

La Sombra



Un siniestro personaje que ha puesto en jaque a todas las ciudades por las que ha pasado, ha llegado a Zamora.

Su objetivo no es otro que secuestrar el gran tesoro de nuestra provincia, nuestro patrimonio.

Con la ayuda de David -policía-, y Esmeralda -periodista-, podrás seguir su rastro y resolver los retos que te permitirán recuperar cada obra amenazada.

Siguiendo las pistas que te llevarán a recorrer algunos de los rincones más bonitos de nuestra ciudad y provincia, conocerás el rico patrimonio que poseen, su historia, leyendas, folklore y tradiciones.

Con un atractivo formato de juego en el que tú serás el auténtico protagonista de esta aventura.

Los lugares, así como la mayoría de los objetos que aparecen en los retos, son reales.

Game Master.



La Clave

Actividad enmarcada en las
IX Jornadas Provinciales de Fomento de la Lectura de Zamora 2025

La Clave



Un innovador juego educativo de lectura digital, que estará abierto a toda la sociedad y que tiene su origen en el curso 2023/2024, cuando un grupo de profesores comprometidos con la innovación en el ámbito educativo, decidió poner en marcha esta iniciativa que, además de fomentar la lectura, introduce la metodología activa del aprendizaje basado en el juego -ABJ-, que favorece la adquisición de conocimientos de una manera lúdica, motivando a los alumnos y favoreciendo la investigación en grupo y la intercomunicación entre ellos.

Lo que comenzó siendo un recorrido por Zamora y su provincia, un viaje en el espacio y en el tiempo por nuestros rincones más emblemáticos, se ha convertido en un juego educativo completo, mezcla de realidad y fantasía, ameno y apto para todas las edades, que nos sorprende por su calidad y su interdisciplinariedad. Y es que, para todos los que han hecho posible esta aventura educativa, la clave de todo lo que hacemos, está en la lectura.

Invitamos a todos los zamoranos y zamoranas, pero también a todo aquel que, sin ser de Zamora, quiera conocer nuestra provincia, a acceder al juego y a disfrutar de una experiencia educativa única. No solo es una oportunidad para mejorar las habilidades de lectura, sino también para conocer más sobre nuestra querida Zamora. Jugar es fácil y accesible para todas las edades, y es una excelente manera de pasar tiempo en familia o con amigos.



Dirección Provincial de Educación de Zamora

VIVE La GRAN aventura DE Leer
Y conoce zamora



zamora
2025





Estructura

La Clave incluye retos, narraciones y actividades que combinan la lectura con metodologías didácticas de juego, todo ello con el objetivo de ampliar los conocimientos sobre nuestra provincia.

Consta de una Introducción y ocho Capítulos, que abarcan temas tan variados como la educación y la escuela, las tradiciones, la historia, el arte o la música.

Sencillo e intuitivo **-una mezcla ingeniosa y atrayente de realidad y fantasía-**, el juego es, a la vez, entretenido y riguroso en cuanto a la información que contiene y aporta.

Toda la sociedad zamorana, de cualquier edad y condición, puede acceder a **La Clave** y, con tan solo un clic, conocer mucho más nuestra tierra.

**Juego elaborado en la Plataforma Genially.*

Antes de comenzar a jugar, te recomendamos que leas las sugerencias que indica Game Master.
La Clave tiene una Introducción y ocho Capítulos con misiones, retos, actividades y sorpresas.
 Si sigues las instrucciones, llegarás hasta el final



SUGERENCIA 1

La Clave es un juego educativo online: necesitamos un dispositivo con acceso a Internet.

Muy importante:

Cuando accedemos por primera vez a este juego desde el dispositivo, al hacer clic en el botón "Comenzar", iniciamos la aventura con todos los procesos a cero.

Si -siempre desde el mismo dispositivo y navegador-, volvemos a acceder y queremos continuar, tendremos que hacer clic en "Ir al Mapa" o "Mapa", tanto en la cabecera del juego, como en cada uno de los bloques o retos.

Si hacemos clic en "Comenzar", perderemos todo lo conseguido y volveremos a partir de cero.

También partiremos de cero si accedemos desde un dispositivo distinto del que hayamos usado la vez anterior que hayamos jugado.



SUGERENCIA 2

Es recomendable familiarizarse con el contenido del juego. Ayudará a aprender más sobre los temas y a afrontar los retos con éxito.

Una vez dentro de las misiones y los retos, leed todo el contenido con mucha atención. Siempre habrá comentarios y pistas para seguir avanzando.



SUGERENCIA 3

En cada Misión, habrá que llevar a término cada reto, incluido el final. Solamente de ese modo obtendremos las recompensas que necesitamos para completar el juego.



SUGERENCIA 4

Aunque toda la información puede encontrarse en formato digital, papel y lápiz pueden ser grandes aliados para anotar información que puede hacernos falta.



SUGERENCIA 5

La Clave puede jugarse individualmente o en grupo. Jugar en grupo puede resultar muy divertido y la colaboración ayuda a resolver los retos y a buscar pistas de forma fácil y entretenida.



SUGERENCIA 6

Aunque La Clave es un juego online, también podemos visitar los lugares que aparecen a lo largo de todo el juego, una manera muy enriquecedora de aprender más sobre Zamora, sus costumbres y tradiciones, su historia, sus personales ilustres, su música y su arte, entre otras muchas cosas.