

Dioses olímpicos, criaturas mitológicas y personajes míticos



Dentro de *Yo Amo Leer Mitos y Leyendas*, los estudiantes fueron invocados por Percy y Annabeth, personajes de *Percy Jackson y el Mar de los Monstruos* y encomendados a buscar el Vellocoino de Oro. Los participantes, apoyándose de un Ipad con una aplicación que les daba pistas e interrogaba mediante enigmas, tuvieron que moverse por todo el campus a través de las distintas estaciones de Grecia, Egipto, China, Irlanda, Madagascar y México superando una serie de retos mitológicos tales como escapar del laberinto del minotauro, resolver el acertijo de la Esfinge o actuar para Titania, la reina de las hadas de la mitología celta.

Cada estación a la que se enfrentaron los jugadores estuvo a su vez inspirada en un escrito mitológico entre los cuales se hallaban *La Ilíada*, *La Odisea*, *El Libro de los Muertos*, *El Popol Vuh* o *Sueño de una Noche de Verano*, entre otros.



/>>

El evento se desarrolló con un trabajo colaborativo entre becarios, miembros del representativo de staff, profesores e integrantes del equipo representativo de Teatro Experimental, dirigidos por Jenny Galeano, quienes encarnaron a los personajes encargados de crear los retos para los competidores. Así mismo con apoyo de la coordinadora de Biblioteca Zaira Delia Rodríguez, dirección de Isabel Guevara en la parte de producción artística y claro, con la supervisión de María Elena Melón quien creó la aplicación utilizada en las Ipads para las ARG.

Al finalizar el evento, el decano de la Escuela de Humanidades y Educación Región Centro, París Gómez, fue el encargado de anunciar a los equipos ganadores tras un discurso donde manifestó: *"la competencia hace de esta mística, especial"*.

Los equipos triunfantes tomaron por nombre Mictlán y El Argo. Ambos fueron acreedores de los premios consistentes en tarjetas de Gandhi y *kindles*. Después de la premiación hubo una cena y espacio de convivencia para los participantes.

Los juegos de Realidad Alternativa son experiencias narrativas, inmersas, interactivas y dinámicas que utilizan al mundo real para contar una historia que se ve afectada por las decisiones de los jugadores y sus intervenciones generadas a través de recursos mediáticos. Campus Querétaro es pionero en la realización de eventos de este tipo, dentro del programa Pasión por la Lectura de la Biblioteca, el cual busca fomentar este hábito en los estudiantes utilizando precisamente formatos de esta índole.

Para conocer las carreras profesionales del Tecnológico de Monterrey campus Querétaro ingresa a: <https://goo.gl/rqzarf> .