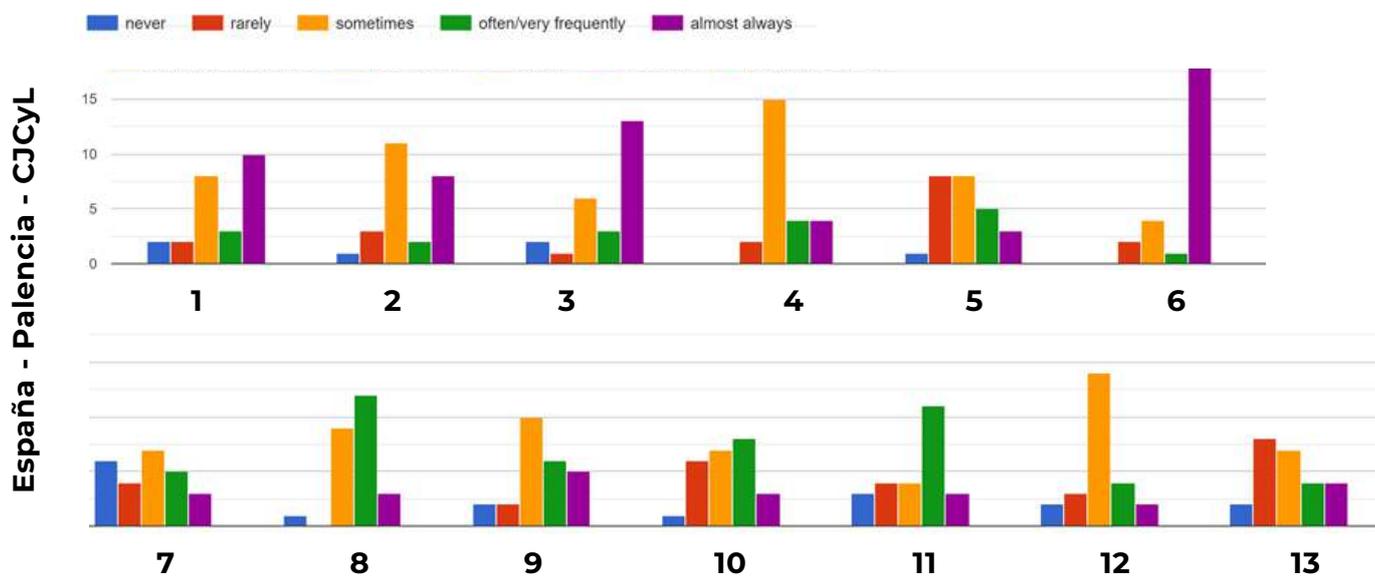
Nicosia

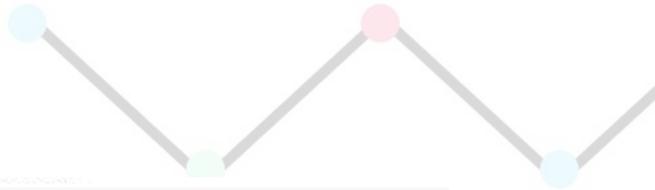
● Sí
● No

RESPUESTAS AL CUESTIONARIO FINAL PARA PARTICIPANTES

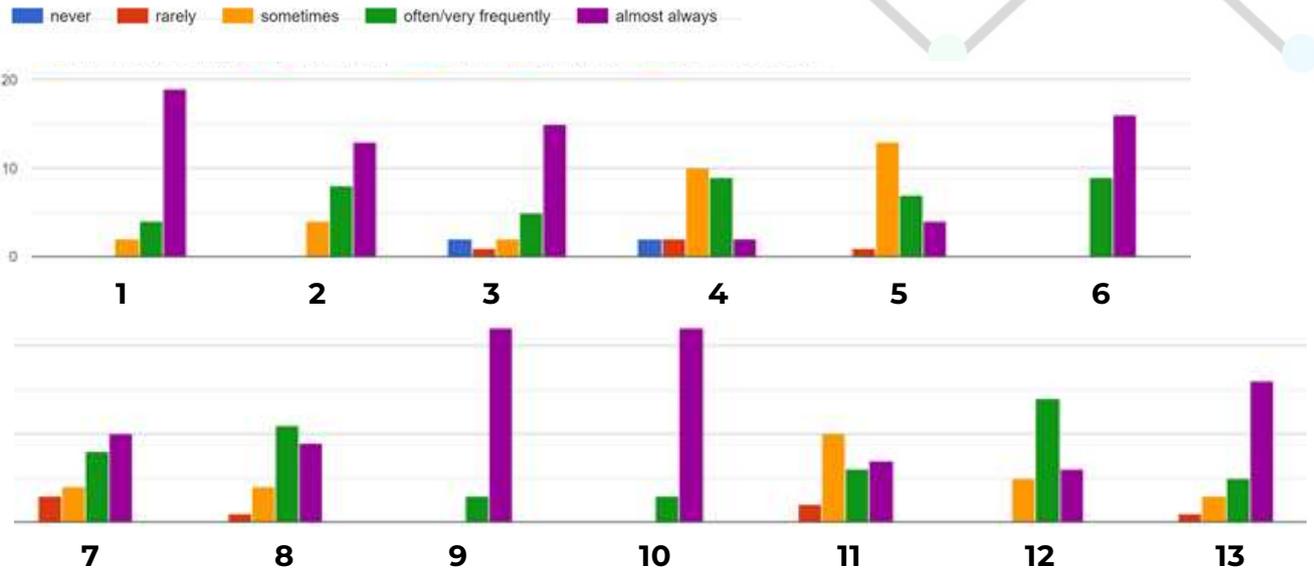
Aspectos técnicos y de calidad de la APP

1. La APP es fácil de encontrar en Play Store.
2. La información que aparece en Play Store es clara y adecuada
3. Pude descargar la aplicación sin problemas
4. El video tutorial es útil
5. La jugabilidad de la aplicación es correcta e intuitiva.
6. El idioma utilizado en la aplicación se entiende fácilmente.
7. Las funciones de los botones son claras (salir, información, atrás, siguiente, ...)
8. Me sentí cómoda/o usando esta aplicación
9. Las imágenes utilizadas en la aplicación son adecuadas.
10. Los gráficos y las imágenes son atractivos.
11. Encontré esta APP fácil de usar
12. En cuanto a las opciones de accesibilidad para personas con discapacidad, ¿se adecuaron a tus necesidades?
13. Considero que la APP funciona de forma fluida

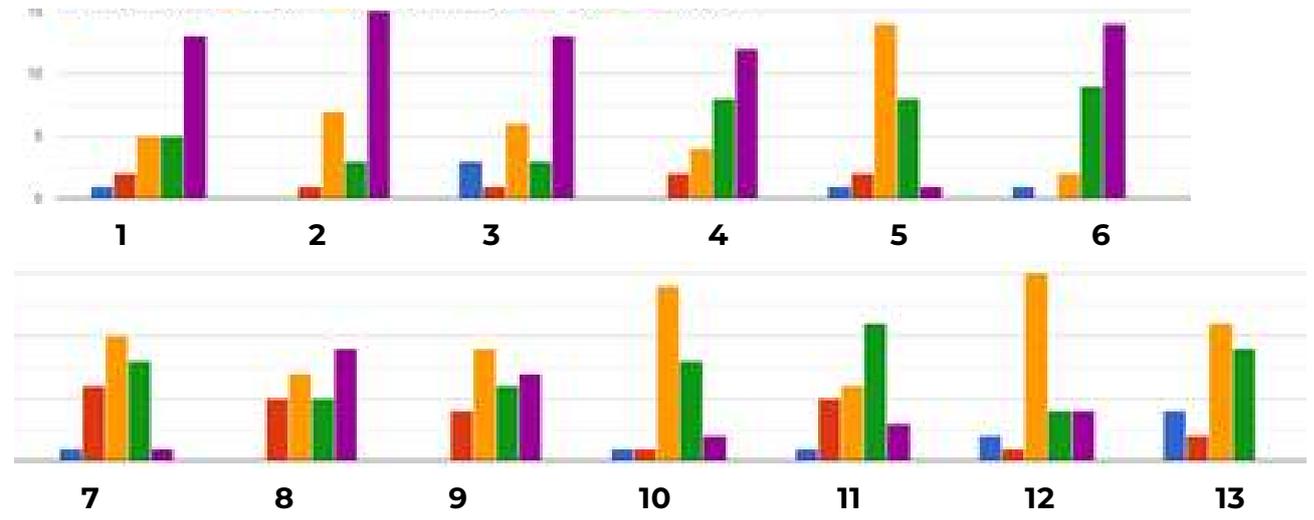




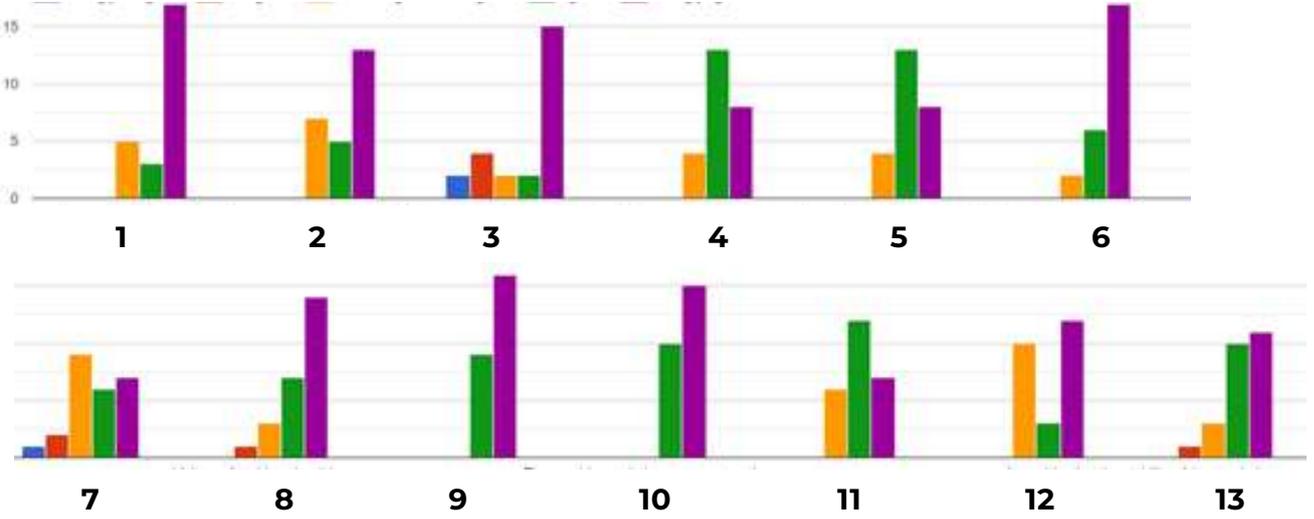
España - León - ASPYM



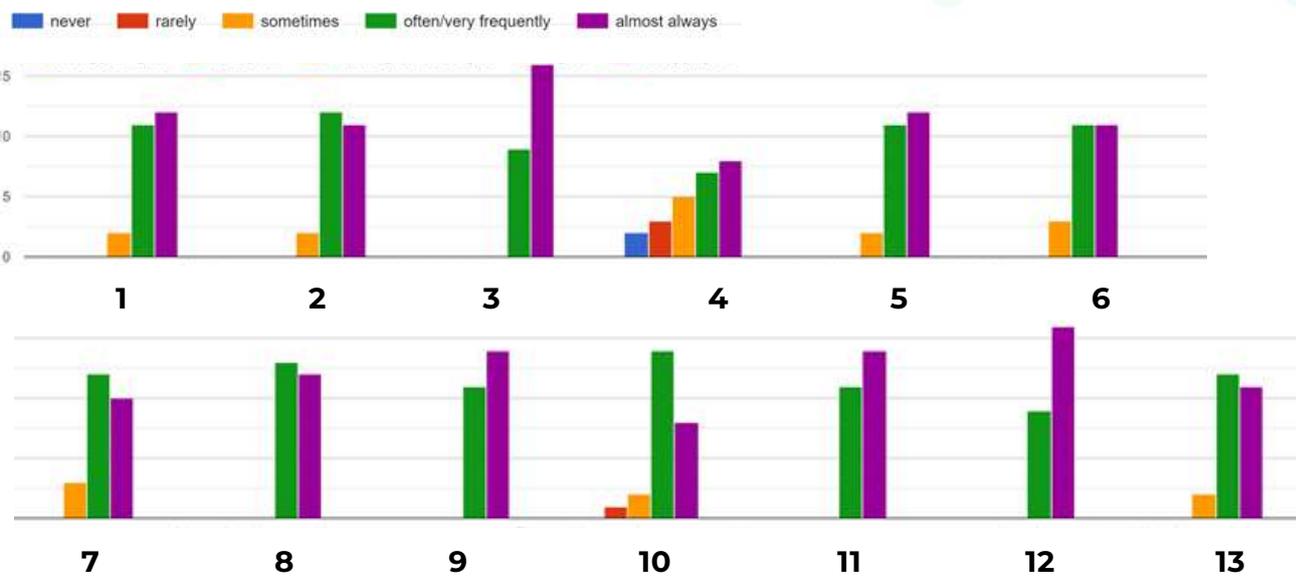
Italia - Palermo - CEIPES



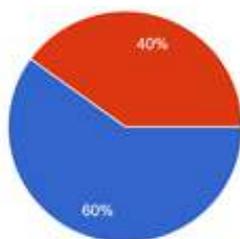
Portugal - SM da Feira - Rosto Solidario



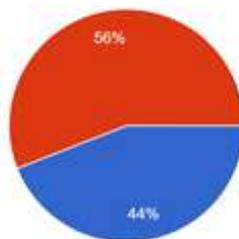
Chipre - Nicosia - Dione



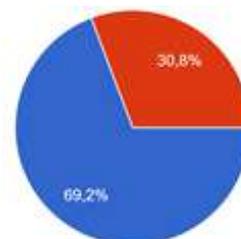
¿Tuviste algún problema técnico durante la actividad?



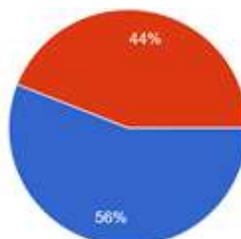
Palencia



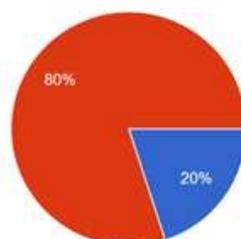
León



Palermo



SM da Feira

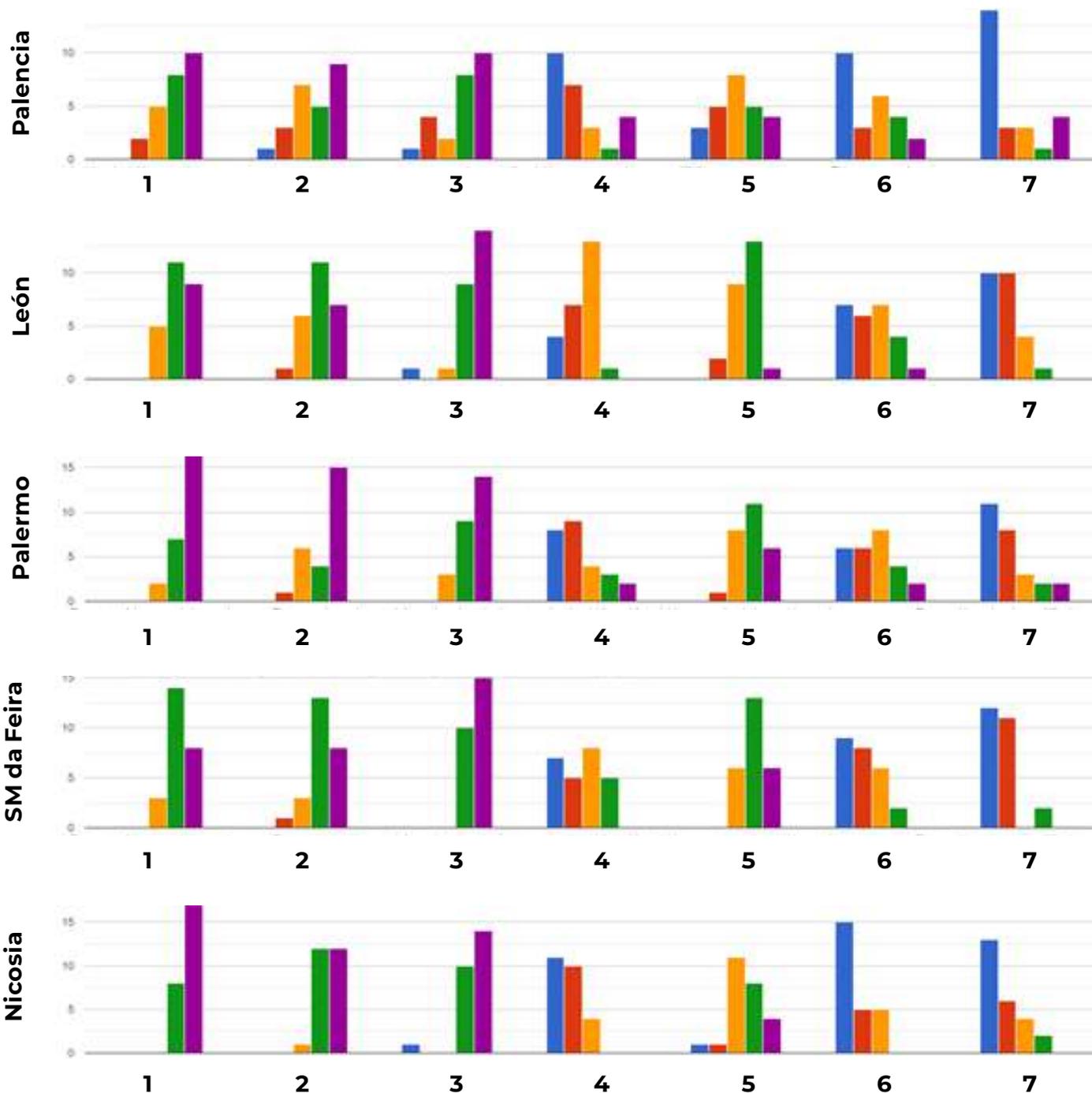


Nicosia

● Sí
● No

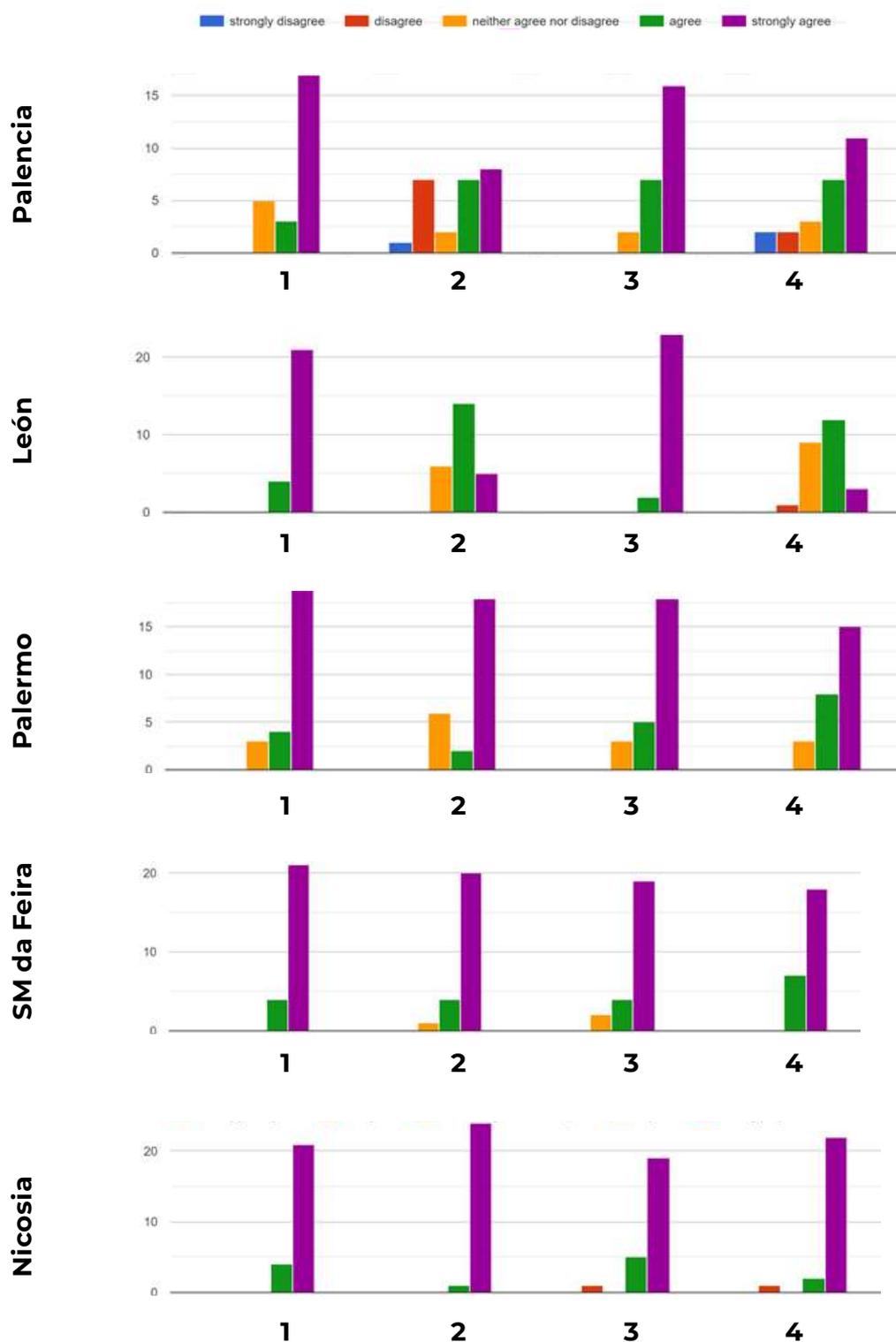
Calidad del juego

1. La historia del juego es interesante.
2. La historia del juego es atractiva y motivadora.
3. El juego tiene información adecuada sobre el patrimonio para resolver los acertijos.
4. Los acertijos del juego me parecieron muy difíciles.
5. Encontré este juego estimulante e inmersivo.
6. El juego es confuso.
7. La gymkhana ha sido difícil de completar



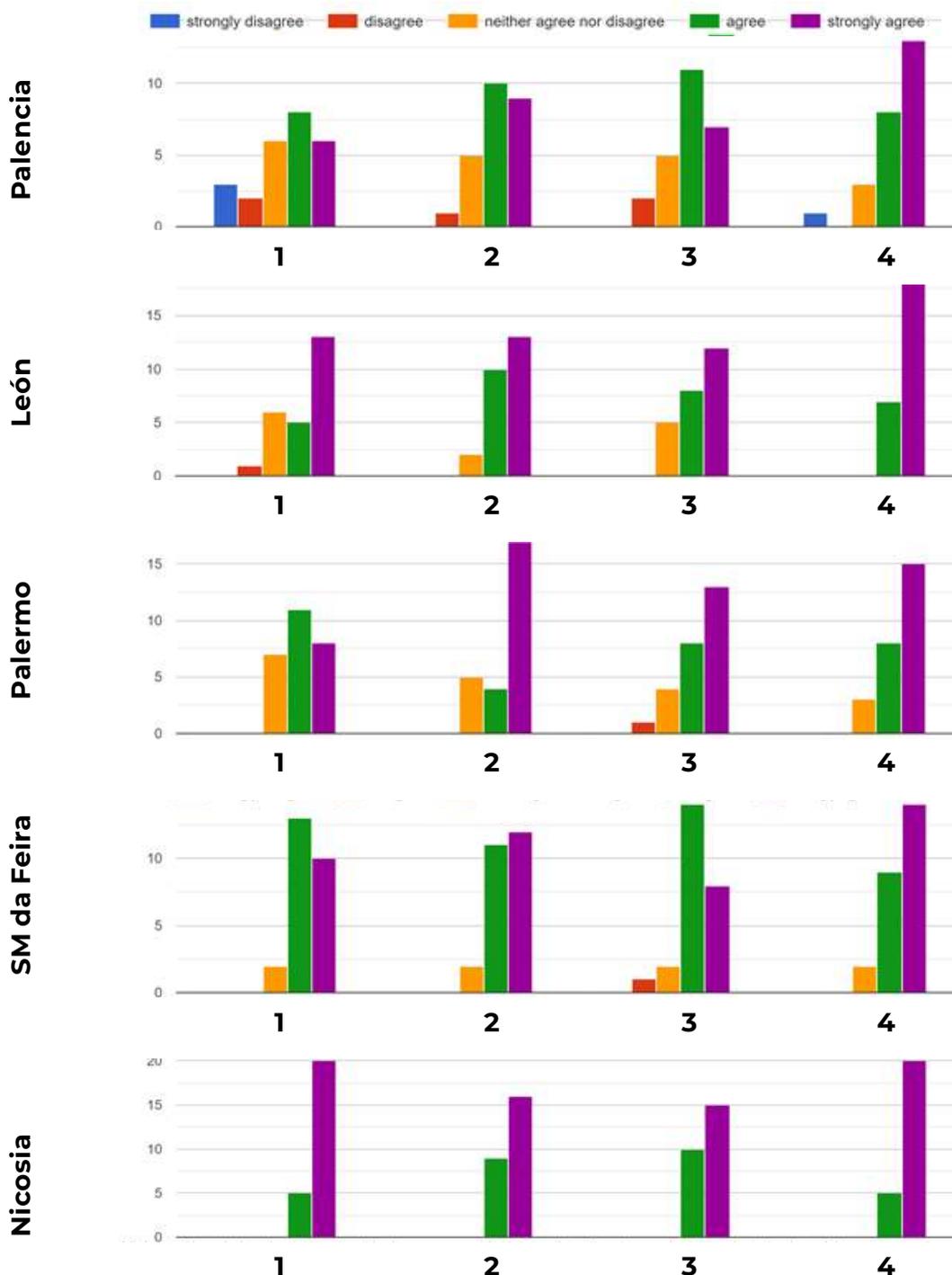
Recorrido/ Ruta

1. Esta ruta es accesible para mi
2. La longitud de la ruta es adecuada.
3. Los lugares visitados son representativos del patrimonio cultural de la ciudad.
4. La distancia entre los distintos lugares es adecuada



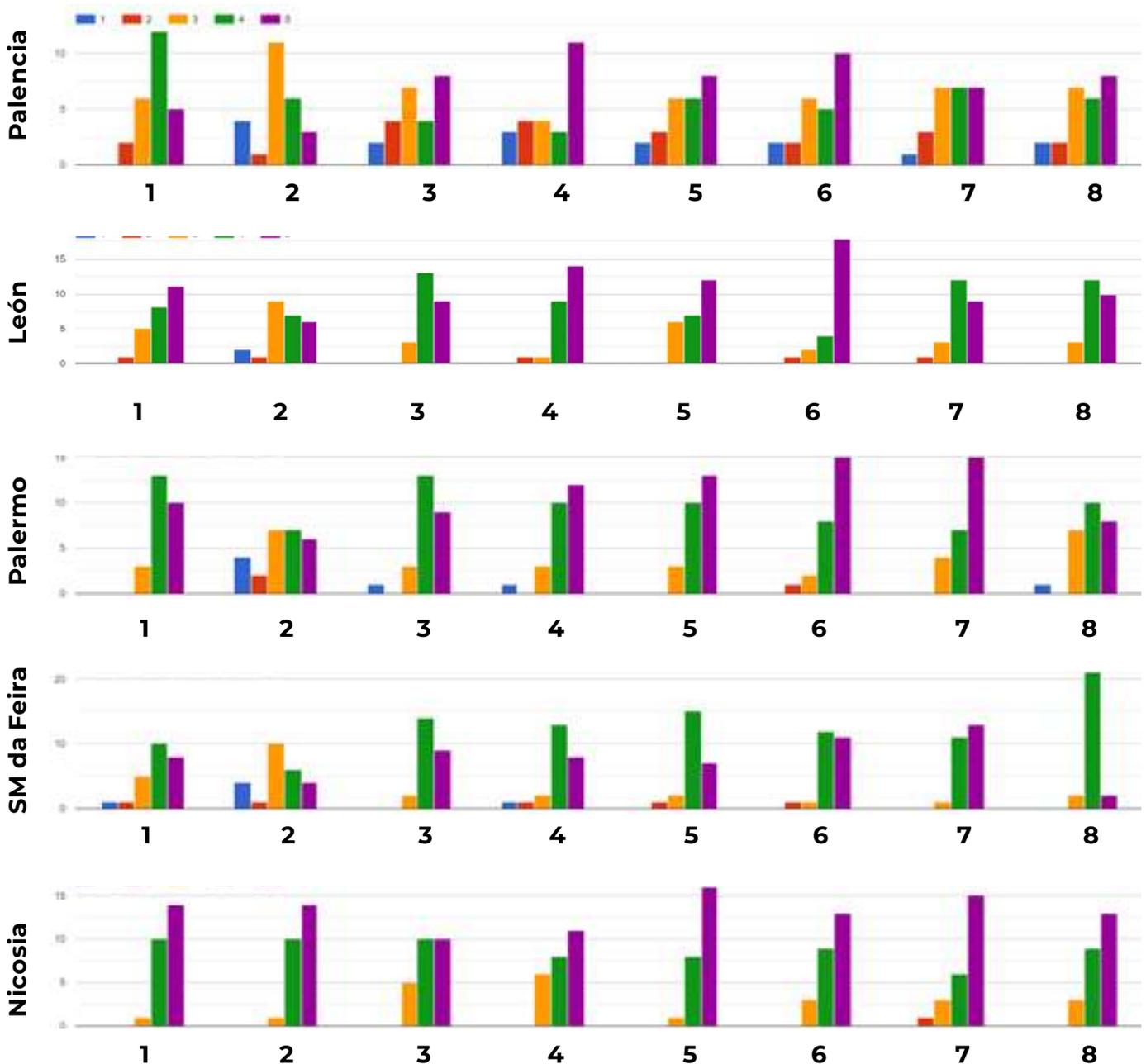
Conocimiento patrimonial

1. Mi nivel de conocimiento sobre el patrimonio cultural de la ciudad ha aumentado
2. Considero que la metodología de este proyecto favorece la adquisición de conocimientos sobre patrimonio cultural
3. La información ofrecida sobre cada uno de los puntos seleccionados de la Gymkhana es adecuada
4. Considero que la gamificación es una herramienta adecuada para incrementar el conocimiento sobre el patrimonio cultural

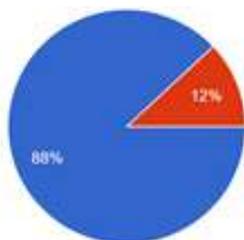


Otra información

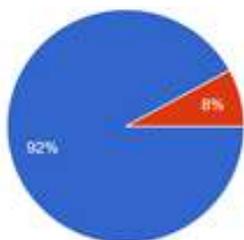
1. Ha aumentado mi conocimiento sobre la gamificación como herramienta educativa
2. Mi conocimiento de la estrategia europea Erasmus+ ha aumentado
3. La Gymkhana cumplió con mis expectativas
4. Me gustaría volver a realizar esta experiencia
5. Recomendaría esta aplicación a mis familiares y amigos.
6. Me divertí durante la experiencia
7. Creo que la duración total de la Gymkhana es correcta
8. ¿Cómo calificarías la aplicación?



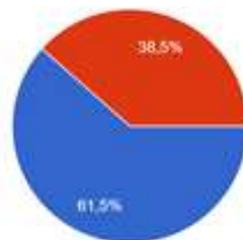
¿Te gustaría que la aplicación tuviera más ubicaciones disponibles?



Palencia



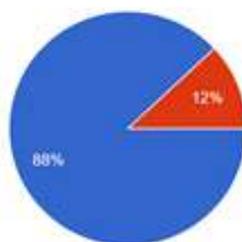
León



Palermo

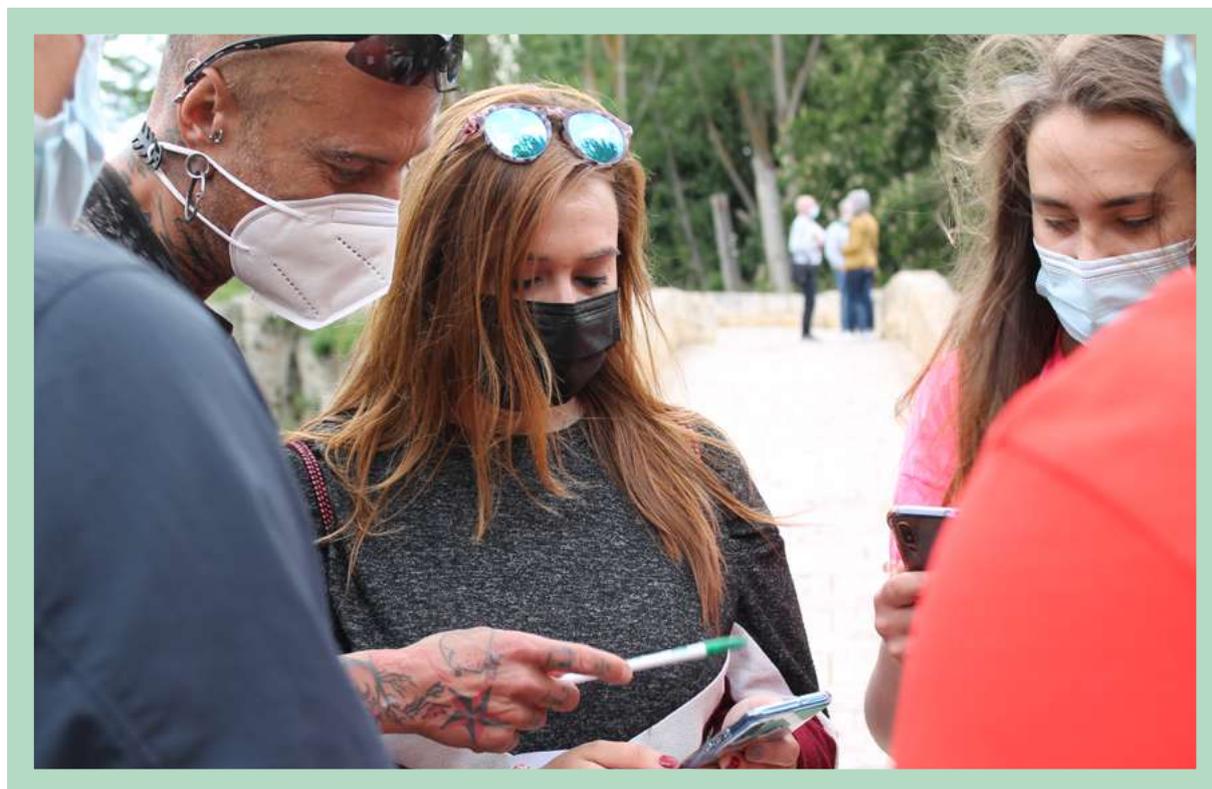


SM da Feira



Nicosia

● Sí
● No



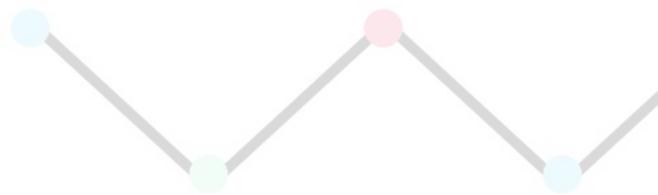
CONCLUSIONES

Según las respuestas de los jóvenes que participaron en la fase de prueba de Gymkhana, en Palermo, Santa Maria da Feira y Nicosia la mayoría de ellos ya conocía la gamificación como método de educación no formal, mientras que lo contrario se extrae de las respuestas de Palencia. En León hay una división entre los que tenían conocimientos sobre gamificación y los que no. Independientemente de sus respuestas sobre su conocimiento de la gamificación como método educativo, casi todo el mundo cree que el juego es un método adecuado y motivador para aumentar el conocimiento. No solo eso, sino que todos, excepto un participante de Palencia, tenían la expectativa de que esta aplicación hubiera aumentado sus conocimientos sobre el patrimonio cultural de su ciudad.



En los aspectos técnicos de la aplicación, aunque la mayoría de los participantes encontraron la aplicación fácilmente en Play Store, un porcentaje importante de ellos en la fase de prueba en cada ciudad enfrentó al menos un problema técnico. Cabe mencionar que el porcentaje correspondiente para Palermo es casi el 70% de los participantes, mientras que solo el 20% por ciento de los probadores en Nicosia se enfrentaron a problemas técnicos. Los problemas graves más comunes identificados fueron:

- La aplicación no se abrió correctamente después de descargarla
- Los botones no se presionaron correctamente



- Juego congelado
- El video tutorial no se abrió
- Fallos de sonido.
- Fallos a la hora de elegir actividades.
- El móvil hablaba solo
- No se pudo hacer zoom en las fotos.

Además, la peor retroalimentación y evaluación sobre la calidad de los aspectos técnicos proviene de las personas que prueban la aplicación en Palencia, mientras que los 25 participantes en Nicosia, Santa Maria da Feira León y Palermo se mostraron satisfechos en general de acuerdo con sus respuestas que se referían a los gráficos, imágenes, sonido, etc. de su Gymkhana.

En cuanto a la parte sobre la calidad del juego, hay una convergencia de opiniones por parte de los participantes en las cinco diferentes gymkhanas. Más concretamente, en todas las Gymkhana más del 80% de los jóvenes que probaron la aplicación están de acuerdo o muy de acuerdo en que la historia (guión) de la Gymkhana de su ciudad es interesante y también atrayente y motivadora. En las Gymkhanas de Palermo, Palencia y Nicosia la opinión dominante es la muy de acuerdo mientras que por otro lado León y Santa Maria da Feira coinciden en que es la respuesta más popular en estas dos preguntas. Además, según las respuestas de los participantes, Gymkhana tiene información adecuada sobre el patrimonio para resolver los acertijos. Los acertijos no son ni fáciles ni difíciles en base a la mayoría de los 25 participantes en León y Santa Maria da Feira respectivamente, mientras que para el resto de ciudades la opinión de que los acertijos no son difíciles es la más común. Si bien en todas las ciudades la gran

mayoría de participantes no está de acuerdo con que su Gymkhana sea difícil de resolver, hay muchos de ellos en los casos de Palencia y León que encontraron confuso el juego.

Las preguntas de la fase de prueba que tratan sobre la ruta y el recorrido de la Gymkhana de cada ciudad son las que tienen mayor porcentaje de retroalimentación positiva. En todas las pruebas los jóvenes respondieron a favor de que el recorrido es accesible, la longitud del recorrido es



adecuada, los lugares visitados son representativos del patrimonio cultural de la ciudad y que la distancia entre los distintos lugares es adecuada. Solo en el caso de Palencia hay un alto porcentaje de respuestas que no están de acuerdo con que la longitud del recorrido sea la adecuada.



Además, según los cuestionarios de la fase de prueba, la aplicación Gymkhana logró alcanzar su principal objetivo, que es aumentar el conocimiento de los jóvenes sobre el patrimonio cultural de estas 5 ciudades. La mayoría de los jóvenes que participaron en la fase de prueba respondieron que su conocimiento sobre el patrimonio cultural de su ciudad aumentó después de usar la aplicación. No solo eso, sino que concluyen que este proyecto y su metodología (gamificación) son métodos adecuados para conocer la historia y la cultura de la ciudad.

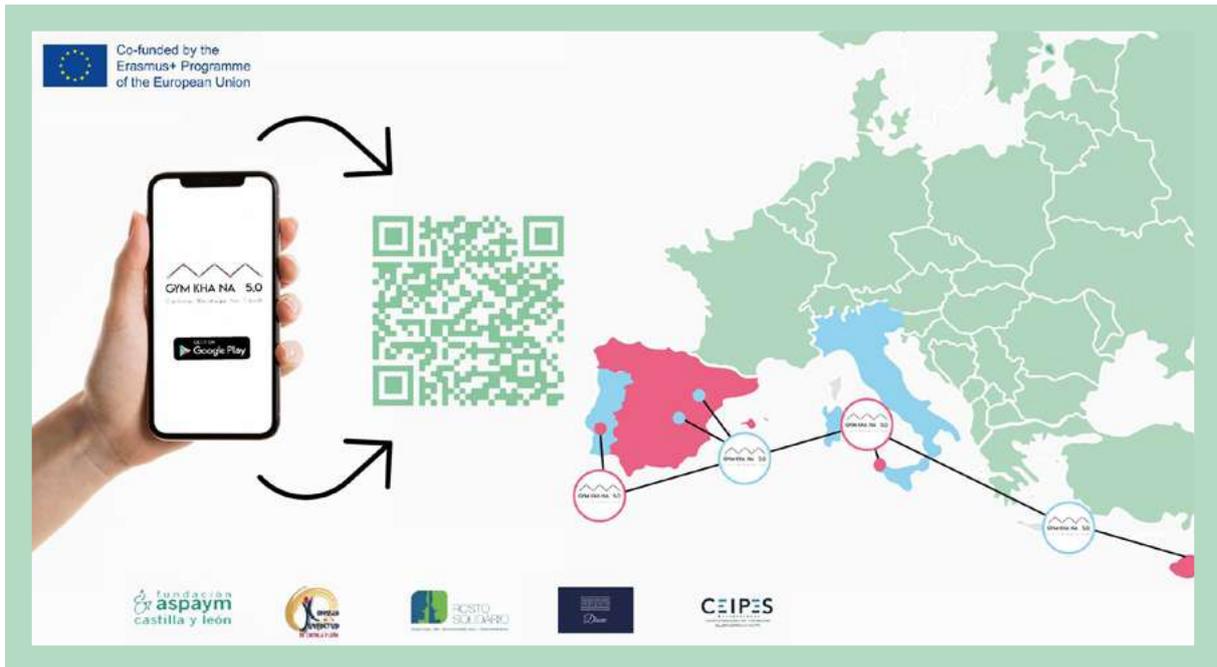
En todas las ciudades casi todos los participantes tienen la firme opinión de que la aplicación debería incluir más localizaciones y no solo los siete lugares patrimoniales en cada gymkhana que hay en este momento.

Finalmente, también hubo muchas sugerencias interesantes para la mejora y expansión de Gymkhana. Entre otras, las opiniones más conjuntas son:

- Hacer que la aplicación sea un poco más intuitiva al nivel de escribir los botones y otros
- Texto más breve (diálogos y monólogos)
- Incluir más pruebas y juegos en los guiones.
- Incluir más guiones para cada ciudad
- Incrementar la interacción y el enredo de los usuarios.
- Incluir más ciudades

IMPACTO

Durante el período del proyecto, las organizaciones asociadas comenzaron a ponerse en contacto con organizaciones locales activas en el área en el contexto de los temas del proyecto. La estrategia de creación de una red local “Gymkhana 5.0” tiene sus raíces en la idea del impacto del proyecto, que sitúa la aplicación creada como una herramienta educativa tanto para jóvenes como para jóvenes operadores.



Sin embargo, la difusión de la aplicación no es suficiente para que sea disfrutada por el grupo objetivo de referencia, por lo que el proyecto ha intentado expandirse dentro de las empresas de referencia iniciando diálogos con organizaciones locales. Estos últimos han sido y serán de vital importancia para la promoción de esta nueva metodología y para hacer posible concretamente una mejora en el conocimiento del patrimonio europeo y la educación cultural. En primer lugar, las organizaciones involucradas (10 por socio al final del proyecto) hicieron una contribución significativa a la creación de la aplicación, esto aseguró que los resultados pudieran ser conocidos en el área local desde el principio, creando así un vínculo entre el nivel europeo y nacional del proyecto y más específicamente el local. Además, la participación de las autoridades locales ha asegurado que la fase de prueba de la aplicación se extienda no solo a los jóvenes, sino también a aquellos que promoverán la aplicación y, tal vez, la usarán, dándonos ya una retroalimentación real sobre el potencial de este innovador. herramienta.

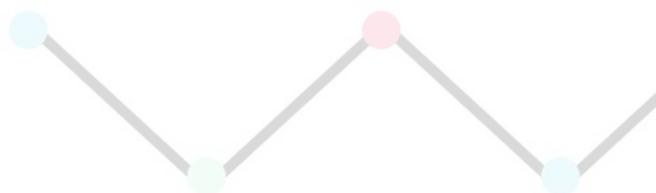
El impacto en el territorio derivará precisamente de las conexiones locales implementadas durante el período del proyecto y gracias a ellas, esta herramienta educativa en forma de aplicación podrá afianzarse muy fácilmente, porque ha sido probada y configurada para las necesidades de cada territorio involucrado en la asociación.



También será determinante la diferencia de edad de los representantes de las organizaciones involucradas, desde jóvenes guías turísticos hasta organizaciones como hoteles de larga trayectoria y con una gran experiencia en el sector cultural de su ciudad. Esta diferencia de edad e instituciones también trae consigo diferentes enfoques sobre la forma en que se tratan el arte y la digitalización y será útil para radicalizar aún más una red local más extensa y variada. El enfoque de la red local “Gymkhana 5.0” es precisamente este: difundir y hacer utilizable el patrimonio cultural pero sobre todo abordarlo con una perspectiva diferente, la del juego. Proporcionar a los jóvenes trabajadores y guías turísticos una nueva forma de hablar de su territorio con los jóvenes. Precisamente por esta última razón, los objetivos del proyecto se vuelven realistas: (30 organizaciones por país después de un año desde el final del proyecto (total: 150 organizaciones) y 50 organizaciones por país después de 2 años desde el final del proyecto (total 250 organizaciones). Sin embargo, la medición real del impacto se llevará a cabo a través de la encuesta con la que ya está equipada la aplicación. Esperamos que dentro de un año desde la finalización del proyecto la aplicación reciba un porcentaje de satisfacción superior al 70%.

Dada la posibilidad durante al menos 5 años de mantener la aplicación activa en Play Store, estos datos serán monitoreados constantemente con el objetivo de actualizar la aplicación según sea necesario para garantizar la usabilidad y la sostenibilidad a lo largo del tiempo.





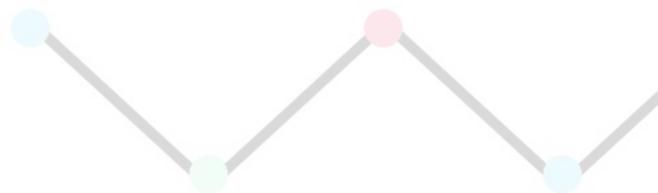
Enlaces de la justificación de la historia de Santa Maria da Feira

- [1] <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/pesquisa-do-patrimonio/classificado-ou-em-vias-de-classificacao/geral/view/70478/>
- [2] <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/pesquisa-do-patrimonio/classificado-ou-em-vias-de-classificacao/geral/view/5035987/>
- [3] <https://www.britannica.com/art/Western-architecture/Architecture-at-the-turn-of-the-21st-century>
- [4] <https://tradicional.dgadr.gov.pt/pt/cat/pao-e-produtos-de-panificacao/598-fogaca-da-feira-igp>
- [5] <http://www.bizfeira.com/pt/negocios/cortica/>
- [6] <https://www.imaginarium.pt/>
- [7] <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/pesquisa-do-patrimonio/classificado-ou-em-vias-de-classificacao/geral/view/156154>
- [8] <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/patrimonio/patrimonio-imovel/pesquisa-do-patrimonio/classificado-ou-em-vias-de-classificacao/geral/view/6325648/>

Metodología

- Agreda, M.; Jordán, J. & Ortiz-Colón, A-M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- A. Powley (23 de octubre de 2016). Game Inspired Design in the Modern Classroom. [Mensaje en blog] Classroom Power-ups. Recuperado de <https://classroompowerups.com/2016/10/23/game-inspired-design/>
- Borrás, O. (2015.) Fundamentos de la gamificación. http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Josende, K. (8 de abril de 2018). Historia de la gamificación. En Wikilibros.

- https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion#:~:text=Podemos%20considerar%20el%20inicio%20de,el%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa
- Jiménez, C. R., Parejo, M. R. N., Villalba, M. J. S., & Campoy, J. M. F. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 40-59.
- FONCUBIERTA, José Manuel, RODRIGUEZ, Chema, *Didáctica de la gamificación en la clase de español*, Editorial Edinumen, 2014, consultado el 14 de diciembre de 2016, en https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons
- Montero, H. B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Revista de Investigación*, 7 (1), 75-92.
- Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura - Dialnet (unirioja.es)
- Cascales-Martínez, A., & Carrillo-García, M. E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76, 79-98
- Muntaner, J.J. (2019). La inclusión una apuesta social y educativa, en El Homrani, M., Arias, S.M. & Ávalos, I. (Coords). *La inclusión: una apuesta educativa y social*. (pp. 41-57). Madrid: Wolters Kluwer.
- Marín-Díaz, V. (2015). La gamificación educativa. una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).
- <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Art%C3%ADculo-Genially-3.pdf>

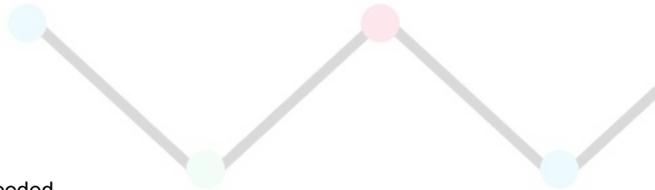


CONTACT INFORMATION:

ENTITY			
NAME		SURNAMES	
POSITION			
PHONE		MOBILE PHONE	
EMAIL			
NAME		SURNAMES	
POSITION			
PHONE		MOBILE PHONE	
EMAIL			
NAME		SURNAMES	
POSITION			
PHONE		MOBILE PHONE	
EMAIL			

SOCIAL NETWORKS:

ENTITY:	
Web:	
Facebook:	
Instagram:	
YouTube:	
Twitter:	



INTERESTED ORGANIZATIONS:

* This chart is an example. Please, copy it underneath as many times as needed

Organization's name:			
Short description:			
Contact person:			
Phone:		Email address:	
Country:			

Formulario de evaluación - Observadorxs / Trabajadorxs juveniles

I. Información del/ de la observador/a:

Nombre y apellidos: _____

Edad: _____

Género

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no decirlo

Nacionalidad: _____

Profesión: _____

II. Experiencia previa:

¿Conoces la técnica de gamificación? Si No

¿Has trabajado antes con proyectos de gamificación? Si No

¿Tienes experiencia evaluando a jóvenes participantes en actividades? Si No

¿Has utilizado alguna app antes en tus actividades con jóvenes? Si No

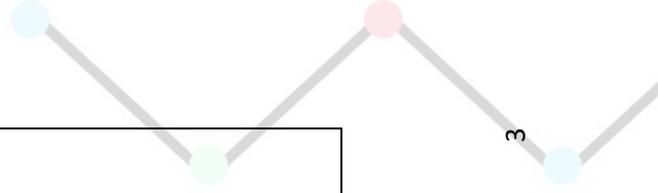
¿Has participado en algún proyecto orientado a conocer el patrimonio? Si No

III. Preguntas sobre la experiencia con la app Gymkhana 5.

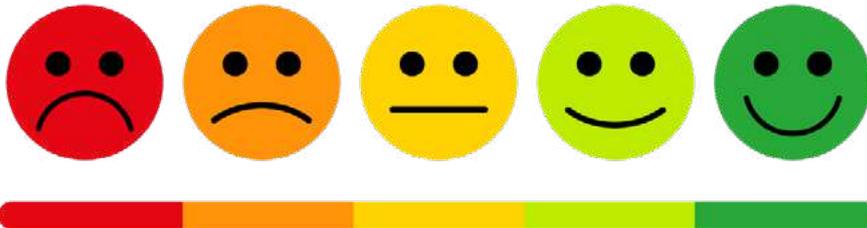
Evaluación de los/las participantes: del 1 (nivel más bajo) al 5 (nivel más alto)

	Participante _____	Participante _____	Participante _____	Participante _____
Interés por el patrimonio				
Motivación				
Implicación				
Trabajo en equipo				
Entusiasmo				
Respeto las reglas del juego				
Su participación ha variado a lo largo del desarrollo del juego.				

<p>Ha mostrado un lenguaje o una actitud inapropiados.</p>					
<p>Se ha divertido durante la experiencia</p>					
<p>Ha necesitado ayuda en algún momento durante la gymkhana.</p>					
<p>Otros aspectos a destacar (especifica)</p>					



Escala Likert: Elige la respuesta que mejor represente la experiencia del/ de la participante (1: totalmente en desacuerdo, 2: en desacuerdo, 3: ni de acuerdo ni en desacuerdo 4: de acuerdo o 5: totalmente de acuerdo)



	1	2	3	4	5
Juego					
El juego tiene información adecuada sobre patrimonio para resolver las pruebas.					
Encontraron el juego difícil.					
Entendieron el propósito del juego.					
Se sintieron cómodos/as al usar esta app.					
Ruta					
Esta ruta es accesible para todas las personas.					
La longitud de la ruta es adecuada.					
Los lugares visitados son representativos del patrimonio cultural de la ciudad.					
La distancia entre los distintos lugares es adecuada.					

IV. Preguntas generales:

¿Cuáles fueron los principales comentarios de los/las jóvenes?

Otros aspectos a destacar:

¿Crees que sería interesante realizar este juego en diferentes ciudades de Europa?

Si No

¿Tienes alguna sugerencia para ayudarnos a mejorar el juego?

¿Crees que la Gymkhana cumplió sus expectativas? (Proporcionar habilidades / ampliar conocimientos)

Si No Tal vez

¿Te gustaría saber más sobre el juego o cómo implementarlo en otros lugares?

Si No

En caso afirmativo, indícanos tu correo electrónico:

Formulario de evaluación inicial – Participantes en el testeo de la app

I. Información del/ de la participante:

Número: _____

Edad: _____

Género

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no decirlo

Nacionalidad: _____

Profesión: _____

Modelo de Smartphone: _____

Esta APP pretende ser accesible para todas las personas. ¿Puedes decirnos si tienes algún tipo de discapacidad?

- Visual
- Auditiva
- Motriz
- Otra: _____
- Ninguna

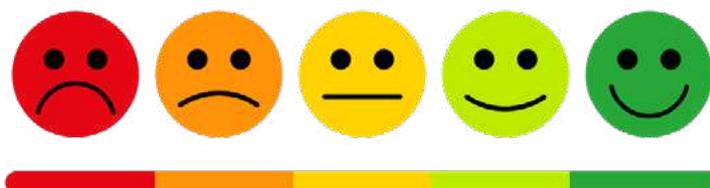
¿Cómo conociste el proyecto?

- Poster/ flyer
- Página web
- Redes sociales
- A través de una persona conocida
- Otra (por favor, especifica): _____

II. Conocimiento sobre patrimonio cultural

¿En qué medida estás de acuerdo con las siguientes preguntas?

(1: Nunca, 2: Raramente, 3: A veces, 4: A menudo / muy frecuentemente o 5: Casi siempre)



	1	2	3	4	5
¿Sueles buscar información sobre el patrimonio cultural de las ciudades europeas?					
Cuando visitas una ciudad, ¿te tomas el tiempo para conocer su patrimonio cultural?					
Cuando viajas o visitas otras ciudades, ¿es el patrimonio cultural una de tus prioridades?					
¿Sueles visitar museos?					
¿Sueles visitar edificios históricos?					
¿Sueles visitar espacios naturales (montañas, lagos, etc.)?					
¿Estás interesado/a en las tradiciones o la cultura de las ciudades que visitas?					
¿Acudes a las oficinas de turismo o puntos de información cultural de las ciudades que visitas?					
Cuando visitas una ciudad, ¿realizas visitas guiadas?					
Cuando buscas información sobre el patrimonio cultural de las ciudades, ¿lo haces a través de búsquedas online o recursos virtuales?					
¿Utilizas alguna APP (aplicación móvil) para aumentar tus conocimientos sobre el patrimonio cultural?					
¿Consideras que durante tu etapa educativa recibiste suficientes conocimientos sobre patrimonio cultural?					
¿Disfrutas aumentando tu conocimiento del patrimonio cultural?					
¿Conoces el patrimonio cultural de la ciudad en la que te encuentras? (1: Nada, 2: Poco, 3: Algo, 4: Bastante, 5: Mucho)					

Cuando buscas información sobre el patrimonio cultural de las ciudades, lo haces a través de:

- Libros Si No
- Guías especializadas en formato papel Si No
- Internet Si No
- Otras: _____

III. Proyecto

¿Conoces Erasmus+? Si No

¿Has visitado la página web del proyecto Gymkhana 5.0? Si No

¿Has visitado los perfiles en Redes Sociales del proyecto Gymkhana 5.0? Si No

Evalúa del 1 al 5 (Siendo 1 la nota más baja y 5 la nota más alta)

	1	2	3	4	5
¿Recibiste suficiente información sobre el proyecto?					
La calidad de la información es buena					

IV. La Gamificación como metodología no formal

¿Conoces la gamificación como herramienta educativa?

Si No

¿Has utilizado antes la gamificación como herramienta educativa?

Si No

¿Crees que el "juego" como medio de aprendizaje es una herramienta adecuada para incrementar el conocimiento?

Si No

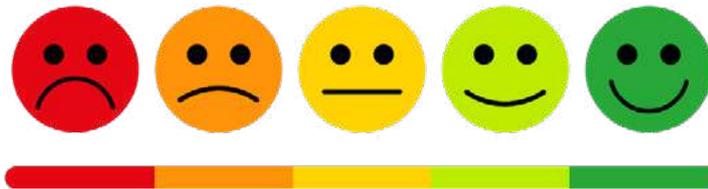
Formulario de evaluación final – Participantes en el testeo de la app

I. Información del/ de la participante:

Número: _____

II. Aspectos técnicos y de calidad de la APP

¿En qué medida estás de acuerdo con los siguientes enunciados? (1: totalmente en desacuerdo, 2: en desacuerdo, 3: neutral, 4: de acuerdo o 5: totalmente de acuerdo)



	1	2	3	4	5
La APP es fácil de encontrar en Play Store.					
La información que aparece en Play Store es clara y adecuada					
Pude descargar la aplicación sin problemas					
El video tutorial es útil					
La jugabilidad de la aplicación es correcta e intuitiva.					
El idioma utilizado en la aplicación se entiende fácilmente.					
Las funciones de los botones son claras (salir, información, atrás, siguiente, ...)					
Me sentí cómoda/o usando esta aplicación					
Las imágenes utilizadas en la aplicación son adecuadas.					
Los gráficos y las imágenes son atractivos.					
Encontré esta APP fácil de usar					
En cuanto a las opciones de accesibilidad para personas con discapacidad, ¿se adecuaron a tus necesidades?					
Considero que la APP funciona de forma fluida.					



¿Experimentaste algún problema técnico con la aplicación durante la actividad?

Si No

En caso afirmativo, describe los siguientes puntos.

Descripción del problema:

Modelo de dispositivo que sufrió el problema:

III. Calidad del juego: (Palencia)

¿En qué medida estás de acuerdo con los siguientes enunciados? (1: totalmente en desacuerdo, 2: en desacuerdo, 3: neutral, 4: de acuerdo o 5: totalmente de acuerdo)

	1	2	3	4	5
La historia del juego es interesante.					
La historia del juego es atractiva y motivadora.					
El juego tiene información adecuada sobre el patrimonio para resolver los acertijos.					
Los acertijos del juego me parecieron muy difíciles.					
Encontré este juego estimulante e inmersivo.					
El juego es confuso.					
La gymkhana ha sido difícil de completar					

IV. Recorrido/ Ruta

¿En qué medida estás de acuerdo con los siguientes enunciados? (1: totalmente en desacuerdo, 2: en desacuerdo, 3: neutral, 4: de acuerdo o 5: totalmente de acuerdo)

	1	2	3	4	5
Esta ruta es accesible para mi					
La longitud de la ruta es adecuada.					
Los lugares visitados son representativos del patrimonio cultural de la ciudad.					
La distancia entre los distintos lugares es adecuada.					

V. Conocimiento sobre patrimonio

¿En qué medida estás de acuerdo con los siguientes enunciados? (1: totalmente en desacuerdo, 2: en desacuerdo, 3: neutral, 4: de acuerdo o 5: totalmente de acuerdo)

	1	2	3	4	5
Mi nivel de conocimiento sobre el patrimonio cultural de la ciudad ha aumentado					
Considero que la metodología de este proyecto favorece la adquisición de conocimientos sobre patrimonio cultural					
La información ofrecida sobre cada uno de los puntos seleccionados de la Gymkhana es adecuada					
Considero que la gamificación es una herramienta adecuada para incrementar el conocimiento sobre el patrimonio cultural					

VI. Otra información

Qué has aprendido de esta APP:



Evalúa del 1 al 5 (siendo 1 la nota más baja y 5 la nota más alta)

	1	2	3	4	5
Ha aumentado mi conocimiento sobre la gamificación como herramienta educativa					
Mi conocimiento de la estrategia europea Erasmus+ ha aumentado					
La Gymkhana cumplió con mis expectativas					
Me gustaría volver a realizar esta experiencia					
Recomendaría esta aplicación a mis familiares y amigos.					
Me divertí durante la experiencia					
Creo que la duración total de la Gymkhana es correcta					
¿Cómo calificarías la aplicación?					

¿Te gustaría que la aplicación tuviera más ubicaciones disponibles?

Sí No

¿Te gustaría saber más sobre el juego?

Sí No

Si la respuesta anterior es afirmativa, indícanos tu dirección de correo electrónico:

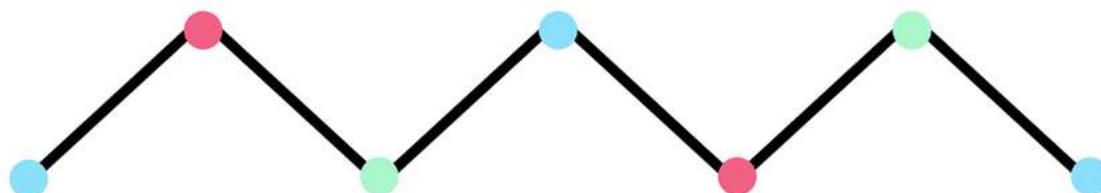
¿Tienes alguna sugerencia para ayudarnos a mejorar el juego?



Co-funded by
the European Union



injuve



GYM KHA NA 5.0

Cultural Heritage for Youth

MANUAL METODOLÓGICO

Puedes descargar el manual, las herramientas y ver los vídeos del proyecto en su web:

www.gymkhana.infoproject.eu

Síguenos en

