

Andrea Gamboa | Catalina Gacha | Ángel Nieves
Grupo: 1263

TEMPUS MACHINA



CONÓCETE A TI MISMO

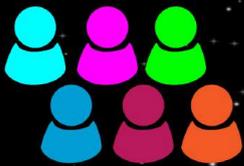
MUNDO CREATIVO Y PROFESIONAL

MÁQUINA DEL TIEMPO

DESMITIFICA CODE QR

JUEGA LIBRE

JUGADORES



DIBUJAR

CANTAR

HACER MIMICA

DESCRIBE

DIBUJAR CON LA MANO CONTRARIA

REPRESENTA CON OBJETOS

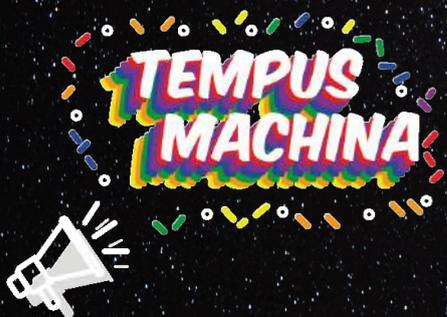
TEMPUS MACHINA



INTRODUCCIÓN

Desde el inicio del reto nos planteamos desarrollar una herramienta didáctica basada en una metodología alternativa que busca brindarle a jóvenes de escasos recursos herramientas para reconocer sus gustos y habilidades aproximándonos desde el arte y la creatividad. Esta estrategia se basa en desmitificar obstáculos que tiene la industria y visibilizar casos de éxito de jóvenes que hoy en día se dedican a oficios creativos y pueden vivir de lo que hacen.

Queremos que estos jóvenes conozcan otros caminos y tengan en consideración perfeccionar sus talentos y hacer de ellos una alternativa de vida profesional después de finalizar su formación básica.



DESCRIPCIÓN GENERAL

Es un juego b-learning que permite la exploración vocacional de personas con un mínimo interés por el mundo de las artes y las profesiones vinculadas a la creatividad y la cultura. También, ofrece a personas que quizá no estén muy orientados sobre qué hacer luego de la secundaria una oportunidad para conocerse un poco más a sí mismos.

Tiene dos modalidades: una totalmente analógica y otra con contenidos sorpresa en medios digitales.

Materiales:

1 Tablero

1 Dado numérico

1 Dado ESTELLA

6 Figuras de Juego

200 Tarjetas: 50 Azules, 50 Verdes, 50 Rosadas y 50 Amarillas.

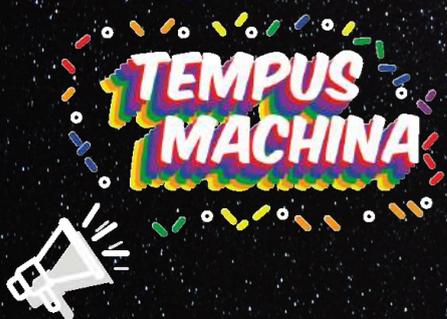


OBJETIVO DEL JUEGO

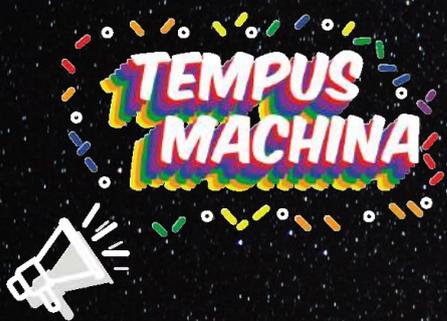
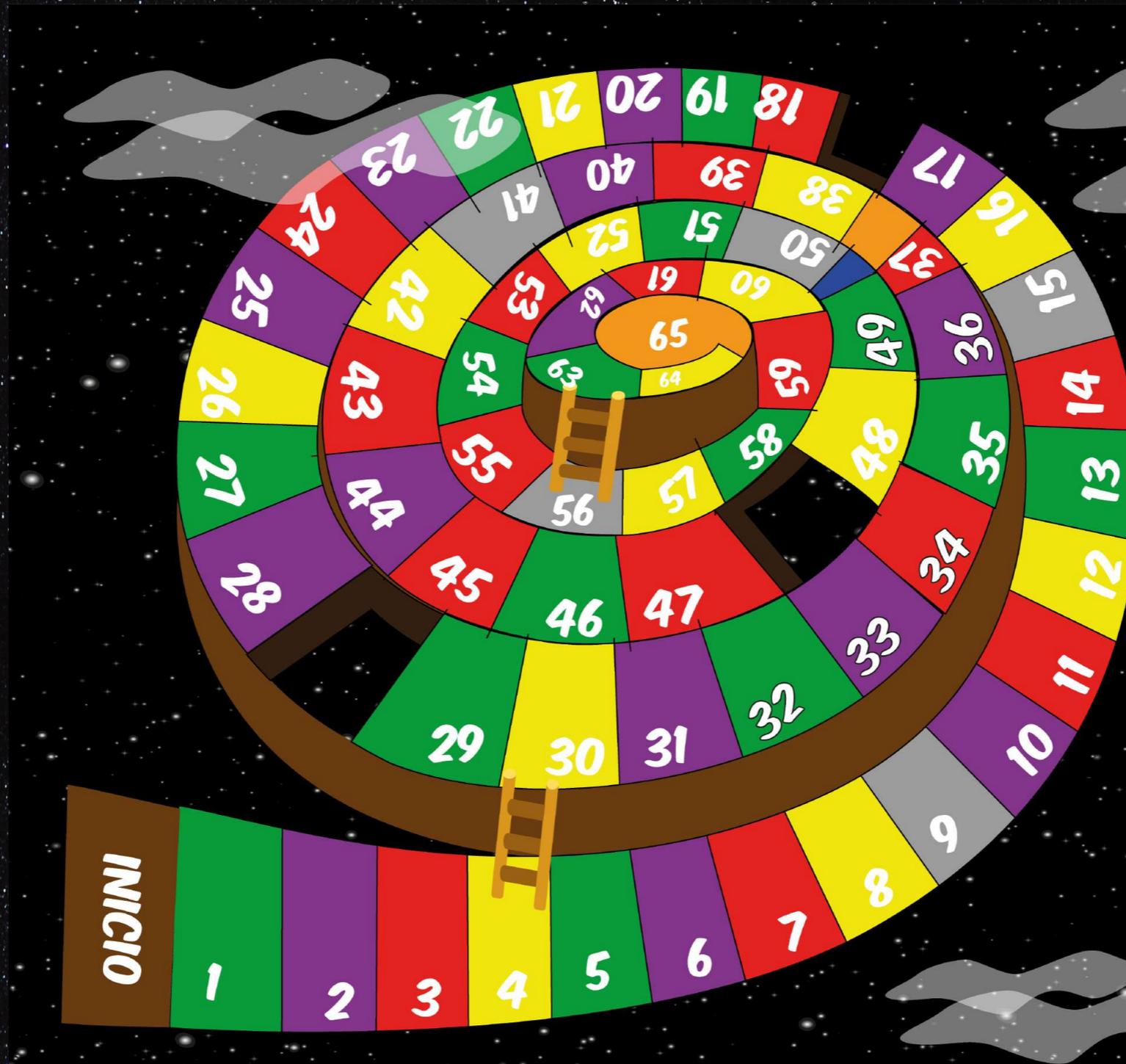
El juego está diseñado para jugarse en grupos. 4 grupos de mínimo 2 y máximo 4 participantes.

El objetivo es que un grupo llegue primero al final del recorrido. Luego se seguirá jugando hasta tener, segundo y tercer lugar.

Durante el juego se tienen distintas dinámicas en las cuales el reto será para el mismo equipo y otras donde los equipos se enfrentarán para poder avanzar.



TABLERO



RECURSOS



TEMPUS MACHINA

CONÓCETE A TI MISMO

MUNDO CREATIVO Y PROFESIONAL

MÁQUINA DEL TIEMPO

DESMITIFICA CODE QR

JUEGA LIBRE

JUGADORES

TEMPUS MACHINA

This graphic features a central hub of colorful hexagonal icons on a starry background. At the top is the 'TEMPUS MACHINA' logo with a megaphone icon. Below it are five hexagons: a purple one for 'CONÓCETE A TI MISMO', a yellow one for 'MUNDO CREATIVO Y PROFESIONAL', a green one for 'MÁQUINA DEL TIEMPO', a red one for 'DESMITIFICA CODE QR', and an orange one for 'JUEGA LIBRE' with a lightbulb icon. At the bottom left, the word 'JUGADORES' is written above six colorful human icons. A second 'TEMPUS MACHINA' logo with a megaphone icon is at the bottom left.



DIBUJAR

CANTAR

HACER MIMICA

DESCRIBE

DIBUJAR CON LA MANO CONTRARIA

REPRESENTA CON OBJETOS

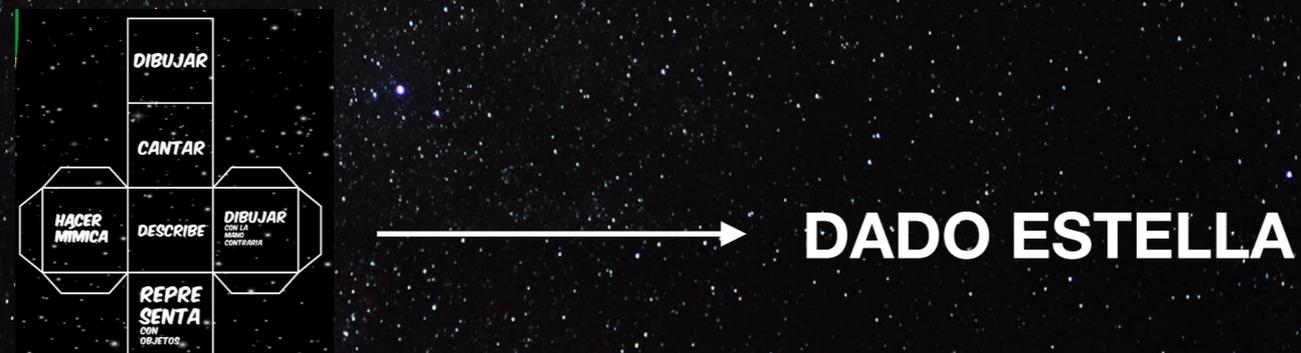
This graphic shows a grid of activity cards on a starry background. The cards are arranged in a cross-like pattern. The top row has two rectangular cards: 'DIBUJAR' and 'CANTAR'. The middle row has three octagonal cards: 'HACER MIMICA', 'DESCRIBE', and 'DIBUJAR CON LA MANO CONTRARIA'. The bottom row has one rectangular card: 'REPRESENTA CON OBJETOS'. A grey rock-like shape is at the bottom left.

DINÁMICA

1. El movimiento de las figuras de juego se realiza mediante el lanzamiento de un dado al comienzo del turno de cada participante.



2. Las figuras de juego se desplazan tantas casillas como número ha salido en el dado.



3. Si la figura cae en alguna casilla de algún color, deberá realizar alguna de las acciones correspondientes:



TARJETAS

MUNDO CREATIVO Y PROFESIONAL

Representa un
elemento
característico
de un grafitero.

★ Lanza el
dado Estella

Representa un
elemento
característico de
un ilustrador

★ Lanza el
dado Estella

Estas tarjetas tienen actividades y preguntas relacionadas con las profesiones y los roles desempeñados en las industrias creativas.

- Si aparece una estrella en la tarjeta, deberá tirar el dado ESTELLA para completar las instrucciones de la actividad.
- Algunas preguntas podrán ser de selección múltiple, en estos casos debe acertar al menos 2 o 3 características de lo que se pregunta.



TARJETAS

CONÓCETE
A TÍ MISMO

Representa: tu
libro favorito

★ Lanza el
dado Estella

Representa: ¿A
qué te dedicarías
si no necesitaras
dinero?

★ Lanza el
dado Estella

Estas tarjetas tienen actividades y preguntas para reconocer y expresarse desde la esencia de cada uno de los participantes.

- Si aparece una estrella en la tarjeta, deberá lanzar el dado ESTELLA para poder completar las instrucciones de la actividad.
- Si aparece un bombillo/foco en la tarjeta, tendrá oportunidad de expresar de forma libre lo que se pide, sin mencionarlo de forma explícita o decirlo en otro idioma.

TEMPUS
MACHINA



TARJETAS



¿Solo quiénes
tienen dinero
pueden ser
profesionales?

Falso
Verdadero



¿Las industrias
creativas tienen
menor valor que
las tradicionales?

Falso
Verdadero



Estas tarjetas tienen preguntas de verdadero y falso, que significan un desafío con uno de los otros equipos, el que lanza el dado escoge al equipo.

- Respuesta analógica: Se tendrá una clave de respuestas en el paquete del juego para poder responder y avanzar.
- Respuesta Digital: Estas tarjetas cuentan con un código QR, que están vinculadas con material audiovisual que va a dar respuesta a la pregunta, con testimonios de distintos profesionales y/o artistas de las industrias creativas.

(Haz CLIC)



TARJETAS

MÁQUINA DEL TIEMPO

Usando tu principal habilidad o talento:

Representa: cómo te ves en 5 años



Futuro

Usando tu principal habilidad o talento:

Representa: cómo te gustaría ser recordado



Futuro

Estas tarjetas te darán la posibilidad de viajar en el tiempo o quedarte en el presente, es importante que los participantes involucren el cuerpo y las emociones en estas actividades:

- Pasado - Recordar la infancia y algunas experiencias nos pueden ayudar a reconocer elementos clave de nuestra identidad para sacarles mayor provecho.
- Presente: - Estar en plena conciencia de nuestra realidad actual y de las decisiones que estamos por tomar, nos puede ayudar a escoger caminos más provechosos.
- Futuro: Proyectarse a futuro es conectarse con un mundo de posibilidades y oportunidades, esto es fundamental para motivarse y ajustar lo que sea necesario para avanzar a una meta.

TEMPUS
MACHINA



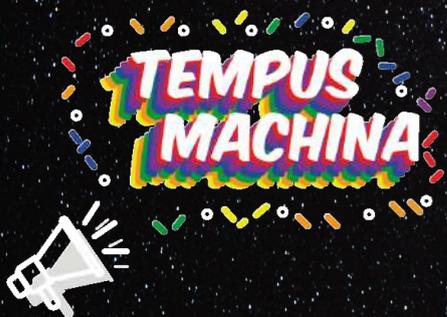
Ejemplos contenido de las tarjetas según su categoría

Mundo creativo y profesional	Conócete a tí mismo	Desmitifica Code QR	Máquina del tiempo
<p>Representa un elemento característico de un grafitero</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p>	<p>Representa: tu libro favorito</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p>	<p>¿Solo quiénes tienen dinero pueden ser profesionales?</p> <p>Verdadero Falso</p> 	<p>Usando tu principal habilidad o talento:</p> <p>Representa: cómo te ves en 5 años</p> <p>FUTURO </p>
<p>Representa un elemento característico de un ilustrador</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p>	<p>Representa: ¿A qué te dedicarías si no necesitaras dinero?</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p>	<p>¿Las industrias creativas tienen menor valor que las tradicionales?</p> <p>Verdadero Falso</p> 	<p>Usando tu principal habilidad o talento:</p> <p>Representa: cómo te gustaría ser recordado</p> <p>FUTURO </p>
<p>Representa un elemento característico de un director de cine</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p>	<p>Representa: Si tuvieras que irte para siempre de tu casa, ¿qué te llevarías contigo?</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p>	<p>¿Un grafitero puede vivir de su oficio?</p> <p>Verdadero Falso</p> 	<p>Representa: ¿Qué súper poder te gustaría tener?</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p> <p>PRESENTE</p>
<p>Nombre al menos 2 cargos/roles que puede desempeñar un Escritor en la vida profesional:</p>  <p>Respuesta: Guionista/ community manager/ Editor / Director / novelista</p> <p><small>Respuesta detrás de la tarjeta</small></p>	<p>Representa ¿Qué coleccionarías si no tuvieras que preocuparte por el tiempo o el dinero?</p> <p> Juega libre</p>	<p>¿Puedes aprender una profesión estudiando sin ir a la Universidad?</p> <p>Verdadero Falso</p> 	<p>Representa: ¿Cuál sería tu primer destino si tuvieras una máquina del tiempo?</p> <p>★ Lanza el dado Estella</p> <p>PRESENTE</p>
<p>Nombre al menos 2 sectores que hagan parte de las industrias creativas y culturales:</p>  <p>Respuesta: música/ audiovisual / Artes plásticas / Diseño gráfico / escritura &/o literatura.</p> <p><small>Respuesta detrás de la tarjeta</small></p>	<p>Representa tu película favorita</p> <p>★ Tira el dado Estella</p>	<p>¿Los djs pueden vivir de ser djs?</p> <p>Verdadero Falso</p> 	<p>Representa: ¿Lo mejor que has hecho por otra persona?</p>  <p>PASADO</p>

NO OLVIDAR

- ★ Si la tarjeta tiene una estrella, el jugador, deberá lanzar el dado ESTELLA para poder completar las instrucciones de la actividad.
- Si aparece un bombillo/foco en la tarjeta, el jugador, tendrá la oportunidad de expresar de forma libre lo que se pide, sin mencionarlo de forma explícita o decirlo en otro idioma.

REGLAS DEL JUEGO
(Haz CLIC)



PLAN DE ACCIÓN

(Haz CLIC)

