Interreg España - Portugal
Fondo Europeo de Desarrollo Regional
Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional

UNIÓN EUROPEA
UNIÃO EUROPEIA

I234REDES_CON
POCTEP

ITINERARIOS CULTURALES TRANSFRONTERIZOS (I)

Guía para conducir la actividad

Itinerario 1

EURÍDICE CUÁNTICA

Sólo recuerdo la emoción de las cosas,
y se me olvida todo lo demás;
muchas son las lagunas de mi memoria

Antonio Machado

¿Qué propone –y esconde– Eurídice Cuántica? Si comienzas la *lectura* de este artefacto textual creado para el proyecto 1234REDES_CON, descubrirás que es algo más que un *escape game* en la red. Eurídice Cuántica explora las posibilidades que Internet provee para transmitir una historia más allá de los códigos de lo impreso: interactividad, hipertextualidad, multilinealidad, fragmentación, transdigitalidad, colaboración social...

Precisamente, la colaboración social es la clave que se ha perseguido al crear esta idea para las actividades transfronterizas del proyecto 1234REDES_CON, porque se usa en el ámbito de la labor de los espacios culturales de este territorio, como activo hispano-portugués utilizable en el contexto de las redes educativas y lectoras y como activación de recursos en torno a las figuras de los poetas Pessoa y Machado.

En esta obra el lector es llamado a participar en la trama de una realidad alternativa en primera persona: es decir, no tenemos un *alter ego*, no estamos representados por más avatar que nosotros mismos avanzando por los espacios narrativos híbridos que propone Eurídice Cuántica. Eso no significa en absoluto que estemos solos. Además de por una pléyade hombres y mujeres de ficción, nos acompañarán todos aquellos lectores que acepten, como nosotros, la llamada de Eurídice. Esto no es anecdótico, la aventura no es fácil ni trivial, ya que no sólo pone a prueba nuestras competencias digitales, sino que convoca también aquellas habilidades propias de la cultura digital, como la proactividad, la curiosidad, el afán de aprender, aplicar el pensamiento creativo y, también, la capacidad de comunicarnos y colaborar en grupo. Es una empresa tan retadora y divertida que es ideal **para realizarla acompañados**.

En camino

Una vez que somos conscientes de los acontecimientos que hicieron desconectarse a esta particular inteligencia cuántica literaria, deberemos decidir si lanzarnos a colaborar con la Global Government Organization (y no con una oscura figura llamada General Gran Orfeo). Aceptar nos llevará a superar una serie de vicisitudes en busca de viajar a una lejana ciudad, que deberemos recorrer, para lograr reunir las pistas de una serie de informadores. Es fácil perderse en una urbe desconocida, hay que tener los ojos y la mente bien abiertos.

A partir de ese punto, y fuera ya de la ciudad, los retos se vuelven más complejos y requieren de toda la sagacidad del grupo: textos en clave, mensajes que encierran pruebas de lógica, personajes que intentan confundirnos, visitas a distintas plataformas en la red... pero si salvamos ese nudo estaremos solo a un paso de la resolución. Un paso angosto y trenzado, es cierto, pero a un solo paso de descubrir qué es lo que esconde Eurídice Cuántica para todos nosotros.

¿Aceptarás la llamada?

ÍNDICE DEL RECORRIDO

Mapas 4
Esquema de contenidos
Guía del itinerario

Etapas del itinerario:

1. La Llamada 7
2. La Ciudad 8
3. La Periferia 10
4. El Río 12

Cómo acceder al itinerario 13

MAPAS

En las dos páginas siguientes encontrarás dos gráficos.

A. ESQUEMA DE CONTENIDOS

En él se especifican:

- Las **plataformas web y herramientas digitales** por las que discurre el itinerario y que albergan las rutas, los retos y las soluciones que esconde pueblan el camino.
- Los **contenidos explorables**, tanto los que construyen la historia central del itinerario como los que se salen del camino hacia otros ámbitos de conocimiento tangenciales (fuentes, obras relacionadas, autores que se vieron influenciados, autores del mismo momento histórico, etc.). Por ello, "perderse" un rato en ellos no es ningún problema, sino una situación que amplía la experiencia y enriquece el juego.

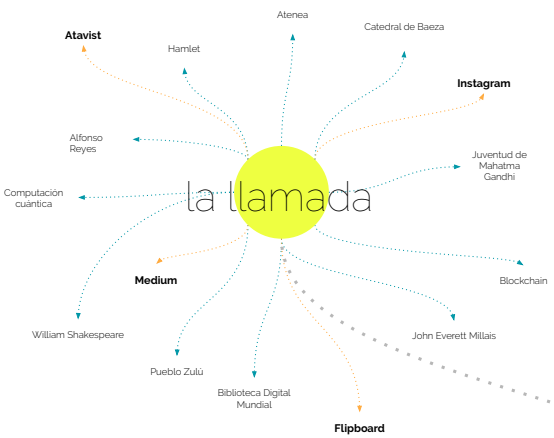
B. GUÍA DEL ITINERARIO

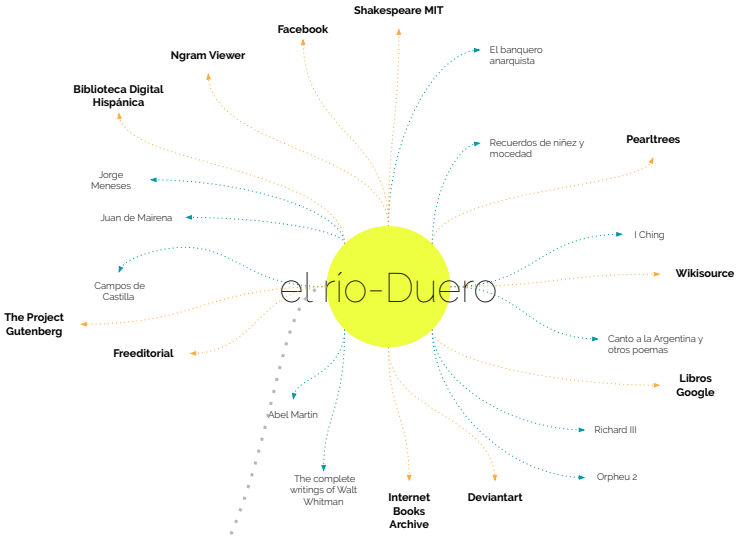
Es un dibujo completo del itinerario, que junto con la descripción de las etapas que va a continuación, aporta las claves necesarias para resolver los retos y alcanzar el final del itinerario.

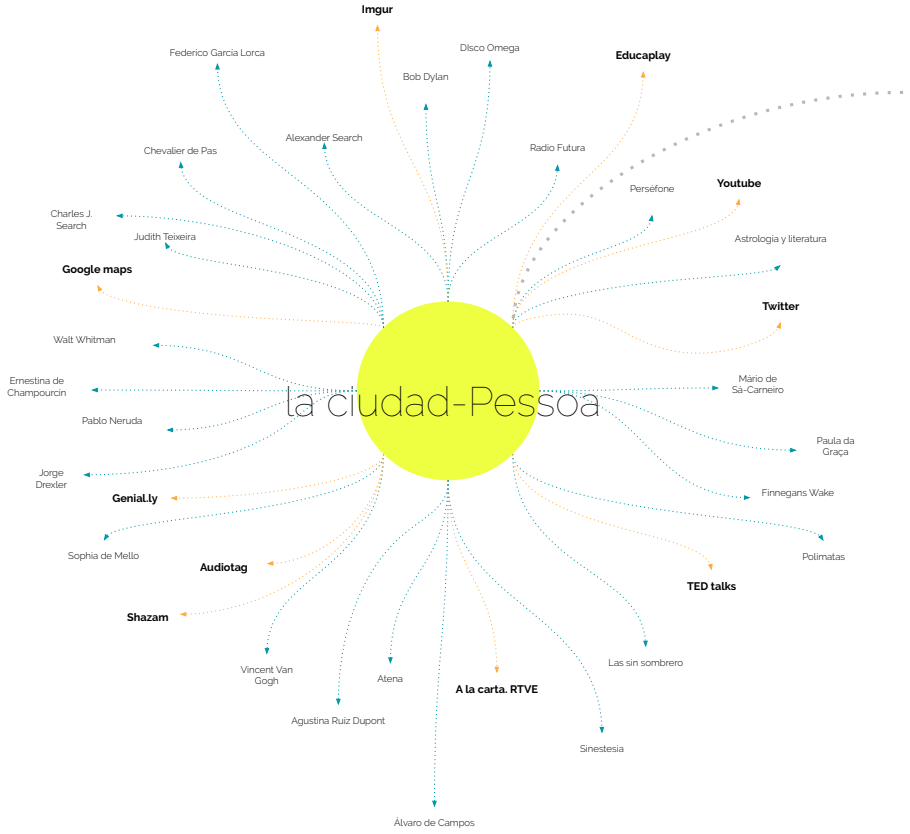
En él se visualizan:

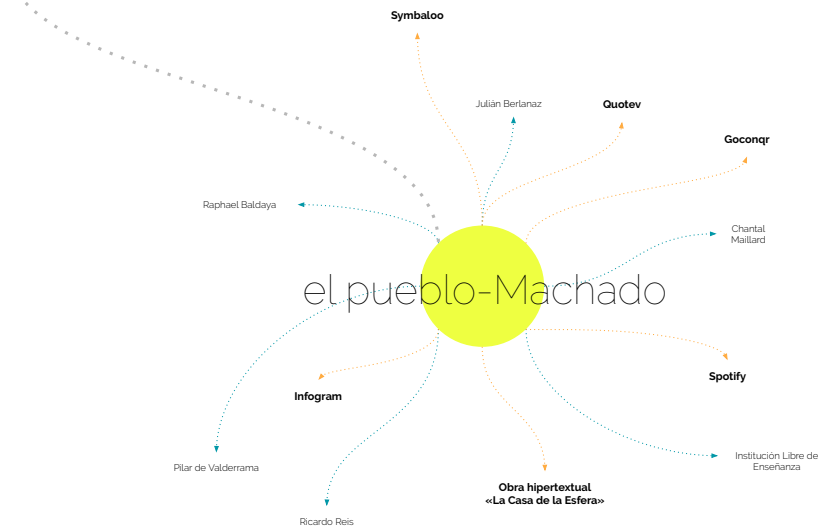
- Las **cuatro etapas (territorios)** que componen el itinerario.
- Las **plataformas, herramientas y contenidos explorables** comentados en el mapa anterior**.** Esos elementos se representan **con colores** que tienen el significado siguiente:
  - **Amarillos**: contienen una actividad/reto que debe ser superada.
  - **Blancos**: nodos que construyen el camino de la historia.
  - **Grises**: nodos que salen fuera del camino de la historia.
  - **Azules**: evidencia que puede compartirse en Twitter (puntos de lectura).
  - **Naranjas**: página que espera la clave.
  - **Rojos**: página de activación.
  - **Negros**: página de clave errónea.
  - **Sin caja de color**: links explorables.
  - **Líneas de conexión discontinua**: contenidos que el jugador-lector debe conectar. y entre los que no hay una conexión explícita.

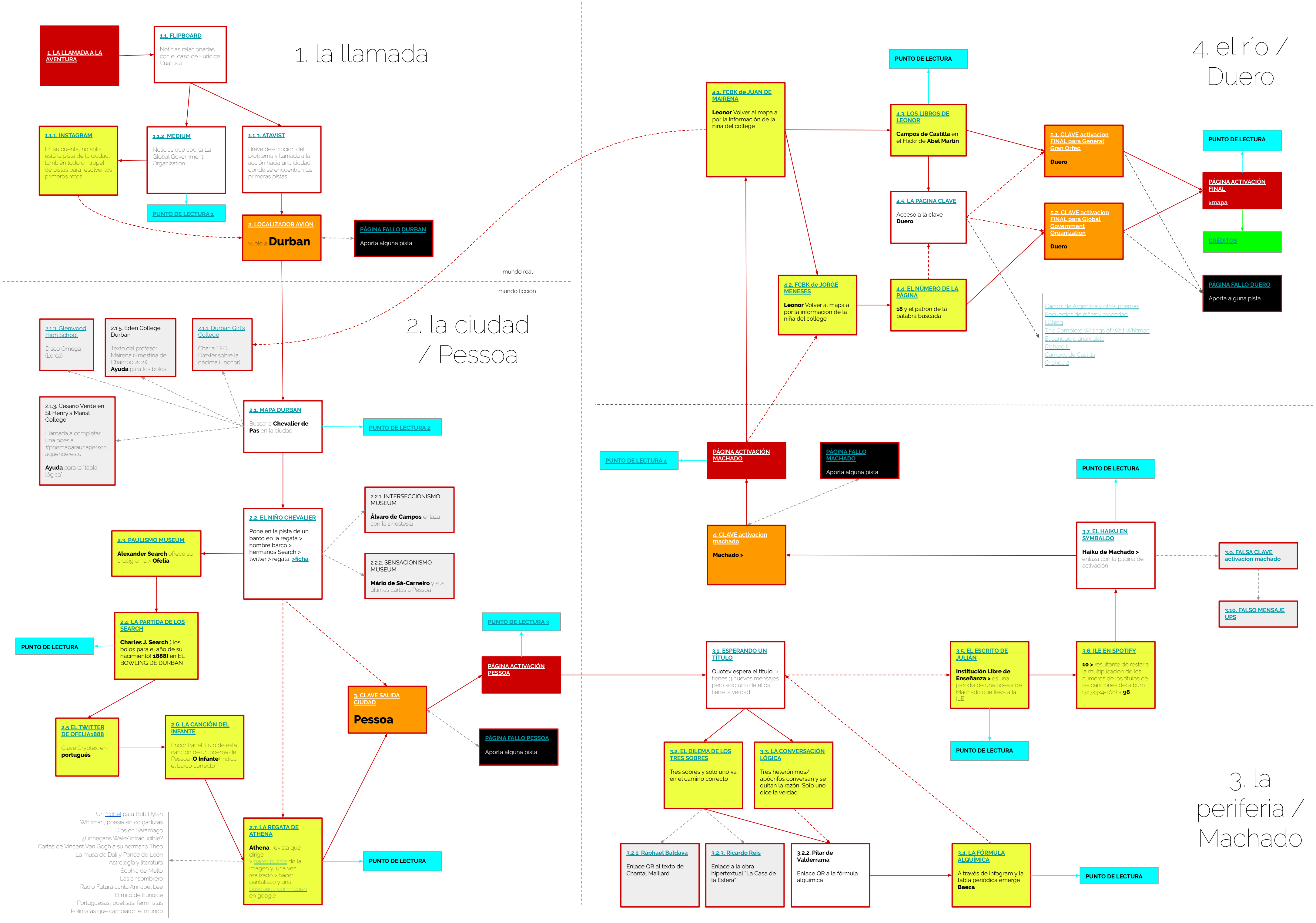
Eurídice Cuántica











1. la llamada
1. LA LLAMADA A LA AVENTURA
1.1. FLIPBOARD
Noticias relacionadas con el caso de Euridice Cuántica
1.1.1. INSTAGRAM
En su cuenta, no solo está la pista de la ciudad, también todo un tropel de pistas para resolver los primeros retos
1.1.2. MEDIUM
Noticias que aporta La Global Government Organization
PUNTO DE LECTURA 1
1.1.3. ATAVIST
Breve descripción del problema y llamada a la acción hacia una ciudad donde se encuentran las primeras pistas
2. LOCALIZADOR AVIÓN
vuelo a Durban
PÁGINA FALLO DURBAN
Aporta alguna pista
mundo real
mundo ficción
2. la ciudad / Pessoa
2.1.3. Glenwood High School
Disco Omega (Lorca)
2.1.5. Eden College Durban
Texto del profesor Mairena (Ernestina de Champourcín)
Ayuda para los bolos
2.1.1. Durban Girl's College
Charla TED Drexler sobre la décima (Leonor)
2.1.3. Cesario Verde en St Henry's Marist College
Llamada a completar una poesia #poemaparaunaperson aquenoerestu
Ayuda para la "tabla lógica"
2.1. MAPA DURBAN
Buscar a Chevalier de Pas en la ciudad
PUNTO DE LECTURA 2
2.2.1. INTERSECCIONISMO MUSEUM
Álvaro de Campos enlaza con la sinestesia
2.2.2. SENSACIONISMO MUSEUM
Mário de Sá-Carneiro y sus últimas cartas a Pessoa
2.2. EL NIÑO CHEVALIER
Pone en la pista de un barco en la regata > nombre barco > hermanos Search > twitter > regata >ficha
2.3. PAULISMO MUSEUM
Alexander Search ofrece su crucigrama > Ofelia
2.4. LA PARTIDA DE LOS SEARCH
Charles J. Search (los bolos para el año de su nacimiento! 1888) en EL BOWLING DE DURBAN
PUNTO DE LECTURA
2.5 EL TWITTER DE OFELIA1888
Clave Cryptex: en portugués
2.6. LA CANCIÓN DEL INFANTE
Encontrar el titulo de esta canción de un poema de Pessoa (O Infante) indica el barco correcto
Un Nobel para Bob Dylan
Whitman, poesia sin colgaduras
Dios en Saramago
¿Finnegans Wake' intraducible?
Cartas de Vincent Van Gogh a su hermano Theo
La musa de Dalí y Ponce de León
Astrología y literatura
Sophia de Mello
Las sinsombrero
Radio Futura canta Annabel Lee
El mito de Euridice
Portuguesas, poetisas, feministas
Polimatas que cambiaron el mundo
2.7. LA REGATA DE ATHENA
Athena, revista que dirige > hacer puzzle de la imagen y, una vez realizado > hacer pantallazo y una búsqueda por imagen en google
PUNTO DE LECTURA
3. CLAVE SALIDA CIUDAD
Pessoa
PUNTO DE LECTURA 3
PÁGINA ACTIVACIÓN PESSOA
PÁGINA FALLO PESSOA
Aporta alguna pista
4. el río / Duero
4.1. FCBK de JUAN DE MAIRENA
Leonor Volver al mapa a por la información de la niña del college
PUNTO DE LECTURA
4.3. LOS LIBROS DE LEONOR
Campos de Castilla en el Flickr de Abel Martín
4.5. LA PÁGINA CLAVE
Acceso a la clave Duero
4.2. FCBK de JORGE MENESES
Leonor Volver al mapa a por la información de la niña del college
4.4. EL NÚMERO DE LA PÁGINA
18 y el patrón de la palabra buscada
5.1. CLAVE activacion FINAL para General Gran Orfeo
Duero
5.2. CLAVE activacion FINAL para Global Government Organization
Duero
Cantos de Argentina y otros poemas
Recuerdos de niñez y mocedad
I Ching
The Complete Writings of Walt Whitman
El banquero anarquista
Richard III
Campos de Castilla
Orpheu 2
PUNTO DE LECTURA
PÁGINA ACTIVACIÓN FINAL
>mapa
CRÉDITOS
PÁGINA FALLO DUERO
Aporta alguna pista
PUNTO DE LECTURA 4
PÁGINA ACTIVACIÓN MACHADO
PÁGINA FALLO MACHADO
Aporta alguna pista
4. CLAVE activacion machado
Machado >
PUNTO DE LECTURA
3.7. EL HAIKU EN SYMBALOO
Haiku de Machado > enlaza con la página de activación
3.9. FALSA CLAVE activacion machado
3.10. FALSO MENSAJE UPS
3.1. ESPERANDO UN TÍTULO
Quotev espera el titulo > tienes 3 nuevos mensajes pero solo uno de ellos tiene la verdad
3.5. EL ESCRITO DE JULIÁN
Institución Libre de Enseñanza > es una parodia de una poesia de Machado que lleva a la ILE
3.6. ILE EN SPOTIFY
10 > resultante de restar a la multiplicación de los números de los titulos de las canciones del álbum (3x3x3x4-108) a 98
PUNTO DE LECTURA
3.2. EL DILEMA DE LOS TRES SOBRES
Tres sobres y solo uno va en el camino correcto
3.3. LA CONVERSACIÓN LÓGICA
Tres heterónimos/ apócrifos conversan y se quitan la razón. Solo uno dice la verdad
3.2.1. Raphael Baldaya
Enlace QR al texto de Chantal Maillard
3.2.3. Ricardo Reis
Enlace a la obra hipertextual "La Casa de la Esfera"
3.2.2. Pilar de Valderrama
Enlace QR a la fórmula alquimica
3.4. LA FÓRMULA ALQUÍMICA
A través de infogram y la tabla periódica emerge Baeza
PUNTO DE LECTURA
3. la periferia / Machado

1. La llamada

Dinámica de solución

Tras aceptar la llamada, el enlace nos lleva a un Flipboard, supuestamente realizado por un medio periodístico, con dos documentos:

- Uno en Atavist, donde GGO (General Gran Orfeo) nos comenta el contexto según él y en el que encontramos el enlace para llegar a la ciudad donde continúa la trama, aunque nos falta la contraseña.
- Otro en Medium, donde la GGO (Global Government Organization) nos pone al tanto de la historia y nos da pistas de la cuenta de Instagram de Eurídice Cuántica (EC a partir de este momento).
- En Instagram, la descripción de la cuenta nos invita a relacionar las 3 imágenes en blanco y negro (el pueblo zulú, el joven Gandhi y un partido del mundial de Sudáfrica). La intersección de estas imágenes da como resultado la ciudad de **Durban**.
- Volvemos al localizador del vuelo, introducimos la clave (Durban) y nos lleva al siguiente escenario.

Detalles para comentar tras la experiencia

- Los dos antagonistas, el oficial y el extraoficial comparten el acrónimo (GGO) > ¿lo dual, lo opuesto, son en el fondo una misma entidad?
- ¿Quién es Eurídice en la mitología? ¿Griega o romana? ¿Cuál es su historia?
- ¿Qué escritores hemos descubierto? (ver mapa de contenidos)
- ¿Existe la computación cuántica o es una ficción? > Existe
- ¿Qué es la tecnología Blockchain?
- ¿Por qué quien nos ofrece el enlace del vuelo nos aconseja no comunicarnos con la GGO? > General Gran Orfeo es enemigo o desconfía de la oficialidad
- La GGO declara que General Gran Orfeo es el hacker de EC > ¿será verdad o miente?
- ¿Tiene importancia que el emisor de la información sea un presidente recién nombrado?
- ¿Por qué la Global Government Organization nos pide ayuda pero no es quien nos informa de la página para coger el vuelo?

2. La ciudad

Dinámica de solución

¡Atención, llegamos a una parte exigente del camino! Estamos en Durban y la descripción del mapa de Google nos da la bienvenida y pide que busquemos a un niño llamado Chevalier de Pas; lo normal será empezar a buscar a Chevalier en los colegios:

- En el **Durban High School** encontramos a Chevalier y, con él, tres datos importantes:
  - el lugar desde donde activar el primer módulo de EC es la estación de tren.
  - Chevalier nos dice que la clave es el apellido de alguien importante.
  - Que en uno de los barcos de la bahía podemos encontrar información inequívoca de la clave > pero hay muchos y para encontrar el que nos vale nos aconseja buscar a un tal Alexander Search en algún museo de Durban.
- Encontramos a Alexander Search en el Museo del Paulismo que nos pone en la pista de la cuenta de Twitter de una mujer; ella podrá darnos la pista del barco adecuado. La denominación de la cuenta se compone de un nombre y un número:
  - Para el nombre, nos dice que resolvamos un crucigrama. La solución es **Ofelia,** dado que es un personaje de SHAKESPEARE, una pintura de MILLAIS e hija de POLONIO, personaje a su vez de Shakespeare.
  - Para el número, debemos buscar a su hermano (lógicamente, debe de ser otro Search).
- Charles J. Search nos muestra que el número se encuentra en la solución a un cuadrante de una partida de bolos: **188**. Puedes saber el porqué en esta ayuda, ayuda que, por cierto, también ofrece un personaje del mapa.
- Vamos al perfil de twitter llamado **Ofelia1888.**
- Ofelia nos ofrece un criptex que muestra bien escrito solo el **portugués**: la canción que buscamos es la portuguesa, que aparece si exploramos el hilo de ese tuit. En el propio twitter de Ofelia podemos descubrir también herramientas para saber de qué canción se trata (shazam.com/es o audiotag.info/indez.php) > el título de la canción es **O Infante.** Pero antes de llegar a procesos tan complicados, ya habríamos podido descubrir por los datos que vamos consiguiendo que se trata de **Pessoa**:
  - 1888 es la fecha de su nacimiento
  - Los personajes importantes de la ciudad son heterónimos suyos
  - La ciudad de Durban, donde vivió Pessoa de pequeño
  - El nombre de los museos son ismos representados por su obra
- Si aún no damos con la solución, el barco O Infante nos permite completar la imagen de portada de una revista que fundó Fernando Pessoa. Si hacemos una captura de la imagen y utilizamos el buscador de Google por imagen (https://www.google.com/imghp?hl=es-419) nos dará como solución que se trata de la revista **Athena**, dirigida por él.
- En la estación, ya solo nos queda introducir **Pessoa**.

Detalles para comentar tras la experiencia

- ¿Existieron todos esos personajes? ¿Cuáles fueron personas reales y cuáles no? ¿A qué se dedicaban, qué tienen en común?
- ¿Habéis explorado algunos de los enlaces que contienen los barcos de la regata?
- ¿Tienen alguna relación los nombres de los tres museos: Paulismo, Interseccionismo y Sensacionismo?
- ¿Qué es la sinestesia?
- ¿Por qué Pessoa da nombres ingleses a sus primeros heterónimos? > Portugal mirando hacia Inglaterra y no hacia España
- ¿Qué fue Ofelia para Pessoa?
- ¿Qué pasó en la vida de Pessoa en 1888?
- ¿Conocíais las aplicaciones que toman como fuente de búsqueda canciones o imágenes en lugar de texto?
- En nuestras pesquisas y búsqueda de pistas, ¿qué has podido aprender sobre Fernando Pessoa?
- ¿Qué otros escritores y poetas portugueses aparecen en el mapa?
- ¿Por qué hemos visitado la ciudad de Durban? ¿Qué relación tiene con Pessoa?
- ¿Has descubierto todas las pistas que ofrecen los personajes?
- ¿Te atreviste a escribir una poesía como la que aconsejaba Cesario Verde #poemaparaunapersonaquenoerestu?
- ¿Con qué ciudad relacionarías, sobre todo, a Pessoa?
- ¿Qué poeta ofrece en el mapa la obra de un flamenco versionando los textos de Fernando Pessoa?
- ¿Estuvo Fernando Pessoa en España? ¿Tuvo relación con escritores españoles?
- ¿Qué idea tenía sobre el iberismo?
- ¿Por qué William Shakespeare sobrevuela por el itinerario (Instagram, enigmas...)?
- ¿Si no conoces la obra de Pessoa, cómo imaginas que escribe?

3. La periferia

Dinámica de solución

El primer módulo de los tres ya ha sido activado. El siguiente salto nos lleva a una plataforma de publicación y lectura de relatos online, Quotev. Allí nos espera un texto escrito por EC.

- Debemos buscar, en esa misma plataforma, una obra cuyo título desconocemos pero del que nos ponen en la pista a través un link que nos lleva a tres sobres recibidos en Qoconqr.
- Como no sabemos cuál es el mensaje que nos da una pista real y cuáles intentan despistarnos, hacemos caso al texto de EC y acudimos a escuchar a los destinatarios de los sobres en Witty Comics. Nos proponen un juego curioso de lógica (si pudimos explorar bien la ciudad en el mapa anterior ya tendremos la pista de Cesário Verde, una tabla lógica). Esa tabla ayudará a explicar la solución:

¿En qué único caso dice solo uno la verdad?

	1	2	3	
si 1 verdad			3 miente	*dos dirían la verdad, no vale*
si 2 verdad	1 miente			*dos dirían la verdad, no vale*
o también			3 miente	*dos dirían la verdad, no vale*
si 3 verdad	1 miente			*dos dirían la verdad, no vale*
o también	1 miente	2 miente		***solo uno dice la verdad***

- La solución se encuentra en el sobre enviado a **Pilar de Valderrama**. Si escaneamos el código QR nos llevará a una gráfica interactiva en Infogram. Si sustituimos los elementos químicos por su denominación abreviada y cogemos tantas letras como nos dice la gráfica obtendremos:
  BA +ES + Z (50% de circonio) + A (50% de actinio) - S = **BAEZA**
- Tenemos Baeza. Volvemos a la plataforma de publicación y lectura y leamos de nuevo el texto de EC: nos dice que si encontrábamos muchas obras así denominadas, fuésemos a la que lleva su apellido, es decir, "**Baeza Cuantíca**".
- Tras dar con el documento, llegamos al extraño poema de un tal Julián Berlanaz. Es una caricatura de otro poema de Antonio Machado. Nos habla de la **Institución Libre de Enseñanza** fundada por Francisco Ginés de los Ríos.
- Buscamos en Spotify por ese nombre: efectivamente, encontramos "**El cancionero popular de la Institución Libre de Enseñanza**". Multiplicamos los números que se citan en sus títulos: 4 x 3 x 3 x 3 = 108 –98 = **10**. Tenemos el 10, vayamos ahora donde nos vincula el texto de Julián Berlanaz. Estamos muy cerca
- Tenemos un haiku y, cuando presionamos sobre cualquiera de los cuadrados, nos lleva a una página donde ingresar la clave. A estas alturas, como nos pide un apellido, ya podemos intuir que se trata de **Machado**. Pero por más que ponemos la clave nos lleva a una página que nos dice que nos equivocamos. Probemos en el cuadrado número 10: ¡bingo! El módulo "Machado" ha sido activado.

Detalles para comentar tras la experiencia

- ¿Quién es el verdadero protagonista de esta historia?
- ¿Cuál era el alias de Pilar de Valderrama? ¿Qué relación tenía con Machado?
- ¿Raphael Baldaya y Ricardo Reis son heterónimos o apócrifos? ¿Hay diferencias entre los términos heterónimo y apócrifo?
- ¿Cuál fue la relación de Antonio Machado con las distintas ciudades en las que habitó, además de en Baeza?
- ¿Qué referencias nos han ido dirigiendo hacia la figura de Antonio Machado?
- ¿Conoces lo que es un haiku?
- ¿Qué relación tiene Antonio Machado con la Institución Libre de Enseñanza? ¿En qué momento de España se funda?
- Por cierto, si por error llegaste a la "Casa de la Esfera" a través del enlace de Ricardo Reis, has de saber que es un divertido relato hipertextual con un final sorprendente.
- ¿Dónde están General Gran Orfeo y la Global Government Organization?
- ¿Animan las mismas razones a Fernando Pessoa a crear sus heterónimos que a Machado crear sus personajes apócrifos?
- ¿Sabrías definir inmanencia, panenteísmo y trascendencia?
- ¿Recuerdas si en Durban había algún personaje o persona real relacionada con Antonio Machado?
- ¿Se conocieron Antonio Machado y Fernando Pessoa? ¿encuentras algún nexo de unión? ¿Qué ámbitos comparten?

4. El río

Dinámica de solución

La activación del módulo Machado nos dice que para poder continuar debemos encontrar a **Juan de Mairena Cuántico** en Facebook. También nos habla de su amigo Jorge Meneses.

- Podemos encontrar tras buscar en facebook o en google a este personaje. Como su perfil es público, también podemos encontrarlos aunque no tengamos cuenta de facebook. Una vez en su muro, nos habla de que su profesor tiene una imagen de una estantería perteneciente a la chica del Durban Girls' College.
- Volvemos al mapa y descubrimos que es una joven a la que le gusta la poesía y que se llama como la mujer del cantante que nos recomienda: Descubrimos que el cantante es Jorge Drexler y su mujer, **Leonor** Watling.
- Buscamos en la plataforma de imágenes por "los libros de Leonor" o, como dijo Juan de Mairena, buscando el perfil de su profesor que, indagando un poco, descubrimos que es un tal Abel Martín.
- La descripción de la imagen nos habla de que solo uno de los libros, el que no sigue cierto criterio, contiene una de las piezas de la clave final. El libro que no sigue ese criterio es "**Campos de Castilla**" pues todos los demás forman con sus iniciales la palabra CRITERIO. También nos adelanta el lugar donde General Gran Orfeo espera nuestra clave para despertar a Eurídice Cuántica.
- Tenemos el libro en una plataforma que comparte el resto de libros de la estantería de Leonor pero... ¿y ahora? Recordemos que la página de activación nos hablaba del amigo de Juan de Mairena, Jorge Meneses, y que tenemos el Facebook del primero. Busquemos entre sus amigos.
- Efectivamente; entre sus amigos encontramos a **Jorge Meneses Cuántico**. Nos anuncia que la página del libro que necesitamos saber es uno de los veinte primeros y múltiplo de tres (solo puede ser 3, 6, 9, 12, 15 o 18). También que es el menos citado en los millones de libros escritos entre 1500 y 2008: Nos ofrece Ngrams para hacer esa búsqueda. El resultado es **18**. Vamos a la página 18 del libro con la plantilla que ofrece Jorge Meneses. Nos aconseja, además, compartir nuestra solución final con la Global Government Organization (dilema).
- **Duero**, ¡Lo tenemos! Ahora el grupo de lectores o el lector deberá decidir si entregar esta muy trabajada solución a uno u otro GGO...

- ¿Llegaste al vídeo? Ese no es el final, solo el principio de una amistad con autores, personajes y lugares que puede darnos muchas satisfacciones si profundizamos en su conocimiento.

Detalles para comentar tras la experiencia

- Quién es la joven Leonor. ¿Tiene relación con alguno de los autores o personajes descubiertos en la trama?
- Qué caracterizaba a Jorge Meneses, Juan de Mairena y Abel Martín.
- ¿Hay algún hilo que conecte a los diferentes libros que tiene Leonor en su estantería?
- ¿Quién inventó la increíble máquina de hacer coplas automáticas?
- Esos personajes en Facebook ¿son heterónimos, apócrifos, avatares, simples perfiles ficticios? ¿Quién es el autor de los poemas que recitan en la información de perfil o en su muro?
- ¿Conecta el río Duero a España y Portugal?
- ¿Cuál es la relación entre estos dos países?
- ¿A quién se entregó finalmente la clave y por qué?
- ¿Sois capaces de recordar 5 de entre las más de 50 plataformas que podríamos haber visitado a lo largo de este camino?
- ¿Sospechabas ese final?

Cómo acceder al itinerario

Para iniciar el itinerario puedes acceder AQUÍ a la sección **RECURSOS** de web de 1234Redes.

En esa sección encontrarás un ítem desde el que se salta a la **página de inicio** del itinerario:

Al pulsar el botón **ACEPTA EL DESAFÍO** comienza la aventura de Eurídice Cuántica.

El Itinerario Cultural Transfronterizo "Eurídice Cuántica" es un artefacto textual fabricado en colaboración con Juan Miguel Lorite Fonta, como parte de los recursos creados para las Redes Educativas y Lectoras del proyecto 1234REDES_CON, que propone la transmisión de conocimiento y competencias digitales a través del desarrollo de *escapes game* en Internet.

Esta metodología tiene su origen en un estudio de Lorite Fonta (2015) sobre la caracterización de las transmisiones textuales mediadas electrónicamente, a la que puede accederse en su versión digital aquí. Se trata de aprovechar eficazmente las posibilidades que la red provee más allá de los códigos del impreso: capacidades transdigitales, interactivas, hipertextuales, ubicuas, sociales y colaborativas, entre otras, poniendo el foco en los flujos de interacción generados en Internet.

Para conseguir estos objetivos, Eurídice Cuántica explora espacios narrativos híbridos, situados entre la enunciación y la performance, donde el lector es llamado a participar en la trama de una realidad alternativa en primera persona. En este contexto, el aprendizaje se produce de manera informal, incidental y experiencial, a través de un descubrimiento mínimamente guiado y con el juego como vehículo, donde la transmisión de conocimientos queda marcada por la huella del placer y el sentimiento del reto superado y compartido.

En los escenarios actuales de una lectura donde prima la fragmentación textual y las dificultades para la concentración y mantenimiento del foco de la atención, se explora como metodología la potencialidad del *storylearning*, asociando el proceso de aprendizaje, tanto a la memoria episódica –aquella que registra el transcurrir de la vida del individuo y es soporte de identidad– como a las emociones.

Además, se pone a prueba no sólo las capacidades digitales del lector –jugador o internauta–, propiciando una fuente de conocimiento práctico de nuevas herramientas y plataformas en Internet, sino que convoca también todas aquellas habilidades propias de la cultura digital, como la proactividad, la curiosidad, el afán continuo de aprender o el desarrollo del pensamiento creativo.

El itinerario cultural de Eurídice Cuántica propone, por fin, una ruta de contenidos concretos pero su carácter hipertextual abre asimismo caminos a otros nuevos saberes, complementarios y adyacentes que amplían el horizonte de conocimientos del lector.

Fundación Germán Sánchez Ruipérez