

Thot

¿Quién fue Thot?

Thot es el dios de los escribas, las artes y las ciencias, y se le considera el inventor de la escritura jeroglífica y el "**Príncipe de los libros**". Se le representa con cabeza de ibis (ave sagrada en Egipto) o babuino. [Así era el dios Thot.](#)

Dios **inventor de la escritura jeroglífica**, pero... ¿Por qué surge la **escritura**? ¿Los egipcios solo usaban la escritura jeroglífica?



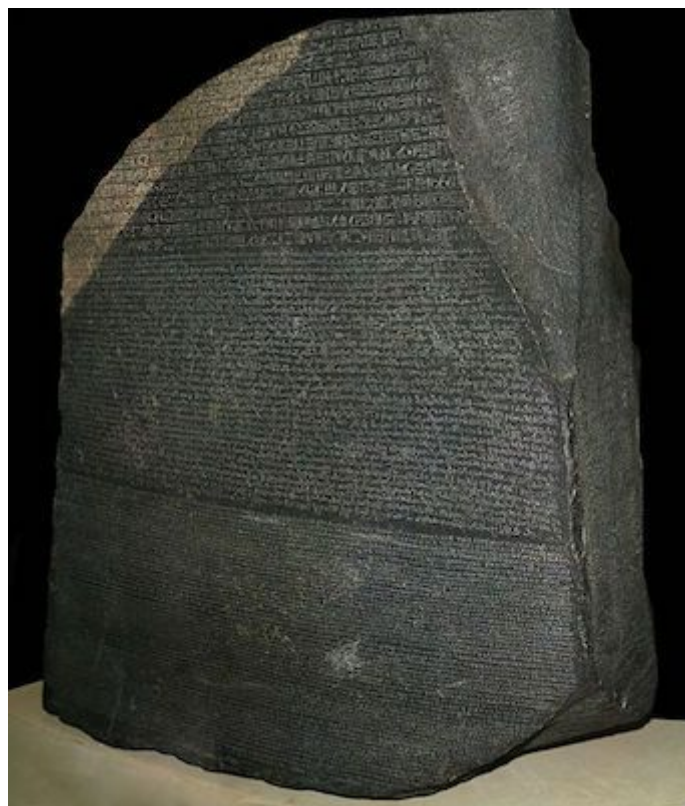
1. La escritura nace en Egipto por la necesidad de anotar aspectos económicos: cosechas, salarios, impuestos...
2. Eso hizo necesaria la figura del **escriba**. La misión del escriba era **redactar todo tipo de documentos**, y tan necesaria fue su labor en el estado egipcio que su categoría social fue considerada de las más altas.
3. En Egipto existieron tres tipos de escritura:

- **Jeroglífica** era la escritura sagrada. Aparece representada por símbolos y dibujos. Era muy flexible y podía escribirse en columnas o filas, de izquierda a derecha o al contrario.
- **Hierática** se escribía sobre papiros (especie de papel realizado con plantas) y era utilizada por los sacerdotes para sus registros.
- **Demótica** era la más sencilla y común. No presenta dibujos.

La escritura jeroglífica cayó en el olvido con la decadencia de Egipto. Entonces...
¿Cómo se ha logrado traducir? ¿Quién lo hizo posible?

El gran **Napoleón Bonaparte** llevó a Egipto a sus tropas, pero también a muchos eruditos e investigadores porque estaba fascinado con la antigua cultura de los faraones. Se cuenta que antes de regresar a Francia, llegó a dormir una noche en el interior de la **Gran Pirámide**, y eso lo marcaría de por vida.

En 1799, al cavar unas trincheras cerca de la ciudad de **Rosetta** (por eso recibe este nombre), se halló una gigantesca piedra con un mismo texto en tres lenguas: jeroglífico, demótico y griego antiguo. Esta sería la **llave** para aprender a descifrar esta escritura y el nacimiento de la **Egiptología** como ciencia.



La piedra pasó por muchas manos y ojos de estudiosos, pero nadie encontraba la solución. Hasta que llegó a **Jean François Champollion**, un niño prodigio apodado "el egipcio" por nacer con las pupilas amarillas y que tenía gran facilidad para aprender lenguas (a los 16 años ya hablaba ocho lenguas muertas orientales).

Champollion, tomando como punto de partida el texto griego donde se mencionaba a **Ptolomeo V y Cleopatra**, consiguió descifrar los jeroglíficos en 1822.

El antiguo Egipto despertaba para el mundo moderno.

Manos a la obra

Como todo en Egipto era sorprendente, estas actividades también lo serán...

1. ¿Jugamos al Senet?

Otro invento que se atribuye a nuestro dios Thot es el **Senet**. ¿No sabéis qué es un "senet"? Pues vamos con ello.

El senet es un popular juego de mesa del antiguo Egipto para DOS jugadores.

En el famoso *Libro de los muertos egipcio*, se sugiere que la resurrección del difunto depende del resultado de una partida de senet. Esto demuestra la importancia funeraria de este juego y el motivo por el que se han encontrado tantos ejemplares en tumbas. Entre el [ajuar de Tutankamón](#) se encontraron cuatro magníficos ejemplares.

Vamos a **crear nuestro senet**:

Podemos plantear la creación de un senet como un **proyecto para el taller de tecnología** con su caja de madera para guardar las piezas y dados. Sin embargo, si no existe esa posibilidad, haremos nuestro tablero en cartón o cartulina. Para ello, fijaos en [esta plantilla](#) donde se ve el número de casillas (30 distribuidas en 3 filas con 10 columnas) y los símbolos especiales de algunas de ellas (podéis imprimir esa plantilla y recortar el tablero completo, o solo los símbolos para pegarlos en vuestro diseño).

El juego original utilizaba **4 palitos** (*pintados de negro por un lado y blanco por el otro*) como dados. Nosotros vamos a usar **monedas** (cara y cruz).



¿Cómo se juega?

El senet es un **juego de estrategia** donde dos jugadores luchan por sacar todas sus piezas antes que el rival. Para ello deben recorrer ese tablero y obstaculizar el avance del rival con bloqueos e intercambios de casillas. No conocemos ningún documento donde se explique sus reglas originales; por ello seguiremos algunas variantes actuales.

Para aprender a jugar, podemos [descargar este manual imprimible](#) (PDF).

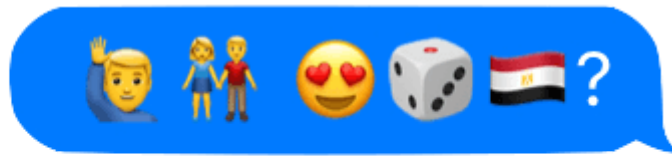
2. Jeroglíficos del siglo XXI

Ahora que ya conocéis la escritura jeroglífica, ¿a qué os recuerda? ¿Existe algo parecido ahora?

¡Bingo! Nos recuerda a los famosos **emojis** que aplicaciones como WhatsApp han puesto de moda.

Utilizar **dibujos o pictogramas** para expresar letras o palabras es algo muy antiguo, y como vosotros sois grandes expertos en esto de los emojis, vamos a jugar con ellos.

Vamos a ensayar, ¿sabéis traducir esto?



Un ejemplo sin palabras, y otro con algunas, para que sea más fácil de entender.

Ahora es vuestro turno.

- La actividad consiste en traducir a "**lenguaje emoji**" alguna frase o breve conversación (no más de cuatro líneas de emojis) que tenga relación con lo que habéis aprendido en la unidad.
- Podéis usar algunas palabras entre esos emojis, como en el segundo ejemplo.
- Cada uno de vosotros creará un mensaje en el dispositivo que desee (hoy en día aparece como teclado en casi todas las aplicaciones) y hará una [captura de pantalla](#).
- El secretario del grupo creará un nuevo documento de Drive donde se insertarán las capturas de pantalla y el nombre del "creador o traductor".
- Ese documento será compartido con el profesor para su evaluación.

Para darle más emoción se puede plantear como **concurso entre los grupos**. Cada grupo debe descubrir los mensajes ocultos de otros grupos.

¿Queréis jugar a ser los pequeños "Champollion" del siglo XXI?



2. Jeroglíficos del siglo XXI

Seguro que estáis pensando como sería **vuestro nombre en la antigua escritura jeroglífica**. Es inevitable cuando hablamos de esta escritura, así que vamos a darnos ese capricho.

Pero lo haremos a lo grande, **como faraones**. Los nombres de los faraones aparecían encerrados en óvalos llamados **cartuchos**. Ahora el vuestro lo estará también.

Vamos a traducir los nombres de todos los compañeros del grupo, haremos una [captura de pantalla](#). Pegaremos esas capturas como imágenes en un nuevo documento de Drive que se compartirá con el profesor.



Traducir tu nombre

Reto de los dioses

Thot también era el dios de las "mates" y por eso os ha preparado un mensaje secreto con mucho número.



Para solucionar este reto debéis descifrar el mensaje siguiente:

31 11 23 11 33 53

¿Alguna idea? No intentéis llamar a ese número porque nadie contestará. Probad mejor con esta pista.

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	W	X	Y/Z



“Thot de Cazadores de tumbas” del [Proyecto CREA](#) se encuentra bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional License](#).