

Lesendes Mädchen,
Enckell, Magnus,
Finnish National Gallery
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0)
Dedicación de Dominio Público

RECOMENDACIONES PARA ENSEÑAR CON EUROPEANA 2019-2020

Editor: European Schoolnet (EUN Partnership AISBL), Rue de Trèves, 61, 1040 Bruselas, Bélgica

Citar esta publicación como: Recomendaciones para enseñar con Europeana, 2019-2020, Septiembre de 2020, European Schoolnet, Bruselas.

Palabras clave: patrimonio cultural; pedagogía; recursos y materiales; desarrollo profesional; enseñanza de CTIM; integración del currículo, transición educativa, experiencia docente

Autores: Agnieszka Pielorz, Andreas Galanos, Angela Lucia Capezzuto, Angeliki Kougiourouki, Anita Lasić, Anna Maria Gauci, Artur Coelho, Ayrton Curmi, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Cristina Lima, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Ella Rakovac Bekeš, Francisco José Orosia Salvador, Građiela Višan, Ivana Busuttil, James Callus, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Maja Videnovik, Maravelaki Sofronia, Marcin Jabłoński, Marina St-Mirčić, Mark Busuttil, Nathalie Chessé-Chesnot, Reyhan Gunes, Sandra Troia, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi

Diseño y autoedición: European Schoolnet

Créditos fotográficos: Anna Maria Gauci, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Građiela Višan, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Marina St-Mirčić, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi, Europeana, European Schoolnet

Publicado en septiembre de 2020. El trabajo que se presenta en este documento cuenta con el respaldo de la Fundación Europeana, cofinanciada por la Unión Europea, Connecting Europe Facility. Las opiniones expresadas en esta publicación son las de los autores y no necesariamente las de EUN Partnership AISBL, de la Fundación Europeana o de la Comisión Europea.

Esta obra se publica bajo los términos y condiciones de la Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

RESUMEN EJECUTIVO

En los últimos cinco años, Europeana¹ y European Schoolnet² (EUN) han trabajado al unísono con un objetivo común: fomentar la integración innovadora del patrimonio cultural digital en la educación mediante la formación del profesorado para que aprendan a crear escenarios pedagógicos con recursos culturales digitales, probarlos e integrarlos en sus clases.

Esta colaboración a largo plazo ha dado lugar a la creación de una sólida comunidad de docentes deseosos de mejorar sus capacidades en el uso de los elementos culturales digitales, pero también de tener una mayor conciencia del valor de los datos culturales digitales en la educación, de poner en común las mejores prácticas, independientemente de la materia, y de compartir consejos con sus compañeros.

Rigurosamente seleccionados por Europeana y European Schoolnet, los escenarios pedagógicos y su correspondiente puesta en práctica componen este manual y son el resultado del trabajo arduo, el compromiso, la creatividad y los interminables esfuerzos de los profesores por subrayar la importancia del patrimonio cultural en su enseñanza. Este manual está compuesto por las treinta mejores propuestas del concurso escolar de Europeana 2020,³ y se ha diseñado pensando en los profesores y demás actores del ámbito educativo como un excelente ejemplo de uso del material de Europeana. Su objetivo es servir como fuente de inspiración y respaldar la creación de actividades didácticas que promuevan la integración del patrimonio cultural digital en las actividades educativas.

El concurso escolar de Europeana, celebrado de marzo a abril de 2020,⁴ contó con docentes de primaria y secundaria de los países de la Unión Europea y de los países asociados a Horizonte 2020. Se les invitó a llevar a la práctica, en línea o en su aula, uno de los escenarios pedagógicos disponibles en el blog Teaching with Europeana⁵ y a compartir su experiencia. El concurso también estaba abierto a los 130 miembros del grupo de usuarios de Europeana Education, a quienes se invitó a crear al menos un escenario pedagógico con los recursos de Europeana.

Las propuestas estaban clasificadas en diferentes categorías y estaban relacionadas con uno o más de los siguientes temas: Enseñanza de CTIAM, educación primaria y secundaria, aprendizaje por proyectos, aprendizaje transversal y cuestiones globales como la educación ambiental, el cambio climático, la igualdad de género, la inclusión, la ciudadanía, etc. Por lo tanto, en este manual veremos ejemplos de materiales didácticos de primaria y secundaria de varias materias.

La lista de contenidos te guiará a través de diferentes recursos didácticos. Esperamos que este manual te sea tan útil e interesante como lo es para nosotros.

¹ <https://www.europeana.eu/en> and <https://pro.europeana.eu/>

² <http://www.eun.org/>

³ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/europeana-education-competition-2020-winners/>

⁴ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/jump-in-the-europeana-education-competition-2020/>

⁵ <https://teachwitheuropeana.eun.org/>

Tabla de contenidos

RESUMEN EJECUTIVO	3
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - PUBLICIDAD: PASADO, PRESENTE Y FUTURO	6
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ROBOTS DE COMBATE DE LA ERA NAPOLEÓNICA	11
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LA PLUMA ES MÁS PODEROSA QUE LA ESPADA	15
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - EL MERCADO LABORAL Y LA MUJER A LO LARGO DE LA HISTORIA	22
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LOS DELINCUENTES: RA CON EYEJACK	28
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LOS EFECTOS DE LA MISE EN ABYME EN UNA ESCENA DE APERTURA	34
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - PODCAST DE LA COLECCIÓN DE ARTE	56
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - VIAJE A UN PAÍS DESCONOCIDO	61
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - EN RETROSPECTIVA: LAS FILMACIONES A LO LARGO DEL TIEMPO	76
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - DIVERSIÓN CON BANDERAS	87
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ANVERSO Y REVERSO: ANATOMÍA DE UNA MONEDA	100
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - HISTORIAS DE LA RADIO	108
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ¿UN MUNDO SIN PLÁSTICOS?	117
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ¿PUEDO CONFIAR EN TI?	127
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - CTIAM EN EL CICLO DEL AGUA	136
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - CONECTAR CON EL MEDIO AMBIENTE CON NUESTROS SENTIDOS	143
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LA UNIÓN HACE LA FUERZA	149
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - PROGRAMAR UN FUTURO SOSTENIBLE	154
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - UN MUNDO DE COLORES	160
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - BAILE DE FUERZAS	167
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - VER, COMPRENDER, CUESTIONAR - ¡SER EL MOTOR DE CAMBIO!	175
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - DESCUBRIMIENTOS MATEMÁTICOS EN LA ARQUITECTURA ROMÁNICA	179
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - REESCRIBIR LA HISTORIA CON ACTIVIDADES DE CTIAM	186

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - NARRACIÓN COLABORATIVA DE CUENTOS	192
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ROMPER Y MANTENER EL SILENCIO.....	197
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - CREA TUS PROPIAS PLANTAS AUTÓNOMAS	205
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LA PERSPECTIVA DE UN SOLDADO SOBRE LA GUERRA.....	211
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ACTIVIDAD DE LECTURA A DISTANCIA SOBRE PIONERAS PARA LOS ESTUDIANTES DE IDIOMAS.....	217
ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - COMPRENDER EL MOVIMIENTO RECTILÍNEO UNIFORME CON GIFS DE CUADROS FAMOSOS	226
APLICACIÓN - EJECUCIÓN DE «PRUEBAS DE ALIMENTOS»	244



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - PUBLICIDAD: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Título

Publicidad: pasado, presente y futuro

Autor/a

Maja Videnovik

Resumen

Vivimos en un mundo en continuo cambio con una economía y una tecnología muy dinámicas. Los estudiantes conviven con la innovación y el espíritu empresarial, cada día reciben información nueva y descubren nuevos productos. Están rodeados de innovaciones tecnológicas que despiertan su interés por hacer algo nuevo. Los anuncios sobre estas innovaciones aumentan su popularidad, especialmente en la actualidad, ya que la publicidad en línea llega a todos los consumidores al instante. Este escenario pedagógico tiene como objetivo enseñar a los estudiantes que tienen que pensar de forma crítica sobre lo que les rodea, cuestionar toda la publicidad que ven y oyen, analizarla desde diferentes perspectivas y sacar conclusiones por sí mismos. Aprenderán cómo ha cambiado la publicidad a lo largo de los años, sus cambios de formato y percepción y qué depara el futuro a la publicidad. Los conocimientos adquiridos se utilizarán para analizar qué elementos son eficaces en una campaña publicitaria.

Palabras clave

Publicidad, espíritu empresarial, innovación, publicidad digital, promoción

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Innovación
Tema	Conocimientos financieros y de marketing
Edad de los estudiantes	14
Tiempo de preparación	2 días
Horas lectivas	3 lecciones de 40 minutos
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • https://padlet.com • https://new.edmodo.com/ • https://en.wikipedia.org/wiki/Advertising • https://rocketium.com/academy/advertisements-past-present-future/ • http://www.rivertownmultimedia.com/dont-go-changing-how-advertising-has-changed-over-time/

Tabla de resumen

Material didáctico tangible	Cuadro de autoevaluación
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Bonad. Brun-vit tryck Pears soap reklam • Advert for Guy's Tonic, to aid indigestion and nervousness, showing a nurse pouring the tonic into a measuring cup • Advertisement for "Ozozo" skin cream • Showcard advertising Merital quinine compound tablets • Showcard advertising "Kolynos" Dental Cream toothpaste • Pepsi Cola reklám

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Innovación es una materia que se enseña en 9º (estudiantes de 14 años) en secundaria. Según el currículo nacional de esta materia, los estudiantes deben familiarizarse con los instrumentos básicos de marketing, conocer las diferentes actividades de promoción y adquirir conocimientos sobre cómo utilizarlos para promocionar una empresa. Durante la clase, los estudiantes debaten sobre el impacto de las herramientas publicitarias en el pasado, presente y futuro (la influencia de Internet, las redes sociales, etc.). Tienen que evaluar algunos anuncios y debatir sobre los principales elementos de un anuncio. Al final, deben crear un anuncio para su idea de negocio.

Objetivo de la unidad

Los estudiantes deben adquirir conocimientos sobre las diferentes actividades de marketing e identifica el impacto de las herramientas de marketing en el pasado, presente y futuro. Durante este escenario pedagógico, debatirán sobre la influencia que tienen las distintas herramientas de marketing en la venta de productos, analizarán esa influencia en el pasado y cómo influyen los avances tecnológicos en el desarrollo del marketing. Deberán ser capaces de crear su propio anuncio y justificar el uso de los medios y elementos elegidos, sin olvidar a los consumidores y sus necesidades.

Resultados de la unidad

Estudiantes:

- identificar distintas herramientas de marketing;
- dar un ejemplo de estrategias de marketing;
- comprender el papel y la importancia del marketing en Internet;
- emplear las herramientas de marketing de productos y servicios en Internet;
- recopilar, analizar e interpretar la información pertinente para el desarrollo del marketing;
- sacar conclusiones independientes sobre la importancia del marketing;

- crear su propio anuncio.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje centrado en el estudiante

Competencias del siglo XXI

Durante la actividad se desarrollan diferentes competencias del siglo XXI: los estudiantes analizan las diferentes estrategias de marketing que se utilizaron en el pasado y diferentes actividades de marketing a través de una lluvia de ideas; trabajan en grupos, se comunican, colaboran, analizando los anuncios del pasado y su impacto en la venta de productos concretos. Analizar la publicidad desde dos vertientes, como productor y consumidor, los pone en posición de pensar en el problema desde diferentes perspectivas, lo que desarrolla sus competencias de pensamiento crítico. Mediante la flexibilidad y la adaptabilidad, poniéndose en diferentes contextos culturales, los estudiantes desarrollan sus competencias para la vida. Crean un anuncio para el producto que forma parte de su idea de negocio, para lo cual usan diferentes herramientas digitales; cada miembro aporta su propuesta para el producto final. Esta actividad desarrolla sus competencias en materia de TIC y sus competencias profesionales (liderazgo y responsabilidad)

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	Se presenta a los estudiantes el objetivo de la actividad, los resultados que deben alcanzarse y cómo se organizará la actividad. Se inicia un debate con la pregunta «¿Cuál es vuestro anuncio favorito en este momento? ¿Por qué?», lo que ayuda a motivarlos y a participar de forma activa en las actividades.	5'
Debate	Se inicia un debate sobre las razones de la promoción empresarial y por qué el marketing es una parte tan importante del proceso de emprendimiento. En el Padlet, los estudiantes deben identificar diferentes tipos de actividades promocionales y medios publicitarios y debatir sobre cuándo y cómo pueden utilizarse para promocionar un negocio y su influencia en el éxito de este.	10'
Introducción a Europeana	Antes de que los estudiantes se pongan manos a la obra, se presentan brevemente los recursos de Europeana y cómo usarlos. También se presenta la estructura de la licencia Creative Commons.	10'
Investigación sobre la publicidad del pasado	Los estudiantes, en grupos, buscan información sobre diferentes tipos de publicidad a lo largo de los años. Analizan la influencia que tuvo el marketing en el público en períodos de tiempo concretos, analizan la publicidad desde la perspectiva del productor y el consumidor y debaten sobre cómo creen que pudo influir en el consumo de productos concretos en ese momento. El desarrollo de los medios publicitarios también forma parte de su investigación.	25'
Investigación sobre la publicidad actual	Los estudiantes analizan diferentes anuncios conocidos actuales, por qué es así, cuál era la idea del productor del anuncio, las necesidades del consumidor debaten sobre la influencia que esas actividades de promoción tienen en el público, las tendencias de	25'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	marketing actuales, etc. Se les debe recordar continuamente que presten atención a las licencias Creative Commons. Usan Padlet para compartir elementos como imágenes, textos o vídeos.	
Tendencias en marketing	Los estudiantes debaten e intentan llegar a una conclusión sobre las tendencias del marketing, qué define un buen anuncio y qué hay que tener en cuenta al crear material de promoción para un negocio. Debaten sobre qué elementos constituyen un buen anuncio, sin olvidar a los consumidores, cómo llegar a estos y qué decir para tener el máximo impacto. Deberán crear su propio anuncio, para lo cual usarán las diferentes herramientas digitales disponibles para ello.	25''
Presentación del anuncio de los estudiantes	Los estudiantes presentan su anuncio a los demás grupos y explican que querían conseguir y a qué público está dirigido. Los demás estudiantes hacen preguntas, aportan ideas, comentan y sugieren, ya que están viendo el anuncio desde la perspectiva del consumidor.	15'
Conclusiones	Los estudiantes hablan sobre sus conclusiones acerca de la importancia de la promoción y la publicidad para el éxito de los negocios, cómo se debe hacer la promoción, qué factores se deben tener en cuenta y cómo hacer un buen anuncio.	5'

Evaluación

Durante las actividades, los estudiantes recibirán continuamente valoraciones constructivas sobre su trabajo. Se les evaluará con un cuadro de pautas que mide su capacidad para hacer la investigación, si tienen o no en cuenta los derechos de autor o cómo analizan y buscan información relevante. También se evaluará su participación en los debates y su capacidad de pensamiento crítico para analizar el anuncio. Asimismo, formará parte de la evaluación final su capacidad para trabajar en grupo y contribuir al producto final.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

La participación de los estudiantes en un debate y su implicación en las actividades supuso una fuente continua de información para la profesora. Manifestaron que les gustó mucho la actividad, porque por primera vez abordaron este tema de una manera diferente. Gracias al debate de clausura, pudieron sacar una conclusión sobre las actividades, el trabajo en equipo, los conocimientos y competencias acumulados, el uso de las colecciones de Europeana y las herramientas TIC utilizadas. Identificaron las lecciones aprendidas y las áreas que deben mejorar. Como principales beneficios de la actividad, destacaron el trabajo en equipo y la posibilidad de pensar más allá de lo evidente en los anuncios.

Comentarios de la profesora o profesor

Fue todo un reto porque nunca habíamos abordado la importancia de la publicidad de esta manera. A los estudiantes les gustó la actividad porque pudieron investigar sobre la evolución de la publicidad a lo largo de los años, los diferentes soportes publicitarios y predecir lo que va a suceder en el futuro. Les resultó muy interesante analizar algunos anuncios desde el punto

de vista del productor y del consumidor y descubrir cuáles son los principales elementos de un anuncio exitoso.

La observación más importante es que disfrutaron de la actividad. Todos participaron activamente en las diferentes actividades y debates, escucharon activamente a los demás, se sintieron libres a la hora de dar su opinión, tuvieron en cuenta lo que piensan los demás y tomaron decisiones en equipo. Gracias a atractiva actividad, adquirieron conocimientos prácticos y competencias que pueden utilizarse en la vida cotidiana.

En el debate de clausura se vio que habían disfrutado con la combinación de aprendizaje y diversión. Les gusta este tipo de actividades en las que pueden participar, aprender unos con otros, sacar conclusiones por sí mismos y contribuir a los productos finales. También se mostraron satisfechos con lo aprendido sobre las posibilidades de utilizar los recursos de Europeana y las licencias de derechos de autor. Mencionaron diferentes ideas para utilizar los recursos de Europeana en otras materias.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Infraestructuras de Servicios Digitales (DSI) de Europeana. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ROBOTS DE COMBATE DE LA ERA NAPOLEÓNICA

Título

Robots de combate de la era napoleónica

Autor/a

Artur Coelho

Resumen

La codificación, la robótica, la historia y los recursos de Europeana se unen en este proyecto. El objetivo final es desarrollar un mapa en el que los robots Anprino programados por los estudiantes escenificarán una batalla simulada en un mapa que representa el Forte do Estrangeiro, una fortificación defensiva de la era napoleónica que está cerca de la escuela. En el escenario ficticio en el que los robots franceses y anglo-portugueses libran una batalla, los estudiantes tienen que usar conocimientos sobre historia portuguesa, patrimonio local, programación y robótica en TIC, además de conocimientos artísticos y científicos, a la vez que desarrollan un escenario lúdico en el que Europeana es el principal recurso para cualquier referencia necesaria.

Palabras clave

Guerra Peninsular, Napoleón, programación y robótica, Anprino, patrimonio local

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	TIC, Historia, Ciencia, Arte, Educación Física
Tema	<ul style="list-style-type: none"> • TIC: programación y robótica, búsqueda en línea, flujo de trabajo en proyectos colaborativos • Historia: Guerra Peninsular (napoleónica), patrimonio local • Arte: técnicas de dibujo, color y pintura • Ciencia: geología, tipos de vegetación, geomorfología local • EF: Senderismo
Edad de los estudiantes	11-12
Tiempo de preparación	Alrededor de una hora, pero este proyecto requiere varias sesiones para completarlo.
Horas lectivas	<ul style="list-style-type: none"> • Historia, Arte, Ciencia, Educación Física: 2-3 horas • TIC: 8-9 horas
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana • Display.land
Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas digitales: Ardublockly para Anprino, Display.land, 3DC.io. • Materiales: Robots Anprino, impresora 3D y filamento PLA, grandes hojas de papel, pinturas, pegamento, tornillos.

Tabla de resumen

Recursos de Europeana utilizados

Recursos relativos de la Era Napoleónica (personajes, soldados, armas, uniformes, distintivos militares, banderas nacionales, documentos). Dos ejemplos:

- [Napoleão Bonaparte](#)
[\[Decreto do General Junot, declarando aos habitantes do Reino de Portugal que Napoleão tomou Portugal sob o seu protectorado e que a Casa de Bragança acabou de reinar em Portugal, datado de Lisboa a 1 de Fevereiro de 1808\]](#)

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

- TIC: programación y robótica; programación de objetos tangibles; uso de entornos de programación; pensamiento computacional; búsqueda en línea y gestión de la información;
- Historia: Guerra Peninsular (napoleónica);
- Ciencia: tipos de plantas, geografía local;
- EF: Senderismo;
- Artes: composición 2D, elaboración de proyectos.

Objetivo de la unidad

Al final del proyecto, los estudiantes deberán ser capaces de planificar una estrategia de búsqueda en línea exitosa con los recursos de Europeana; conocer los vínculos entre el patrimonio local y la historia en general; programar un robot para completar una tarea predefinida; ser conscientes del impacto de las invasiones francesas en la era napoleónica a escala local y más general.

Resultados de la unidad

El principal resultado de este proyecto es un mapa que replica el Forte do Estrangeiro, una fortificación de la época de las guerras napoleónicas. En ella, los robots programados por los alumnos harán un simulacro de batalla, simularán un enfrentamiento militar de las Guerras Peninsulares entre los invasores franceses y los defensores anglo-portugueses. Los robots pueden tener armas y distintivos específicos de la época, así como partes mecánicas como garras. El mapa también incluirá modelos 3D de soldados franceses y anglo-portugueses, recortes de figuras históricas, modelos en 3D de armas de época y estructuras defensivas.

Como proyecto paralelo, se encargará a algunos estudiantes que ayuden en un proyecto de escaneo en 3D, para lo cual deberán usar teléfonos móviles para capturar partes del Forte do Estrangeiro en 3D.

Tendencias

Aprendizaje por proyectos; aprendizaje lúdico.

Competencias del siglo XXI

Competencias de aprendizaje e innovación (pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad); información, medios de comunicación y competencias tecnológicas; programación, robótica y fabricación digital.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Descubrir Europeana	Descubrir y comprender cómo utilizar los recursos de Europeana en una actividad de búsqueda estructurada en línea, en clase de TIC.	2 h
Historia	Invasiones napoleónicas.	1 h
Historia	Excursión al Forte do Estrangeiro.	2 h
Arte	Crear mapas del Forte do Estrangeiro.	3 clases semanales
Ciencias	Excursión al Forte do Estrangeiro, analizar la flora y la geografía.	2 h
PE	Senderismo, excursión al Forte do Estrangeiro.	2 h
TIC Robots de combate I	Actividad de pensamiento computacional: lluvia de ideas para organizarse en grupos y dividir el problema mayor (crear una batalla robótica) en elementos rastreables: programar los robots, diseñar soldados y armas, crear recortes de personajes históricos, diseñar el mapa.	1 h
TIC Robots de combate II	<p>Actividad dividida en varios grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - entender el entorno de programación de Ardublockly para Anprino y desarrollar el código para los robots de combate; - usar Europeana para investigar sobre los soldados de la era napoleónica (franceses, británicos, portugueses) y usarlos como referencias visuales para el modelado 3D; - usar Europeana para investigar sobre banderas y distintivos militares de la era napoleónica (francesas, británicas, portuguesas) y usarlas para crear accesorios para el escenario y los robots; - usar Europeana para investigar sobre el armamento de la era napoleónica (francés, británico, portugués) y usarlo como referencia visual para el modelado en 3D. <p>Cuando las escuelas cerraron por al brote de COVID-19 en Portugal, los alumnos estaban en las etapas iniciales de esta actividad.</p>	8 h (propuesta)
Lucha de robots: batalla escenificada	Concatenación de todas las actividades en las que se escenifica un simulacro de batalla entre las fuerzas francesas y anglo-portuguesas en el Forte do Estrangeiro con robots.	1 h (propuesta)

Evaluación

Método PNM (Progreso, Necesidades y Metas, y... «equipo» se conjuga en primera persona del plural; herramienta de tutoría y evaluación para hackatones): al final de cada sesión, los grupos tenían que presentar un informe oral en el que se detallaban sus progresos en las tareas elegidas, así como sus necesidades y problemas. Se trataba de una sesión de grupo general, en la que se les alentaba a compartir y aprender colectivamente sobre los problemas y a debatir las soluciones.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Método PNM, valoraciones continuas (ver evaluación para conocer más detalles sobre este método).

Comentarios de la profesora o profesor

Debido al brote de coronavirus, este escenario pedagógico no se completó. Cuando se cerró el centro, se completaron todas las actividades en otras materias, excepto en TIC. En la clase de TIC, los estudiantes comenzaron a programar e investigar con las actividades de Europeana para comenzar el desarrollo de la etapa final de este proyecto de meses de duración. ¿Es factible el proyecto? Si las clases hubieran ido según lo previsto, a mediados de junio habríamos tenido un escenario pedagógico completo de programación y robótica, con los recursos de Europeana como elementos esenciales. Los tiempos y el ritmo de trabajo propuestos por los estudiantes nos permiten creer que, de no ser por el cierre del centro por la pandemia, este proyecto se habría completado con éxito dentro del período asignado.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LA PLUMA ES MÁS PODEROSA QUE LA ESPADA

Título

La pluma es más poderosa que la espada

Autor/a

Daniela Bunea

Resumen

Los estudiantes de Inglés como Lengua Extranjera (nivel A2 en el [Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas](#)) aprenden en directo y en línea, dado que se trata de una actividad para el confinamiento, cómo pedir permiso usando *question tags* (preguntas coletilla).

Palabras clave

Inglés como Lengua Extranjera, *question tags*, confinamiento, en línea, en directo.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Inglés como Lengua Extranjera
Tema	Actividades para el confinamiento (tiempo libre)
Edad de los estudiantes	12
Tiempo de preparación	120 minutos
Horas lectivas	80 minutos
Material didáctico en línea	Software: Sala de reuniones de Adobe Connect
Material didáctico tangible	Hardware: ordenadores portátiles o de sobremesa con cámara web, auriculares con micrófono Papel, lápiz
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Schrijfveer van inktstel van tin • Vincent of Beauvais from BL Royal 14 E I, f. 3 • Two Jews counting their money, the one writing the ledger wears spectacles. Mezzotint after Q. Matsys. • A physician writing a prescription for a sick young woman. O • An alchemist peacefully writing in a room strewn with papers. Engraving by V.A.L. Texier after Gianni after T. Wyck. • Woman Writing a Letter • The Letter Writer • A Japanese woman writing • A Man Writing at his Desk • An Egyptian man sits beside his hooka writing a letter, he is watched by his client, a woman. Coloured lithograph by L. Haghe, c. 1849, after D. Roberts.

Tabla de resumen

- [*A woman is sitting at a desk in a library, writing a letter. Engraving by I. Taylor after himself.*](#)
- [*The old writing master sharpens his pen at the window with his students in the background. Lithograph by F. Hanfstaengl, 1836, after G. Dou.*](#)
- [*A young mother sits at the table with a small boy who is writing on a sheet of paper. Chromolithograph.*](#)
- [*A man sits writing at a desk shaded by an umbrella. Coloured lithograph.*](#)

Licencia

Atribución-Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando te acredite por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y proyectos con licencias similares.

Integración en el currículo

El tema ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE forma parte del currículo nacional de Lenguas Extranjeras y el tema principal es: EL UNIVERSO PERSONAL.

Objetivo de la unidad

Se trata de una unidad de descubrimiento en la que los estudiantes aprenden a utilizar frases simples, es decir, las question tags, a buscar el consenso (descriptor en el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989> para las estrategias de mediación, página 170).

Resultados de la unidad

Los estudiantes se implican más, se sienten respaldados y animados para conversar y establecer vínculos para enriquecer su conocimiento del idioma y su experiencia en relación con las ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE.

Tendencias

- **Enseñanza y aprendizaje centrado en el estudiante:** la enseñanza y aprendizaje pivotan en torno a las necesidades de los estudiantes.
- **Evaluación:** la evaluación pasa de «Lo que sabes» a «Lo que eres capaz de hacer».
- **Aprendizaje entre pares:** los estudiantes aprenden de sus compañeros y se aportan valoraciones unos a otros.
- **Aprendizaje lúdico:** el aprendizaje se mezcla con los juegos.
- **Aprendizaje de código abierto:** los profesores copian, comparten, adaptan y reutilizan materiales educativos gratuitos.
- **Materiales pedagógicos:** pasar de los libros de texto a recursos en Internet y a libros de código abierto.

Competencias del siglo XXI

- Competencias de comunicación, así como tolerancia y apertura a las ideas de los demás.
- Competencias de pensamiento crítico y creativo.

- Alfabetización informacional y alfabetización mediática
- Competencias de colaboración, así como capacitación de los estudiantes y competencias de aprendizaje a lo largo de la vida.

Actividades

Nombre de la actividad	Disposición de la sala	Procedimiento	Duración
INICIO (páginas 1-7 de la presentación del profesor)	Compartir ⁶	Los estudiantes y el profesor tienen acceso a la sala de reuniones de Adobe Connect. La profesora comparte la portada de la presentación (archivo .pdf, 43 páginas - ver Documento 1) y saca el reproductor de música (la «Primavera» de Antonio Vivaldi). Todos los participantes encienden sus micrófonos y cámaras web y comprueban el sonido y el vídeo. Saludos y conversación general. La profesora comienza la grabación de la sesión (debe tener los formularios de autorización de las familias) y pasa lista diciendo los nombres de los estudiantes y pidiéndoles que escriban un saludo en el chat. Se recuerda a los estudiantes que recibieron un archivo de preparación antes de la clase (ver Documento 2): requisitos previos, beneficios y formas de evaluación para la nueva clase.	10'
COMPROBACIÓN DEL TRABAJO EN CASA (páginas 8-10)	Compartir	La profesora desactiva el chat privado e informa a los estudiantes que pongan su estatus en Levantar la mano si quieren proponer su tarea para que sea evaluada. La profesora cambia el estatus de uno de los estudiantes a Presentador y le invita a compartir su pantalla y presentar la foto de su actividad favorita durante el confinamiento (frases con <i>Present Continuous</i>). La profesora usa la técnica de la hamburguesa de queso ⁷ para evaluar y poner nota a los deberes del alumno.	10'
INTRODUCCIÓN (páginas 11-29)	Compartir	La profesora presenta la encuesta y utiliza la técnica de las cuatro esquinas ⁸ para pedir a	20'

⁶ En Adobe Connect, *Uso compartido* está optimizado para compartir contenidos como presentaciones de Microsoft PowerPoint, vídeo, Adobe PDF, etc.

⁷ La técnica de la hamburguesa con queso implica una crítica sustanciosa entre dos rebanadas de delicioso pan de hamburguesa.

⁸ En un entorno de aprendizaje presencial, la técnica de las cuatro esquinas implica que, cuando los estudiantes deben tomar una decisión, cada una de las cuatro esquinas del aula se etiqueta con una respuesta diferente y los estudiantes se desplazan a la esquina que mejor se ajusta a su pensamiento; en un entorno en línea en directo, los estudiantes votan en una encuesta.

Nombre de la actividad	Disposición de la sala	Procedimiento	Duración
		<p>los alumnos que respondan a la pregunta (ver Anexo 1). Explica cuál es su actividad favorita del confinamiento (escribir historias de ciencia ficción en inglés) y muestra a los alumnos tres libros con historias publicados los años anteriores. A continuación, presenta una selección de fotos de personas escribiendo, tomadas del sitio de Europeana https://www.europeana.eu/. Se invita a los estudiantes a hacer clic en el enlace que se presenta junto a la(s) foto(s) que más les gusta(n) y a abrirla(s) en su navegador. La profesora cambia el estatus de todos los estudiantes a Presentadores, asigna parejas a las salas de espera y les pide que describan la imagen elegida a su pareja y que lleguen a un consenso (ver Anexo 2). La profesora va dándole forma a la tarea con frases simples apuntes de tipo «Right?», «...or isn't he?», etc. Se cierran las salas de espera y dos parejas de estudiantes hacen la demostración.</p>	
<p>PRESENTACIÓN (páginas 30 y 31)</p>	<p>Compartir</p>	<p>La profesora presenta las <i>question tags</i> como una forma de buscar el consenso. Se da a los estudiantes las reglas y modelos. Evaluación formativa: Técnica de puño a cinco⁹ en el chat: los estudiantes demuestran así su nivel de comprensión.</p>	<p>5'</p>
<p>PRÁCTICA (páginas 32-37)</p>	<p>Compartir Colaboración¹⁰</p>	<p>Se hacen ejemplos de ejercicios de opción múltiple, de rellenar huecos y de emparejar como preparación para los deberes en el entorno virtual de aprendizaje de la clase. Para el ejercicio de rellenar los huecos de la página 35, se pide a los estudiantes que primero escriban su respuesta a la Situación 1 en el chat, cuenten 3, 2, 1 y luego presionen Enter al mismo tiempo; después de este paso, se asciende a un estudiante a Presentador y se le pide que escriba en la diapositiva; los mismos pasos para la</p>	<p>15'</p>

⁹ En un entorno de aprendizaje presencial, la técnica de puño a cinco mide la comprensión, en una escala, cuando los estudiantes enseñan una mano con 0, 1, 2, 3, 4 o 5 dedos; en un entorno en línea en directo, los estudiantes escriben en la ventana del chat uno de los números (0, 1, 2, 3, 4 o 5).

¹⁰ En Adobe Connect, la sala de Colaboración está optimizado para anotar el contenido y dibujar a mano alzada sobre el contenido.

Nombre de la actividad	Disposición de la sala	Procedimiento	Duración
		Situación 2. Evaluación formativa: Técnica de puño a cinco en el chat: los estudiantes demuestran así su nivel de comprensión. Se juega a «Growing sentences» ¹¹ . Los estudiantes se turnan. Evaluación formativa: Técnica del pulgar arriba, pulgar abajo ¹² con su estatus de asistente (acuerdo/desacuerdo); los estudiantes expresan su confianza o falta de confianza a la hora de usar las <i>question tags</i> par buscar un consenso.	
PRODUCCIÓN (páginas 38-40)	Compartir Debate ¹³	Los estudiantes (primero, dos que lo tengan seguro, luego dos que no) hablan de sus actividades de ocio favoritas y buscan el consenso de sus compañeros.	10'
RESUMEN (p. 41)	Compartir	Los estudiantes resumen los conocimientos adquiridos.	3'
CONCLUSIONES (páginas 42 y 43)	Compartir	La profesora pone los deberes: reflexión (los estudiantes escriben una entrada en su registro de aprendizaje) y personalización (los estudiantes amplían un mensaje de correo electrónico anterior que se había mandado como tarea y le añadirán al menos dos <i>question tags</i> , la tarea se debe hacer como comentarios en la entrada escrita por la profesora en el blog de la clase en el entorno virtual de aprendizaje). Profesora y alumnos se despiden. La profesora deja de grabar. Profesora y alumnos salen de la sala de reuniones. La profesora envía el archivo de preparación para la próxima clase (ver Documento 3).	7'

Evaluación

Vea los pasos de *COMPROBACIÓN DEL TRABAJO EN CASA, PRESENTACIÓN Y PRODUCCIÓN*.

***** **DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD** *****

¹¹ «Growing sentences» es un juego en el que los estudiantes van añadiendo palabras para agrandar una frase.

¹² La técnica del «pulgar arriba, pulgar abajo» mide la confianza de los estudiantes a la hora de usar los conocimientos adquiridos en la comunicación.

¹³ En Adobe Connect, la sala de Debate está optimizada hacer debates interactivos y tomar notas.

Valoración de los estudiantes

Disfrutaron con la clase, sobre todo de los captadores de atención,¹⁴ a los que ya se han acostumbrado (esta era la 4ª sesión sincrónica —en directo en línea— de este grupo) y los descansos mentales¹⁵ con las posturas de yoga y los saltos sencillos. La posibilidad de ver la grabación también fue una ventaja y ver la sesión puede ayudar a desarrollar sus competencias lingüísticas. Los comentarios informales después de la sesión en línea en directo me aportaron información muy valiosa sobre la lección, lo que me servirá para mejorar las sesiones futuras.

Comentarios de la profesora o profesor

Mi principal objetivo era que mis alumnos practicasen más el inglés y afianzasen su confianza. El objetivo de aprendizaje inmediato era utilizar frases simples, es decir, *question tags*, para buscar el consenso. El objetivo a largo plazo es conseguir la competencia comunicativa.

Utilicé una sesión sincrónica (en directo en línea) en una sala de reuniones de Adobe Connect con mis 14 preadolescentes como ejemplo del entorno digital en el que tiene lugar la enseñanza y el aprendizaje actualmente. La parte asíncrona es el entorno de aprendizaje virtual de Seesaw. Es todo un reto: ofrecer a los alumnos una enseñanza a distancia con sentido a la vez que el mundo educativo capea con el impacto de la COVID-19. Esta forma de enseñanza y aprendizaje requiere, por lo tanto, una reflexión y valoraciones continuas.

Lo que he aprendido hasta ahora sobre la enseñanza y el aprendizaje en directo en línea es que, a escala general, el profesorado necesita conectar con sus alumnos en el plano humano, ajustar su docencia y mantenerse fiel al aprendizaje social y emocional. Si vamos al detalle, bancos de palabras/frases (que se irán ampliando constantemente) como los anteriormente mencionados para captar la atención o hacer descansos mentales, pero también cumplidos sobre la apariencia (corte de pelo, ropa, fondo, etc.) y expresiones (humorísticas) de aliento/alabanza para hacer valoraciones, de tipo: «¡Eso está mal, pero es un error maravilloso!» o la más común «¡Eso es!» puede (y ya lo es) ser útil.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

¹⁴ Los captadores de atención son formas de llamar la atención de todos e incluso de calmar al público cuando es necesario.

¹⁵ Los descansos mentales están diseñados para ayudar a los estudiantes a mantenerse concentrados y a prestar atención; estos descansos cerebrales hacen que los estudiantes se muevan para llevar sangre y oxígeno al cerebro; cargan las pilas o se relajan.

Anexo

Time for a poll!

How often do **you** do
the lockdown activity presented?

- a.) regularly
- b.) often
- c.) seldom
- d.) never



Pair work in breakout rooms

Describe the chosen picture to your partner.

Make sure you use:

- the Present Simple for appearance and (likely) jobs,
- the Present Continuous for ongoing activities,
- “there is/are” for what else can be seen,
- the Past Simple for previous actions.

Ask your partner to agree with you.

Change roles.

Always listen carefully.



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - EL MERCADO LABORAL Y LA MUJER A LO LARGO DE LA HISTORIA

Título

El mercado laboral y la mujer a lo largo de la historia

Autor/a

Anita Lasić

Resumen

Este escenario pedagógico aborda la cuestión de los derechos y obligaciones de la mujer y su papel en la sociedad a lo largo de la historia. El objetivo es sensibilizar y fomentar el pensamiento crítico sobre la igualdad entre sexos, derechos humanos y condiciones laborales de las mujeres.

Se llevó a la práctica en las clases de inglés, pero debido a la pandemia de COVID-19 cerraron los centros educativos y las clases se impartieron a distancia. Los estudiantes, de 15 años, hicieron sus tareas desde casa, con sus propios dispositivos.

La primera fue examinar detenidamente la colección de Europeana titulada [Women at Work](#). Luego tuvieron que buscar cuándo se hicieron las fotos, qué tipo de trabajos tenían las mujeres en ese momento y sus dificultades cotidianas, lo que los llevó a reflexionar si eran o no felices con esas condiciones laborales.

Luego consultaron otra colección de Pixabay titulada *Women at Work* y se les pidió que compararan las fotos y que dieran su opinión sobre las condiciones laborales de las mujeres.

Se crearon dos tareas distintas en función del nivel de conocimientos y competencias de los estudiantes en inglés. Para ello, con los formularios de Office 365 los estudiantes votaron y eligieron una foto de una mujer trabajando en una fábrica. La primera tarea era imaginar un día típico de trabajo en la vida de una mujer en una foto concreta y escribir una historia sobre ello, siguiendo las instrucciones.

La otra tarea estaba relacionada con una foto tomada del álbum familiar de la profesora y consistía en entrevistar a la señora (la abuela de la profesora) que aparece en la foto. Se hizo en forma de diálogo abierto. El resultado final se creó con Comic Life, un software para hacer un cómic con fotos. Se añadieron a la foto los bocadillos con preguntas y respuestas.

La siguiente tarea se centró en un álbum de fotos que se creó con Comic Life y se publicó en línea con ISSUU (plataforma de publicación digital). Recrea la vida de la abuela de la profesora desde 1918 hasta 1966. Se utilizó Adobe Spark para presentar los materiales pedagógicos. Se dirigió a los estudiantes a la página [Mini Saga](#) y se les pidió que escribieran una minisaga sobre la familia. Una minisaga es una redacción de 50 palabras, sin contar el título, que puede tener un máximo de 15 palabras. Enviaron sus trabajos mediante Microsoft Teams. Después de la corrección, los estudiantes subieron sus redacciones a Sway.

Palabras clave

Igualdad de género e inclusión; la mujer en el trabajo; los derechos de la mujer

Tabla de resumen
Tabla de resumen

Materia	Inglés, Croata, Historia, Biología, TIC
Tema	La mujer en el trabajo a lo largo de los siglos
Edad de los estudiantes	14+
Tiempo de preparación	10 min
Horas lectivas	2 x 45 minutos
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Teams • Mentimeter • Comic Life • PhotoScape • Pixabay • Formularios de Microsoft • WhatsApp • Office365 <p style="text-align: right;">Sway</p> <p>https://sway.office.com/RkzkCyCS66Ye3bAs?ref=Link</p> <ul style="list-style-type: none"> • ISSUU https://issuu.com/anitalasic/docs/family • Adobe Spark https://spark.adobe.com/page/UMwhkX2kC6CZS/
Material didáctico tangible	Cuadernos
Recursos de Europeana utilizados	Colección de Europeana Women at Work

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

El currículo croata reconoce siete currículos transversales. Este escenario pedagógico abarca al menos dos de ellos: educación cívica y uso de las TIC. En concreto, aborda la cuestión de los derechos y el estatus de la mujer en el mundo laboral. Su objetivo es instar a los estudiantes a reflexionar sobre cuestiones como la igualdad de género, los mitos y estereotipos. Se insta a los estudiantes a convertirse en ciudadanos digitales responsables capaces de crear un

entorno digital seguro para ellos mismos y para los demás. Se utilizó con alumnos de octavo curso (estudiantes de 15 años).

Objetivo de la unidad

A lo largo de la historia, las mujeres han luchado por mejorar su estatus en el mundo laboral. A veces, cuando era necesario, se hacían cargo de los trabajos de los hombres. La intención es hacer que los estudiantes reflexionen sobre el estatus de la mujer en el mercado laboral a lo largo del tiempo.

Resultado de la unidad

Como resultado de esta unidad, los estudiantes mejorarán sus competencias digitales, culturales y lingüísticas. Mejorarán su creatividad, comunicación, colaboración y capacidad de pensar de forma crítica. Al trabajar desde casa, se harán con el control y la responsabilidad de su propio aprendizaje, lo que mejorará su autonomía de aprendizaje. Escribirán el texto con la información de Internet. Reflexionarán sobre los derechos de la mujer. Serán capaces de explicar la evolución de los derechos de la mujer a lo largo de la historia, identificar una vulneración de los derechos de la mujer, reconocer los casos de discriminación en la vida cotidiana y reaccionar adecuadamente ante ellos, reconocer y reaccionar ante los estereotipos y prejuicios. Serán capaces de promover la igualdad de género y la inclusión.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos.
- Aprendizaje centrado en el estudiante.
- Aprendizaje basado en la nube.
- Los materiales didácticos pasan de los libros de texto a recursos en línea y a libros de código abierto.

Competencias del siglo XXI

Este escenario pedagógico requiere que los estudiantes piensen de forma crítica sobre temas sociales complejos: el estatus de la mujer en el mercado laboral actual y en el pasado, la igualdad de género, los estereotipos y mitos de género, así como la discriminación de género. Requiere que los estudiantes se comuniquen y colaboren usando contenidos digitales, que sean entusiastas, innovadores y creativos.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	Se presentó a los estudiantes la unidad didáctica El mercado laboral y la mujer a lo largo de la historia mediante el programa de presentaciones Sway. La primera fue examinar detenidamente la colección de Europeana titulada Women at Work . Luego tuvieron que buscar cuándo se hicieron las fotos, qué tipo de trabajos tenían las mujeres en ese momento y sus dificultades cotidianas, lo que les llevó a reflexionar si eran o no	10'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	felicices con esas condiciones laborales. Con Mentimeter, respondieron a preguntas sobre la colección.	
Comparación	Luego consultaron otra colección de Pixabay titulada <i>Women at Work</i> y se les pidió que compararan las fotos y que dieran su opinión sobre las condiciones laborales de las mujeres. Se hicieron comentarios en el momento con una presentación con Mentimeter. La profesora hizo preguntas y los estudiantes las respondieron directamente en esta aplicación de colaboración en línea.	10'
Ejercicios	<p>Se crearon dos tareas distintas en función del nivel de conocimientos y competencias en inglés. Para ello, con los formularios de Office 365, votaron y eligieron una foto de una mujer trabajando en una fábrica.</p> <p>La primera tarea era imaginar un día típico de trabajo en la vida de una mujer en una foto concreta y escribir una historia sobre ello, siguiendo las instrucciones. Se utilizó el cuadro de pautas para evaluar las redacciones y se les informó de antemano. Enviaron el trabajo con la opción Turn In de Microsoft Teams. La profesora corrigió los trabajos, los devolvió y los evaluó según el cuadro de pautas.</p> <p>La otra tarea estaba relacionada con una foto tomada del álbum familiar de la profesora y consistía en entrevistar a la señora (la abuela de la profesora) que aparece en la foto. Se hizo en forma de un diálogo abierto. Se añadieron a la foto los bocadillos con preguntas y respuestas; se creó con Comic Life, un software para hacer un cómic con fotos. Se evaluó con el cuadro de pautas.</p>	25''
Minisaga	<p>La siguiente tarea se centró en un álbum de fotos que se creó con Comic Life y se publicó en línea con ISSUU (plataforma de publicación digital). Recrea la vida de la abuela de la profesora desde 1918 hasta 1966.</p> <p>Se utilizó Adobe Spark para presentar los materiales pedagógicos. Se dirigió a los estudiantes a la página Mini Saga y se les pidió que escribieran una minisaga sobre la familia. Una minisaga es una redacción de 50 palabras, sin contar el título, que puede tener un máximo de 15 palabras. Enviaron sus trabajos mediante Microsoft Teams. Después de la corrección, subieron sus sagas a Sway.</p>	35'
Evaluación	<p>Las redacciones se evaluaron según el cuadro de pautas.</p> <p>También se les pidió que hicieran la actividad 3-2-1 con los formularios de Microsoft. Escribieron sobre tres cosas que habían aprendido durante las clases, dos cosas que habían encontrado interesantes y una cosa en la que les gustaría profundizar un poco más.</p>	10'

Evaluación

Se usó el cuadro de pautas adecuado, con el que los estudiantes se habían familiarizado, para llevar a cabo una evaluación sumativa de la tarea escrita (ver anexo).

Las preguntas sobre el texto, los hechos, las opiniones y las sensaciones se hicieron con Mentimeter, lo que les permitió aportar sus valoraciones en tiempo real.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

La herramienta de videoconferencia de Microsoft Teams ayudó a mantener un debate a la antigua usanza sobre el tema.

También se les pidió que hicieran la actividad 3-2-1 con los formularios de Microsoft. Escribieron sobre tres cosas que habían aprendido durante las clases, dos cosas que habían encontrado interesantes y una cosa en la que les gustaría profundizar un poco más (ver anexo).

Comentarios de la profesora o profesor

Se llevó a la práctica en las clases de Inglés, pero debido a la pandemia de COVID-19 cerraron los centros educativos y las clases se impartieron a distancia. Aunque el uso de las TIC fue un poco complicado, hizo que se pudieran impartir las sesiones, además de disfrutarlas. Los estudiantes, de 15 años, hicieron sus tareas desde casa, con sus propios dispositivos.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo
CUADRO DE ANÁLISIS PARA TAREAS ESCRITAS

COMPONENTES	GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS CRITERIOS		
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Estructura	El texto tiene título, párrafo introductorio, cuerpo y párrafo final.	Al texto le falta algún elemento secundario de la estructura: título, párrafo introductorio, cuerpo o párrafo final.	Faltan las partes principales del texto, ya sea el título o los párrafos.
Organización de contenidos	El texto está organizado de forma lógica y bien estructurado, muestra claramente el comienzo, el cuerpo y la conclusión de un texto.	El texto está en su mayor parte organizado de forma lógica o bien estructurado, muestra claramente el comienzo, el cuerpo y la conclusión de un texto.	El texto no está organizado de forma lógica ni bien estructurado. El principio, el cuerpo y el final del texto se solapan.
Gramática	El texto está escrito en el tiempo correcto y es coherente. La estructura de las frases es correcta.	El texto está escrito en su mayor parte en el tiempo correcto. La estructura de las frases es en su mayor parte correcta.	Los tiempos en el texto son incorrectos y no son coherentes. La estructura de las frases es casi siempre incorrecta.
Vocabulario	El vocabulario es rico, con sentido y refuerza claramente el tema y las ideas principales.	El vocabulario es común. Es correcto y refuerza el tema y las ideas principales.	El vocabulario es pobre. No tiene sentido y no refuerza ni el tema ni las ideas.

EVALUACIÓN FORMATIVA
Cuenta atrás 3-2-1
Responde a los siguientes enunciados:

El mercado laboral y la mujer a lo largo de la historia	Escribe tres cosas que hayas aprendido durante estas clases. 1. 2. 3.
	Escribe dos cosas que te parezcan interesantes. 1. 2.
	Escribe una cosa que no hayas entendido y en la que te gustaría profundizar un poco más. 1.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LOS DELINCIENTES: RA CON EYEJACK

Título

Los delincuentes: RA con Eyejack

Autor/a

Ella Rakovac Bekeš

Resumen

La banda de Bonnot, también conocida como los «Bandidos del de automóviles», fue un grupo anarquista de hombres y mujeres que, de hecho, inventaron el «coche de huida» y fueron los primeros en usar armas militares en un atraco. Todo esto condujo a innovaciones en la ciencia forense, incluida la invención de las modernas fotografías de identificación policial, el uso de compuestos galvanoplásticos para preservar las huellas, la balística y el dinamómetro, utilizado para determinar el grado de fuerza utilizado en el allanamiento de morada.

Las fotos originales de la banda de Bonnot, unidas a la realidad aumentada, hacen que las fichas de trabajo se conviertan en una experiencia inmersiva. Los estudiantes aprenden sobre la historia de la banda con la aplicación de RA Eyejack, a la vez que resuelven problemas de matemáticas.

Hay diez problemas de matemáticas con preguntas de respuesta múltiple. Cada respuesta lleva a una pista. Si se completan todos los problemas correctamente, deberán escribir las pistas en una ficha de trabajo de tipo Quién-Qué-Dónde para así obtener una solución final: quién cometió el delito, qué tipo de delito fue y dónde se cometió.

Tener este tipo de fichas de trabajo hace que los estudiantes no sean conscientes del objetivo principal: la práctica de las matemáticas.

Palabras clave

Matemáticas, RA, investigación forense, historia, CTIM

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	CTIM, Inglés, Historia, Ciencias Sociales
Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencia: investigación forense • Matemáticas: simplificar expresiones algebraicas • Tecnología: usar aplicaciones para la experiencia de inmersión (Realidad Aumentada) • Inglés: contraste de tiempo pasado, nuevo vocabulario, escribir una redacción, resumen de competencias • Historia: acontecimientos anteriores a la Primera Guerra Mundial • Ciencias Sociales: delito y condena, grupos sociales, ilegalistas y anarquistas

Tabla de resumen

Edad de los estudiantes	14-17
Tiempo de preparación	10 min
Horas lectivas	45 minutos (+ 45 minutos opcionales si la actividad de escritura no es para los deberes)
Materiales didácticos en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación Eyejack (disponible para iOS y Android) • Libro de fichas policiales (puede usarse en línea o en papel) • Blog de Europeana, historia sobre delitos, la policía y las condenas en la Belle Epoque de Francia. • La banda de Bonnot en Wikipedia <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión : valoraciones con la herramienta Survey Monkey
Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • Artículo de periódico, artículo sobre el creador de la fotografía policial • Libro de fotos de fichas policiales (puede imprimirse y utilizarse fuera de línea) • Ficha de trabajo Quién, qué, dónde • Tarea de inglés - Opciones de escritura
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana blog: True crime: policing and punishment in Belle Epoque France • M. Bertillon : [photographie, tirage de démonstration] / [Atelier Nadar] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Detweiller, 30-12-12, 411.520 ; Gorodesky, 29-1-13, 9.799 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Soudy, 3-4-12, 415.831 ; Gauzy, 25-4-12, 416.665 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Bélonie, 11-2-12, 414.800 ; De Boë, 28-6-12, 414.298 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Monier, 24-4-12, 416.579 ; [Marie] Vouillemin, 21-1-12, 412.495 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Carouy, 4-4-12, 415.874 ; Bénard, 13-7-12, 419.715 : [photographie de presse] / [Agence Rol]

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico tiene un enfoque transversal.

En el currículo nacional de Matemáticas de 1^{er} grado (estudiantes de 15 años) hay una unidad sobre «Expresión algebraica», en la que los estudiantes deben adquirir competencias de reconocimiento de identidades binomiales, utilizándolas de varias maneras y simplificando las expresiones algebraicas con la factorización.

En el currículo nacional de Inglés hay una unidad para que los estudiantes analicen un texto personalizado por escrito. Asimismo, para comunicarse en situaciones formales y no formales, por lo que encaja en cualquier clase de inglés.

Además, el currículo de Historia contiene una unidad de todo un año sobre la Primera Guerra Mundial, que abarca los acontecimientos políticos y sociales en Europa antes de la Primera Guerra Mundial.

Esta unidad puede utilizarse también para una amplia gama de Ciencias Sociales, ya que aborda diversos colectivos sociales, ilegalistas y anarquistas.

Para las TIC hay una unidad sobre el uso de nuevas tecnologías y aplicaciones, en la que este escenario encaja perfectamente, usando la aplicación de RA de Eyejack.

Objetivo de la unidad

El objetivo de esta unidad transversal es practicar las identidades binómicas, aprender sobre medicina forense, adquirir nuevo vocabulario en inglés y hacerse una idea de la sociedad francesa anterior a la Primera Guerra Mundial.

Los estudiantes desarrollarán todas las habilidades lingüísticas (leer, escuchar, hablar, escribir).

Resultados de la unidad

Los estudiantes serán capaces de expandir y factorizar la expresión usando identidades algebraicas, simplificar una expresión algebraica y aplicar leyes de exponentes para simplificar la expresión. También podrán nombrar algunos procedimientos forenses a lo largo de la historia y explicar qué es una fotografía policial.

Tendencias

- **Aprendizaje por proyectos:** los estudiantes tienen tareas basadas en hechos, problemas por resolver mientras trabajan en parejas. Tienen que investigar y responder a un desafío real, atractivo y complejo y, como resultado, desarrollan un profundo conocimiento de los contenidos, así como un pensamiento crítico, creatividad y habilidades de comunicación.
- **Realidad aumentada:** la información se da a través de una experiencia de inmersión.
- **Aprendizaje de CTIM:** todo gira en torno a las matemáticas y la ciencia forense.
- **Aprendizaje lúdico:** aprendizaje lúdico, aprender divirtiéndose.
- **BYOD:** los estudiantes traen su propio dispositivo.
- **Aprendizaje centrado en el estudiante:** son los estudiantes los que dirigen el trabajo; el docente tiene un papel de facilitador.

Competencias del siglo XXI

Este escenario pedagógico desarrolla y mejora las 4C: pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad, además de la alfabetización informática.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	La profesora inicia una breve discusión con los estudiantes sobre su conocimiento previo de la situación previa a la Primera Guerra Mundial en Europa y sobre la historia de la ciencia forense y pregunta a los estudiantes si saben quién inventó las fotos de las fichas. Luego les entrega el artículo de periódico , el libro de fichas policiales y la ficha de trabajo quién, qué, dónde (bien la versión impresa o si no, el enlace al artículo y al libro de fichas policiales). Además, se debe comprobar si todos los estudiantes tienen instalada la aplicación Eyejack. Trabajan por parejas.	2-3'
Lectura	Leen el artículo de periódico sobre Alphonse Bertillion, el inventor de algunos procedimientos forenses. Se abre una breve conversación sobre él y sus inventos.	10'
Eyejack	Al usar Eyejack con el libro de fichas policiales, el contenido de RA cobra vida. Los estudiantes escanean el código QR que aparece al lado de cada fotografía policial y activan la animación encima la propia fotografía (los códigos QR que aparecen en el libro de fotografías policiales no son códigos QR ordinarios y no funcionan con los escáneres QR habituales, solo con la aplicación Eyejack). Cada animación muestra un problema de matemáticas y cuatro respuestas de opción múltiple con pistas adjuntas. Para obtener la pista correcta, deben resolver un problema de matemáticas y elegir la respuesta correcta. Todas las soluciones y pistas deben apuntarse en la ficha de trabajo Quién, qué, dónde. Después de indicar el quién, qué y dónde, queda una pista en cada columna. El resto del quién, qué, dónde es un delito real cometido por un miembro de la banda de Bonnot que tuvo lugar en un lugar determinado y también la solución final.	30'
Resultado	Se da a los estudiantes la solución. Tienen que autoevaluar su trabajo con el cuadro de pautas (en anexo).	2-3'
Opciones de escritura	Se trata de una actividad de escritura para los deberes. También puede hacerse en clase. Los estudiantes tienen nueve opciones para elegir en este cuadro . La redacción debe completarse con recursos de Europeana en función de lo que hayan elegido.	45' (opcional)

Evaluación

Los estudiantes utilizan el cuadro de autoevaluación para los problemas matemáticas y las pistas (*ver anexo*).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Acabada la unidad, los estudiantes reciben un enlace a una [encuesta en línea](#).

Hay cinco preguntas sobre la satisfacción general con la unidad, su aplicación y los problemas de matemáticas. También hay una pregunta en la que pueden escribir libremente sus impresiones.

Comentarios de la profesora o profesor

Fue un gran fuente de motivación, para los estudiantes y para mí como profesora. Nunca habían usado una aplicación de RA ni tenían una experiencia con la RA. Por tanto, esa fue una parte muy divertida, cuando las fotos de las fichas de identificación cobraron vida con todas las animaciones. Hubo muchas exclamaciones de entusiasmo. Pero incluso si hubieran tenido experiencia con la RA, creo que sería lo mismo, debido a todas las «matemáticas animadas», como lo llamaron. Lo bueno es que esa no es su actitud habitual en Matemáticas. Las matemáticas aparecen entremezcladas con la RA, los delincuentes y la búsqueda de pistas. Algunos dijeron que los había engañado para que hicieran matemáticas. Les encantaron las fichas de trabajo animadas y el tema también. Hicieron los deberes con mucho entusiasmo y alegría. Se motivaron para indagar más aún sobre la investigación forense y la banda de Bonnot.

Los problemas de matemáticas no requieren un nivel alto de inglés, así que hicieron la parte de matemáticas. Pero el vocabulario y el análisis de los textos en inglés sí que fue un escollo para algunos. Así pues, si los estudiantes no son muy buenos en inglés, no recomendaría darles tareas adicionales en inglés.

La respuesta que recibí de mis estudiantes fue maravillosa. No tuvieron muchos problemas con las matemáticas y les encantó usar la aplicación Eyejack.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

La Banda de Bonnot - Evaluación

	3	2	1
Rapidez	Fueron los primeros de la clase que dieron con la solución final.	Fueron los segundos o terceros de la clase que dieron con la solución final.	No estaban entre las tres primeras parejas que dieron con la solución.
Precisión	Todos los problemas se resolvieron correctamente.	Un problema no se resolvió correctamente, pero dieron con la solución final.	Dos o tres problemas no se resolvieron correctamente, los estudiantes no dieron con la solución final.
Trabajo detallado	Hay un procedimiento detallado en todos los problemas, los pasos para resolverlos se detallan claramente. Todas las pistas están anotadas.	En los problemas 1-2 no hay un procedimiento detallado o no se detallan claramente los pasos para resolverlos. Faltan 1 o 2 pistas.	En más de dos problemas no hay un procedimiento detallado o no se detallan claramente los pasos para resolverlos. Faltan más de dos pistas.

NOVATOS: 3-4 puntos

COMPETENTES: 5-7 puntos

EXPERTOS: 8-9 puntos

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LOS EFECTOS DE LA MISE EN ABYME EN UNA ESCENA DE APERTURA

Título

Los efectos de la *mise en abyme* en una escena de apertura

Autor/a

Nathalie Chessé-Chesnot

Resumen

Cuando enseñamos literatura, a menudo nos enfrentamos a dos problemas.

- Interpretación: ¿cómo sabemos que el autor quería decir esto o aquello? Una novela, una obra de teatro o una película es, para muchos alumnos, poco más que una buena historia.
- El vínculo entre la realidad y la ficción. La mayoría piensa que son radicalmente diferentes, incluso separadas.

¿Cómo se les puede hacer entender que una novela es también un diálogo entre un autor (que a veces responde a otro autor) y nosotros? ¿Cómo hacerles entender que la ficción es una reflexión sobre la realidad, una forma de representarla, explicarla, entenderla?

Así pues, pienso en un mecanismo recurrente en la literatura europea, que siempre crea cierta confusión. Evita que el lector sienta el confort de estar atrapado por una historia, lo que muestra el paradójico vínculo entre la ficción y la realidad: **reflexividad** o ***mise en abyme*** en francés. Porque al proponer una ficción dentro de la ficción (historia encajada), se rompe la legibilidad de la narración.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura/Historia del arte • Reflexividad/<i>mise en abyme</i> (pintura, película, teatro) • Escena de apertura (escena de exposición) • El movimiento barroco, la pintura y la literatura • <i>Preciosismo</i>
Tema	Lección de literatura. Reflexividad / <i>mise en abyme</i> en una escena de apertura.
Edad de los estudiantes	15-18 años
Tiempo de preparación	6 horas para adaptar la unidad (en lugar de <i>Cyrano de Bergerac</i> de Edmond Rostand, otra novela u obra de teatro)
Horas lectivas	9 o 10 horas. Puede adaptarse el curso y no impartir todos sus elementos. Puede elegirse hacer solo lo relacionado con los retos de la <i>mise en abyme</i> , es decir, las cuatro primeras lecciones (análisis de la pintura + la apertura de una película, <i>Dogville</i> + una obra de teatro, <i>Cold Blood</i> .)

Tabla de resumen

Materiales didácticos en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Teams (Office 365) • artplastoc.blogspot.com • YouTube: escena de apertura de la actuación en <i>Cold Blood</i>. • YouTube: escena de apertura de <i>Cyrano de Bergerac</i> de Jean Paul Rappeneau. • Ordenador(es) para ver los vídeos y hacer las búsquedas en Europeana.
Material didáctico tangible	Papel
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Jan van Eyck. Portret van Giovanni Arnolfini en zijn vrouw Detail: Giovanna Cenami en spiegel • Les Ménines. • Madonna van de Rozenkrans • Titelpagina voor Les Filles Errantes, in Le Théâtre Italien de Gherardi, Parijs 1700 • Fotoreproductie van een prent naar een schilderij van Bartolomé Esteban Murillo • The circumcision of Christ. Engraving by A. Mochetti supposedly after N. Poussin. • Georges de La Tour. De heilige Irene vindt de heilige Sebastiaan Detail: De heilige Irene • Le lyrisme et la préciosité cultistes en Espagne : étude historique et analytique / par Lucien-Paul Thomas,... • Il Xerse (Cavalli, Francesco)

Licencia

Atribución-No Comercial-Compartir Igual CC BY-NC-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo sin fines comerciales, siempre y cuando te reconozca y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones.

Integración en el currículo

El currículo de la sección francófona de las Escuelas Europeas especifica que el curso de Literatura debe abordar la relación entre los textos literarios y las obras de arte. Un enfoque podría ser trabajar en un **proceso común utilizado por estos campos**: la reflexividad / *mise en abyme*.

Además, el estudio de este proceso invita a los estudiantes a reflexionar sobre las diferentes formas de creación artística y **cómo llegan a su público**. Resaltar el lado ficticio de la historia es una forma de establecer una relación especial con el público. El problema de la *mise en abyme* plantea interrogantes sobre la interpretación global de la obra.

Objetivo de la unidad

Al final de la lección, me gustaría que los estudiantes fueran capaces de:

1. Reconocer e interpretar la reflexividad / *mise en abyme*.
2. Saber definir e identificar el movimiento barroco.
3. Explicar por qué el movimiento barroco favorece el mecanismo de la *mise en abyme*.

4. Saber definir y reconocer el *Preciosismo*.
5. Saber explicar por qué la *mise en abyme* sigue siendo ampliamente utilizada por los creadores contemporáneos en los campos pictórico, cinematográfico y teatral.
6. Emplear ese conocimiento en una redacción sobre la relación entre la ficción y la realidad o el papel esencial del espectador/lector en la creación de una obra.

Tendencias

1. **Pedagogía centrada en el estudiante, pedagogía invertida:** los estudiantes aprenden los conceptos básicos del tema en casa. La hora lectiva se utiliza para reflexionar, debatir, desarrollar el tema. Luego completan algunos cuestionarios en Teams en casa.
2. **Aprendizaje colaborativo:** los alumnos trabajan juntos en grupos y hacen resúmenes en Teams durante las sesiones.
3. **Evaluación: la evaluación pasa de «Lo que sabes» a «Lo que eres capaz de hacer».** Una vez estudiadas las definiciones de los conceptos (reflexividad, barroco, *Preciosismo*), los estudiantes deben utilizar estas herramientas para proponer análisis personales de pinturas o extractos de películas. También son capaces de construir argumentos utilizándolos.
4. **Aprendizaje por proyectos:** reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan en grupos. Este tipo de aprendizaje suele ir más allá de las materias tradicionales. Ver Lección 8 + redacción.
5. **Aprendizaje basado en la nube y con fuentes abiertas:** las herramientas están en línea (Teams), los alumnos pueden acceder y modificar el material para proponer un resumen.

Competencias del siglo XXI

- **Pensamiento crítico:** el siglo XXI será el siglo de las imágenes. En un momento en el que las noticias falsas invaden las redes sociales, es más necesario que nunca que los estudiantes sepan analizar la imagen y desconfiar de su aparente evidencia. El mecanismo de la *mise en abyme* es perfecto para dejar claro que una imagen no es tan inocente y legible como parece. Además, el teatro contemporáneo vuelve constantemente a una visión muy barroca del mundo. La certeza absoluta se ha terminado, ahora sabemos que la realidad de las cosas se nos puede escapar, es la «era de la sospecha» que comenzó en el siglo XX, descrita por la crítica Nathalie Sarraute.
- **Implicación como ciudadano.** Pero sobre todo, se está produciendo un cambio importante en la dramaturgia, la reflexividad o *mise en abyme* se sigue afirmando como un proceso recurrente en las creaciones contemporáneas (ver *Cold Blood* de Jaco van Dormael y también *La Reprise* de Milo Rau, etc.). ¿Por qué? Los dramaturgos quieren un **público comprometido** que sea consciente de las preguntas que se les hacen. Creo que los ciudadanos del mañana deben aprender en la escuela que la lectura y la escritura son prácticas que deben ser sacadas de su dimensión académica y **prepararse** para una participación activa en la vida de su sociedad. En *Cold Blood* se plantea una pregunta filosófica sobre el sentido de la vida; Milo Rau con *La Reprise*, inspirado en una noticia real, banal y atroz, se remonta a los orígenes políticos de la tragedia tratando de involucrar al público en una reflexión sobre la violencia inherente a la sociedad. La concienciación es fundamental para que los ciudadanos puedan luchar contra ella con la mayor eficacia posible.
- **Competencias mediáticas y tecnológicas:** al usar Europeana y Teams, los alumnos desarrollarán competencias en TIC.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
1- Análisis de pinturas para definir y comprender la <i>mise en abyme</i>.	<p>Se pedirá a los alumnos que vean en Europeana el retrato de Arnolfini (Jan van Eyck).</p> <p>Luego trabajarán con Las Meninas (Velázquez).</p> <p>Para concluir, el triple autorretrato de Norman Rockwell, 1960, que sintetiza toda la reflexión sobre esta herramienta.</p> <p>Podemos pedir a los alumnos que hagan su propio resumen sobre la reflexividad / <i>mise en abyme</i>.</p>	4 h (2 h en casa, 2 h en el centro)
2- Análisis de la película: comienzo de <i>Dogville</i> Lars von Trier	<p>a) Mira el comienzo de <i>Dogville</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué elige el director este proceso para iniciar su obra? Responde al cuestionario. • ¿Qué otros géneros han inspirado a Lars von Trier en su puesta en escena? Describe el set de filmación. • ¿Cómo calificarías esta mezcla de géneros? <p>b) Mira la entrevista de Nicole Kidman sobre su papel en <i>Dogville</i>. Responde al cuestionario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué elemento llamativo del set se menciona tres veces en el reportaje? • ¿Por qué cree que se eligió ese fondo? <p>Los estudiantes identificarán el proceso de reflexividad y luego se les preguntará sobre las razones de esta elección por parte del director. Parecerá, entre otras cosas, que esta escena inicial tiene el efecto de desconcertar al espectador, de perturbarle en sus hábitos. Para reflexionar sobre este tema, podría proponerse que hagan una presentación de la teoría de Brecht sobre el proceso de distanciamiento.</p>	2 h (1 h en casa, 1 h en el centro)
3- Prueba. Análisis de película: comienzo de <i>Cold Blood</i> (Jaco van Dormael).	<p>Los estudiantes siguen el mismo modelo que en la Lección 2, pero se les exige que transfieran sus conocimientos y habilidades a un nuevo trabajo, que el profesor es libre de elegir.</p> <p>a) Mira el trailer de <i>Cold Blood</i>, de Jaco van Dormael.</p> <p>Responde el cuestionario en línea, en Teams O365.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son la primera y última frases de esta obra? • ¿Qué interpretación propones? • ¿Con qué se compara este espectáculo teatral? • ¿Cuál es el tema de este espectáculo? • ¿Qué caracteriza la puesta en escena del espectáculo? 	1 h

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué hay una <i>mise en abyme</i>? ¿Qué dimensión adicional aporta? 	
4- Escribe una redacción.	<p>En una rueda de prensa en el Festival de Cannes en 2005, Lars von Trier explicó su elección de la siguiente manera: «Este sistema de líneas blancas sobre un suelo negro permite al espectador producir ideas y participar en la creación de la película. La idea es representar también la realidad de manera humilde». ¿Crees que el papel del lector o del espectador es una parte esencial de la creación?</p>	2 h
5- Analiza la adaptación cinematográfica de <i>Cyrano de Bergerac</i> de Jean Paul Rappeneau.	<p>Deberán haber leído antes la obra y la adaptación cinematográfica de Jean Paul Rappeneau.</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo resumirías la trama de esta obra? Se pedirá a los alumnos que resuman todos los efectos de la <i>mise en abyme</i>. Mira el comienzo de la película. <ul style="list-style-type: none"> Responde el cuestionario en Teams. ¿Dónde tiene lugar la primera escena? ¿Qué pasa? ¿Por qué crees que se oye a alguien tosiendo en el público? ¿Cuál es el segundo objeto del espectáculo después de Montfleury? ¿Cómo interpretas el uso de la máscara por parte del personaje en cuestión? ¿Qué caracteriza la interpretación del personaje en el escenario? ¿Cuál es el tercer objeto del espectáculo? ¿Lo vemos de inmediato? Comenta. ¿Qué hace Cyrano al final de la escena? ¿Por qué esta acción es una prolepsis? 	2 h
6- Análisis de pintura para definir y entender el Barroco	<p>La obra de Edmond Rostand está ambientada en el siglo XVII y se inspira en un movimiento literario muy importante de la época: el Barroco. La <i>mise en abyme</i> es un proceso barroco representativo. El objetivo de esta lección es identificar los rasgos barrocos de una obra y analizar su significado para comprender mejor por qué <i>la mise en abyme</i> es un proceso recurrente en las obras barrocas.</p> <ol style="list-style-type: none"> Sobre el Barroco, elige en la web de Europeana tres pinturas de Caravaggio: deberás mostrar qué hace que estas pinturas sean representativas del Barroco. Haz lo mismo con un cuadro de Murillo. Luego, sin salir de la web de Europeana, responde a la misma pregunta con otras dos obras de Nicolas Poussin y una de Georges de La Tour: 	4 h (2 h en casa, 2 h en el centro)

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	al final, se pedirá a los alumnos que hagan un resumen.	
7- Identifica y define el Preciosismo	<p>Seguimos con <i>la mise en abyme</i> y nos preguntamos sobre la elección de la obra integrada en <i>Cyrano: La Clorise</i> de Baró. Es una obra del <i>Preciosismo</i>. Roxana, el <i>precioso</i> nombre que Madeleine Robin se da a sí misma, es una <i>preciosa</i> (dama). El objetivo de esta lección es definir la <i>préciosité</i> o Preciosismo.</p> <p>En grupos, responderán a las preguntas siguientes: ¿Por qué esta elección del dramaturgo? ¿Qué significa? ¿Cuál es la relación entre la realidad y el <i>Preciosismo</i>? ¿Se amplía o se niega la realidad?</p>	1 h
8- Interpretación de un texto literario, el comienzo de <i>Cyrano</i>: ¿cómo se puede decodificar la <i>mise en abyme</i>?	<p>El objetivo de esta última sesión es comprender otra función de la <i>mise en abyme</i> en una escena de exposición: anuncia el resto del texto; es un programa que debe decodificarse. Partiremos de la definición del crítico literario Lucien Dällenbach: «cualquier enclave que tenga una relación similar a la obra que lo contiene es una <i>mise en abyme</i>.»¹⁶ Así que se pedirá a los alumnos que trabajen en la escena inicial para especular sobre los temas principales del resto de la obra.</p>	2 h (en grupos)

Evaluación

1- redacción (ver más arriba)

2- Cuestionario

1. Define el proceso de *mise en abyme*. 1 punto

Se trata de introducir un espejo de la obra en una obra, introducir su interpretación en una obra: un cuadro en un cuadro, una obra en una obra.

2. Pon dos ejemplos de reflexividad/*mise en abyme*. 1 punto

Las Meninas de Velázquez / el Retrato de Arnolfini / Cold Blood / Cyrano, etc.

3. ¿Cuáles son los efectos de la *mise en abyme*? Nombra al menos tres funciones. 3 puntos

- *Desorientar al espectador*
- *Crear una distancia del objeto de la representación*

¹⁶ *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977.

- *Cuestionar el verdadero propósito de la representación*
- *Involucrar al espectador llevándolo lejos de la comodidad de alguien que está esperando que se cuente una historia*
- *Crear una distancia crítica*
- *Cuestionar lo real mostrando lo que hay fuera de cámara*

4. Define el Barroco. 1 punto

Esta corriente del siglo XVII contrasta con el Clasicismo. A diferencia de los clásicos, los barrocos consideran que el mundo es una realidad fugaz y engañosa cuyo significado se nos escapa; ver los títulos de las obras del Barroco: El sueño de una noche de verano de Shakespeare, La vida es sueño de Calderón, La ilusión cómica de Corneille. Refleja las incertidumbres de la época: los exploradores están descubriendo nuevos mundos que ponen en duda las certezas religiosas, el geocentrismo es un error, las terribles guerras de religión han roto la unidad cristiana en Europa. Por tanto, el mundo parece inestable, cambiante. En el mundo del arte, esto se traduce en el gusto por el movimiento, la inestabilidad, el desorden, el cambio, la metamorfosis, lo efímero, la imaginación, el sueño, la magia, la ilusión (trampantojos, espejos, disfraces), el ornamento, la profusión, la exageración, la desproporción, el virtuosismo, la improvisación, la sorpresa, por lo bizarro, lo irregular, lo extraño, lo chocante. Se trata de llegar a los sentidos, la emoción, hablar con el corazón y no con la razón.

5. ¿Cómo se explica que *la mise en abyme* sea un proceso utilizado a menudo por los artistas del Barroco? 1 punto

La mise en abyme pone en duda lo real, lo que se ve en realidad y se representa; conlleva a un juego de ilusiones que puede llegar a marear. Crea incertidumbre.

6. ¿Crees que el proceso de *mise en abyme* está anticuado hoy en día? Justifica tu respuesta. 1 punto

Por el contrario, a los creadores contemporáneos les gusta poner en escena la ilusión que producen para invitar al público a entrar de lleno en una ficción que pretende cuestionar la realidad. Muchos dramaturgos, siguiendo a Brecht, quieren crear lo que él llama distanciamiento: el teatro se convierte en una herramienta política, una forma de fomentar una concienciación y una acción positivas.

7. Define Preciosismo. 1 punto

El triunfo del *Preciosismo* en el siglo XVII fue un fenómeno europeo: en Inglaterra, John Lily lanzó el **eufemismo**, en Italia, el **marinismo** y, en España, el **gongorismo**. Pero lo que distingue a Francia de otros países europeos es que no solo vio florecer la poesía, sino también una sociedad de los preciosos que se desarrolló en el contexto de los salones. La vida de la corte se había vuelto tan tosca bajo Enrique IV que, en 1600, los cortesanos aficionados a la cortesía y a las conversaciones corteses y refinadas se reunían en diversas mansiones aristocráticas. Las grandes damas se reunían allí con caballeros y escritores; hablaban de literatura, escribían versos. El amor es el tema principal del *Preciosismo*, un amor cortés y platónico. El *Preciosismo* se convirtió

rápidamente en ridículo cuando la búsqueda de la grandeza y el esfuerzo por la distinción derivó en un excesivo artificio.

8. ¿En qué sentido el *Preciosismo* es un rechazo de la realidad? 1 punto

La realidad se considera vulgar, debe adaptarse a un ideal moral, rechazando todo lo que pueda parecer demasiado trivial, el lenguaje común, los objetos de la vida cotidiana. El lenguaje sirve para adornarla, la protagonista de *Cyrano* no acepta ser simplemente Madeleine Robin, se convierte en Roxana, el amor sincero de Christian le importa poco si él no puede expresárselo con bellas palabras. Se niega la realidad, se disfraza. En esta obra, *el Preciosismo* es una negación de la realidad. El *Preciosismo* de Roxana es la raíz de la comedia que *Cyrano* interpretará entregando sus palabras al apuesto Christian.

9. Elige una obra (pintura, película, novela, obra de teatro, etc.) con reflexividad y escribe un razonamiento para explicar su importancia. 10 puntos

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

El profesor puede crear un formulario en línea para recoger los comentarios de los estudiantes y pedirles algunas ideas para mejorarlo.

También puede proponer una conversación en clase para evaluar las aportaciones del curso y sus deficiencias.

Por último, también puede sugerir a los estudiantes que escriban un razonamiento que explique:

- las ventajas de este método de trabajo
- y luego explicar sus límites, antes de
- proponer soluciones para mejorar el curso.

Última idea: sugerir a los estudiantes que describan el curso como un cuaderno de bitácora, centrándose en lo que les interesaba, les aburría, etc.

Comentarios de la profesora o profesor

Este curso permitió a los estudiantes mejorar sus conocimientos generales de una manera divertida y activa. Un curso sobre el Barroco fuera de contexto puede ser tedioso, pero cuando entendieron que era una visión del mundo y que en última instancia era muy moderno, pudieron ver y cuestionar su carácter moderno: se trazaron paralelismos con nuestro tiempo, un momento en el que todos los esquemas tradicionales de pensamiento se están tambaleando.

Cuando vieron por primera vez el comienzo de *Dogville*, estaban muy confundidos y no muy entusiasmados... Lo mismo ocurrió con *Cold Blood* pero, al final, me enteré de que todo el mundo había visto entera la película de Lars von Trier. Muchos tenían la intención de ir a ver la película de Jaco van Dormael, sobre todo cuando descubrieron que también era el director de la película *El nuevo Nuevo Testamento*, con el famoso actor Benoît Poolvorde.

Comprendieron que las artes mantienen un diálogo que no conoce fronteras, ni temporales ni geográficas: el proceso de *mise en abyme* utilizado en los siglos XVII y XXI lo demuestra. **Y sobre todo, este tema es una perfecta ilustración de lo que nos une dentro de la cultura europea: la *mise en abyme* no es un proceso francés sino europeo (Calderón, Shakespeare, Poe, Calvino, Borges, etc.).** De la misma manera, el Barroco y *el Preciosismo* fueron corrientes intelectuales que se desarrollaron en toda Europa. La reflexión sobre el amor y sus máscaras

en *Cyrano* fue de gran interés para este público adolescente. Por último, el hecho de variar los materiales y de hacerlos participar activamente en la investigación en Europeana o YouTube y la escritura conjunta de la síntesis en línea (O365 TEAMS) contribuyeron a que el curso fuera dinámico y animado. ¡Espero haber logrado estimular su curiosidad intelectual!

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo 1

Presentación ampliada del escenario pedagógico: Los efectos de la *mise en abyme* en una escena de apertura

Objetivos de esta unidad:

- 1- Dar sentido a un ejercicio de literatura: la interpretación.
- 2- Inicio de una reflexión para un ensayo sobre los vínculos entre la ficción y la realidad y sobre la parte esencial que un lector o un espectador juega en el proceso creativo.
¿La ficción reproduce la realidad? ¿Ofrece una escapatoria? ¿La ficción revela la realidad? ¿Se crea la ficción para transformar mejor la realidad? ¿La ficción crea otra realidad?

Cuando enseñamos literatura, a menudo nos enfrentamos a dos preguntas:

- La primera es sobre la interpretación: ¿cómo sabes lo que el autor quiso decir? Una novela, una obra de teatro o una película a veces puede ser una buena historia para ellos.
- La otra es sobre el vínculo entre la realidad y la ficción. La mayoría piensa que son radicalmente diferentes, incluso separadas.

¿Cómo se les puede hacer entender que una novela es también un diálogo entre un autor, que a veces responde a otro autor, y nosotros? ¿Cómo hacerles entender que la ficción es una reflexión sobre la realidad, una forma de representarla, explicarla, entenderla?

Además, a los profesores se les suele preguntar sobre la reflexividad o *la mise en abyme* en la literatura europea, lo que suele generar cierta confusión. Evita que el lector sienta el confort de estar simplemente atrapado por una historia, lo que muestra el paradójico vínculo entre la ficción y la realidad.

De hecho, al proponer una ficción dentro de la ficción, se rompe la legibilidad de la narración.

La forma más sencilla de ayudar a los estudiantes es confrontarlos con pinturas que usan esta técnica formal. Por eso se pedirá a los alumnos que analicen tres pinturas: el **Retrato de Arnolfini** de Jan Van Eyck, luego **Las Meninas** de Velázquez y, como conclusión, **El Triple Autorretrato** de Norman Rockwell, que sintetiza toda la reflexión sobre la *mise en abyme*. Rockwell aparece pintándose a sí mismo con su paleta, al igual que hicieron muchos artistas antes que él, como Poussin en 1650, Manet en 1879, o Picasso en 1938. Sin embargo, en este cuadro, Rockwell incluye referencias a Johannes Grump, Durero, Rembrandt, Van Gogh y Picasso.

Esta técnica formal (*mise en abyme*) nos permite plantear la cuestión de la **visibilidad de la realidad**. Al representarse a sí mismo en su acto de creación, nos obliga a preguntarnos sobre el proceso creativo. También **señala lo que normalmente no podemos ver en la realidad, es decir, lo que está fuera de nuestro alcance o fuera del marco**.

Luego, los estudiantes trabajarán en dos dramas cinematográficos contemporáneos que también utilizan la reflexividad: **Dogville** de Lars von Trier y **Cold Blood** de Jaco van Dormael. Lo interesante de estas obras es que *la mise en abyme* se utiliza al principio de la historia, como si fuera una propuesta a los espectadores, una especie de programa. La inquietante originalidad de estas escenas iniciales impide que los espectadores adopten una cómoda pasividad. Esta técnica creativa formal llama la atención.

De la misma manera, cuando un autor decide utilizar la reflexividad insertando una ficción dentro de la ficción (historia incrustada), la legibilidad de la narración se rompe. Una vez que se entienda el proceso de *mise en abyme* y sus implicaciones, cuestionaremos su uso en una

escena de apertura. Que la apertura de una obra comience de esta manera es siempre significativo.

El profesor analizará un capítulo inicial o una escena. Este momento de la narración ha sido parte de la lógica de la *captatio benevolentiae* desde la Antigüedad: se hace para despertar el interés del lector o del espectador y para darles pistas para entender la trama. El conjunto de estas aperturas es de particular interés, ya que crea una relación específica y complicada con la ficción en muchas obras. De hecho, utilizar la reflexividad o *la mise en abyme*, no se reduce a un simple fondo que permitiría al público ubicar la historia en el tiempo y el espacio, sino más bien destacar su dimensión artificial. ¿Por qué? ¿Cuáles son las implicaciones de tal elección? ¿Cómo las interpretamos?

Finalmente, se analizará una obra maestra de la literatura (***Cyrano de Bergerac*** de Edmond Rostand). Los estudiantes tendrán que utilizar las herramientas recién aprendidas para examinar el primer acto, que es una vertiginosa *mise en abyme* de varios niveles. ¿Por qué Edmond Rostand eligió comenzar su obra con otra obra interpretada en un teatro mítico? ¿Por qué decidió ubicarla en el siglo XVII, haciendo así una aparente referencia al Barroco? En general, ¿cómo refleja la realidad sus numerosas facetas y qué significados debemos darles?

El ***Cyrano de Bergerac*** de **Edmond Rostand** es una elección particularmente interesante porque se abre en un escenario teatral que induce a una vertiginosa dimensión reflexiva para engañar al espectador. Esta apertura es confusa pero ayuda a concluir un pacto implícito entre el dramaturgo y el público. *Cyrano de Bergerac* utiliza el escenario como espacio de ensayo donde un actor intenta interpretar su papel. Posteriormente, se crea una nueva dimensión, ya que un actor actúa en la platea.

Para entender mejor este trabajo, el profesor pedirá a los estudiantes que analicen las escenas iniciales de dos obras modernas:

1) *Dogville* de Lars von Trier. La escena inicial rechaza deliberadamente el realismo y ofrece un plano picado de un escenario de teatro minimalista dibujado con tiza. Por lo tanto, la distinción entre el cine y el teatro desaparece de un modo u otro.

2) *Cold Blood* de Jaco van Dormael. La película se abre con una obra dramática que muestra cómo todos los efectos especiales hacen posible la película. El resultado se proyecta en el segundo nivel del escenario. La obra es, por lo tanto, la realización de un decorado.

¿Qué tienen en común estas escenas de exposición? Todas son sorprendentes y originales, pero ¿qué aporta esa elección a la obra? Se destaca la dimensión ficticia de la obra, y los decorados se ponen al revés, para afirmar que no busca imitar la realidad. ¿Pero es así?

Anexo 2

Índice

1. ¿Qué es la *mise en abyme*? Ejemplos de *mise en abyme* en Europeana: El retrato de Arnolfini, Jan Van Eyck; Las Meninas, Velázquez.
2. ¿Qué es la *mise en abyme*? Resumen en ArtPlastoc **El Triple Autorretrato** de Norman Rockwell.
3. **Dogville**. Lars von Trier. ¿Por qué un artista elige este mecanismo en una exposición/escena inicial? Reflexividad y metarreferencia en el cine.
4. Para comprobar si los alumnos han entendido: **prueba**. Analiza la escena inicial en **Cold Blood** de Jaco van Dormael + redacción.
5. **Cyrano de Bergerac**: reflexividad y metarreferencia en el teatro. Cuestionario sobre la escena de apertura.
6. **Cyrano de Bergerac**: *Mise en abyme*: proceso clave del **Barroco**. Cómo reconocer los elementos barrocos y sus significados en una obra.
7. **Cyrano de Bergerac**: El Barroco cuestiona la realidad, ¿el *Preciosismo* la rechaza? Aprende a identificar las características del *Preciosismo*.
8. **Cyrano de Bergerac**: ¿De qué manera la *mise en abyme* una escena inicial tiene una dimensión programática, un efecto espejo que contiene la esencia de la obra?
9. **Conclusión y síntesis** sobre el proceso de reflexividad, sus implicaciones y significados.
10. **Prueba**. Análisis de un **cuento: La Caída de la Casa Usher, de Edgar A. Poe**.

O

Análisis de un episodio de **Los Simpson**. Es habitual que en los Simpson vean la televisión: los personajes de una serie de televisión están viendo la televisión. Este acto es una *mise en abyme*, al igual que cuando vemos una película dentro de una película. Sin embargo, si comenzaran a hablar sobre lo que están viendo, sería además un caso de metarreferencia (o más bien la *mise en abyme*, como a veces hace, habría desencadenado reflexiones metarreferenciales). Sin embargo, por regla general, la *mise en abyme* solo «refleja» elementos de un nivel superior en uno subordinado, pero no necesariamente desencadena un análisis de los mismos.

O

Redacción: ¿Consideras que una obra de arte tiene la función de mostrar la realidad?

Anexo 3**Lección 1:** ¿Qué es la *mise en abyme*? Ejemplos y objetivos

Objetivo: el objetivo de este módulo es presentar varios tipos de ejemplos de reflexividad para así entender sus implicaciones.

En las artes visuales, *la mise en abyme* se basa en los efectos de la inclusión, el entrelazamiento, la autocitación, la autorrepresentación, la autorreferencia. Veámoslo en las siguientes pinturas:

- a) Se pedirá a los alumnos que vean en Europeana ***El Retrato de Arnolfini***. Es un doble retrato completo del artista flamenco Jan Van Eyck (1390-1441) que se encuentra ahora en la National Gallery de Londres. La obra, pintada al óleo sobre un panel de madera de roble, data de 1434 y tiene un tamaño de 82 x 60 cm.

<https://www.europeana.eu/portal/en/search?q=Van+Eyck&qf%5B%5D=Arnolfini>

¿Cuál es la función del espejo en este cuadro?

El espejo tiene una gran importancia en este trabajo. El espejo rodeado de diez pequeñas escenas de La Pasión y la Resurrección (convexo, como todos los espejos del siglo XV) permite mostrar la habitación desde otro punto de vista y acentúa la impresión de espacio (**difumina los límites**) y hace visible toda la habitación en el reflejo. **El espejo muestra al espectador lo que no puede ver**, es decir, **lo que está fuera de cuadro**. En este caso, podemos ver a dos personas más. Una de ellas es el propio Jan Van Eyck. Gracias al espejo, Van Eyck crea discretamente su autorretrato y se consolida como un importante artista de su tiempo.

- b) A continuación trabajarán en ***Las Meninas***

<https://www.europeana.eu/portal/en/collections/art?q=velasquez&qf%5B%5D=les+menines>

¿Qué podemos observar en este cuadro?

El espejo que cuelga en la pared del fondo refleja los retratos en busto del rey Felipe IV y la reina Mariana; ¿es este el tema principal del cuadro a medio hacer o el cuadro que estamos contemplando?

El rey y la reina se colocan fuera de campo, frente al espejo, en el lugar del artista y en nuestro lugar como espectadores y es su visión la que contemplamos.

Efecto del acoplamiento, de la incrustación característica de la reflexividad: observamos la multiplicación de imágenes similares que varían en color o tamaño: representación de pinturas en un cuadro; las dos grandes pinturas de la pared del fondo son copias de dos obras con temas mitológicos de las Metamorfosis de Ovidio, *Apolo despellejando a Marsias*, de Jacob Jordaens, alrededor de 1625, y *Minerva golpeando a Aracne*, de Rubens, 1636-37.

También vemos un acoplamiento de espacios: referencia al espacio fuera de campo (espacio del artista, del espectador) y la visión de un familiar de Velázquez (José Nieto Velázquez, aposentador de la reina) en el cuadro (como si fuera otra pintura) de la puerta trasera que se abre a otro espacio del palacio.

Esta repetición de la imagen en la imagen permite una multiplicación de puntos de vista sobre el mismo elemento, el espejo se abre a una visión del fuera de campo, crea un efecto de profundidad y vértigo, da una sensación de confusión al espectador que necesariamente se pregunta: ¿es el enorme lienzo, con su marco y soporte, en el que está pintando Velázquez, el lienzo que tenemos ante nosotros, con la infanta Margarita rodeada de sus familiares como

personaje central? Una vez más, vemos al pintor manos a la obra con un autorretrato. Velázquez se representa a sí mismo de pie y de frente. Si el pintor está dentro de la escena, ¿a quién mira y a quién pinta?

Lección 2. Para concluir, el **Triple Autorretrato** de Norman Rockwell, 1960, óleo sobre lienzo, Colección de la N.R. Collection Trust, que sintetiza toda la reflexión sobre este mecanismo. <https://artplastoc.blogspot.com/2011/08/24-la-mise-en-abyme-en-peinture.html>

Rockwell aparece aquí pintándose a sí mismo como muchos artistas antes que él: Poussin en 1650, Manet en 1879, o Picasso en 1938 se representaron con su paleta. Además, en este cuadro, Rockwell incluye referencias a Johannes Grump, Durero, Rembrandt, Van Gogh y Picasso.

Este triple autorretrato nos muestra al pintor en el cuadro (sentado, visto de espaldas), observa su rostro en un espejo a la izquierda y se está pintando en un lienzo (de gran tamaño, el cuadro en el cuadro) colocado a la derecha en un interior (en el suelo y en la pared sin decoración). La única mirada que atrae al espectador es la del gran autorretrato del lienzo porque los otros autorretratos son de espaldas o con gafas, lo que enmascaran la mirada. El autorretrato del caballete, además de ser de mayor tamaño, está inacabado, en blanco y negro y, a diferencia del espejo, presenta al artista rejuvenecido, sin gafas y con la pipa en un posición diferente; estos últimos detalles evocan más bien el pequeño autorretrato antiguo y central de la hoja de estudio que cuelga en la esquina superior izquierda del lienzo, mientras que a la derecha vemos varias reproducciones de autorretratos famosos (de Durero, Rembrandt, Van Gogh y Picasso), lo que sitúa al artista en la tradición de la pintura europea. La firma del pintor aparece en el lienzo que está pintando, en la esquina inferior derecha.

Podemos pedir a los alumnos que hagan su propio resumen sobre la reflexividad o *mise en abyme*.

Resumen sobre la reflexividad. La reflexividad es un proceso recurrente y antiguo que fue finalmente teorizado por Gide en 1893 en *Les Faux monnayeurs*. Está basado en un juego de espejos: *speculum* y *spectaculum* tiene el mismo origen. Desde la Antigüedad, el espejo y el espectáculo han estado íntimamente ligados, tanto en la práctica teatral como en el pensamiento teórico.

En su libro *La Littérature de l'âge baroque en France*, J. Rousset define el proceso del teatro en el teatro de la siguiente manera: «El teatro juega a reflejarse en su propio espejo por medio de la sala interior [...]. Los espectadores de la sala ven en el escenario un teatro y, en esta segunda sala, actores que también son espectadores, que miran a otros actores».

La mise en abyme no se limita a un tipo específico de literatura o arte. La aparición recursiva de una novela dentro de una novela, una obra de teatro dentro de una obra de teatro, una imagen dentro de una imagen, o una película dentro de otra conforman la *mise en abyme*, que puede tener numerosos efectos en la percepción y comprensión del texto literario o la obra de arte. Este término puede tener varios significados:

1. El efecto de doble espejo creado al colocar una imagen dentro de una imagen y así sucesivamente, repitiéndose infinitamente (regresión infinita).
2. Una estrategia reflexiva en la que el contenido de un medio es el propio medio, por ej. El *Hamlet* de Shakespeare presenta una obra dentro de la obra y el *8½* (1963) de Fellini es una película dentro de otra. Esto también se conoce como **reflexividad**.

3. Se trata de una técnica formal en el arte occidental de colocar una pequeña copia de una imagen dentro de una más grande.

La reflexividad puede tener numerosos efectos diferentes en la percepción del texto literario o de la obra de arte. La repetición puede contribuir a la comprensión de una obra o del concepto de verdad en general o poner al descubierto su artificialidad o aspecto ficticio. Si la artificialidad del mecanismo de espejo o las cuestiones conexas se ponen en primer plano o se examinan, *la mise en abyme* también puede ser propicia para la **metarreferenciación**.

Lección 3. Lars von Trier, *Dogville*

Objetivo: El objetivo de este módulo es comprobar si los estudiantes ya pueden identificar este proceso y analizar las implicaciones en una escena de exposición, en este caso el comienzo de *Dogville*.

a) **Mira el comienzo de Dogville.**

¿Por qué elige el director este proceso para iniciar su obra?

Responde al cuestionario.

¿Qué otros géneros han inspirado a Lars von Trier en su puesta en escena?

Describe el set de filmación.

¿Cómo calificarías esta mezcla de géneros?

b) **Mira la entrevista de Nicole Kidman sobre su papel en Dogville en este enlace.**

Responde al cuestionario:

¿Qué elemento llamativo del set se menciona tres veces en el reportaje?

¿Por qué cree que se eligió ese fondo?

Los estudiantes identificarán el proceso de reflexividad y luego se les preguntará sobre las razones de esta elección por parte del director. Parecerá, entre otras cosas, que esta escena inicial tiene el efecto de desconcertar al espectador, de perturbarle en sus hábitos. Para reflexionar sobre este tema, podría proponerse que hagan una presentación de la teoría de Brecht sobre el proceso de distanciamiento.

Bertolt Brecht usó el término alemán *Verfremdungseffekt* (el efecto disociador) para obligar al espectador a no identificarse con los personajes, reduce el entretenimiento pasivo y tiende a estimular al público a mantener una actitud despierta y crítica desde su posición distante con respecto a los acontecimientos.

El primer paso es crear un efecto de distanciamiento: «Bajo lo familiar, descubre lo inusual», dice Brecht; para evitar que el espectador se aferre a las reproducciones o, peor aún, se sumerja en la ficción; para mantener despierta la **conciencia** de cada uno. La obra es un espectáculo más que una ilusión de realidad: el público es consciente de que se le está hablando.

Bertolt Brecht (1898-1956): ¿Qué códigos de representación utilizar si el drama no nos invita a huir de la realidad (ficción) o a reflejarla (imitación) sino a distanciarnos de ella para transformarla? 1935

En su *Nueva técnica del arte interpretativo*, Brecht escribió una magistral síntesis de solo unas pocas páginas en las que los conceptos y temas lo convierten en uno de los más grandes reformadores del siglo XX. Brecht milita en pro de una revolución social comunista; por lo

tanto, su objetivo no es crear un teatro para entretener, sino más bien dirigirse a un espectador comprometido. El teatro es, por lo tanto, sin excluir el placer del espectador, una herramienta de análisis social. Para analizar, hay que observar el objeto desde la distancia, lo que puede lograrse con actores que interrumpen el proceso de identificación del espectador con el personaje, por ejemplo, dirigiéndose a ellos. El intérprete muestra su carácter en lugar de personificarlo, declamando su texto «entre comillas». La escenografía no dudará en poner en escena lo que estaba oculto, fuentes de luz, etc. La teatralidad se reclama, no se trata de una ilusión. Si el teatro es la acción en el escenario, la lírica la expresión de los sentimientos y la épica el relato de los hechos, entonces entendemos que Brecht ha dado un nuevo significado a esta palabra para denominar a esta nueva forma de representación y escritura «teatro épico»

Lección 4. Prueba.

Objetivo: Los estudiantes siguen el mismo modelo que en la Lección 3, pero se les exige que transfieran sus conocimientos y habilidades a un nuevo trabajo, que el profesor es libre de elegir.

Este es el comienzo de *Cold Blood*, de Jaco van Dormael.

a) Mira el trailer de *Cold Blood*, Jaco van Dormael.

Responde al cuestionario:

¿Cuáles son la primera y última frases de esta obra?

¿Qué interpretación propones?

¿Con qué se compara este espectáculo teatral?

¿Cuál es el tema de este espectáculo?

¿Qué caracteriza la puesta en escena del espectáculo?

¿Por qué hay una *mise en abyme*? ¿Qué dimensión adicional aporta?

b) Escribe una redacción sobre una conferencia de prensa en el Festival de Cannes en 2005.

Lars von Trier explica su decisión de la siguiente manera: «Este sistema de líneas blancas sobre un suelo negro permite al espectador producir ideas y participar en la creación de la película. La idea es representar también la realidad de manera humilde». ¿Crees que el papel del lector o del espectador es una parte esencial de la creación?

Lección 5: *Cyrano de Bergerac*.

Una vez entendido el proceso de *mise en abyme* y sus implicaciones, podemos analizar una obra en función de los múltiples efectos de significado de este proceso: *Cyrano de Bergerac* de Edmond Rostand. Los colegas pueden elegir una obra de su país mediante este proceso.

Objetivo: iniciar una reflexión para un ensayo sobre los vínculos entre la ficción y la realidad.

Los estudiantes habrán leído previamente la obra y la adaptación cinematográfica de Jean Paul Rappeneau.

a) ¿Cómo resumirías la trama de esta obra?

b) Se pedirá a los alumnos que resuman todos los efectos de la *mise en abyme*.

El primer acto se hace en un teatro.

Todos los personajes tienen un papel: Cyrano interpreta el de uno de los amigos mientras ama a Roxana, Roxana engaña a de Guiche para proteger a Christian, Christian interpreta las palabras dictadas por el director Cyrano.

Todo es un juego de ilusiones. Sin embargo, Rostand decidió ubicar su drama en el siglo XVII, durante el cual el Barroco tuvo mucho éxito. Esto último conlleva una representación de la realidad.

Además, la protagonista, Roxana, es representativa de otra importante corriente de ese siglo: *el Preciosismo*. Una vez más, se cuestiona la realidad.

c) Mira el comienzo de la película.

Responde al cuestionario.

¿Dónde tiene lugar la primera escena?

¿Qué pasa?

¿Por qué crees que se oye a alguien tosiendo en el público?

¿Cuál es el segundo objeto del espectáculo después de Montfleury?

¿Cómo interpretas el uso de la máscara por parte del personaje en cuestión?

¿Qué caracteriza la interpretación del personaje en el escenario?

¿Cuál es el tercer objeto del espectáculo?

¿Lo vemos de inmediato? Comenta.

¿Qué hace Cyrano al final de la escena? ¿Por qué esta acción es una prolepsis?

Contexto

Un escenario especial: el escenario del teatro de Borgoña.

Edmond Rostand ubica el primer acto de *Cyrano de Bergerac* en la «Sala del teatro de Borgoña». Al elegir este escenario a lo largo del primer acto, el tema del teatro en el teatro es más explícito, más obvio.

¿Por qué decidió esta *mise en abyme* para una escena de exposición? Es cierto que situar la acción en este teatro permite definir un marco espacio-temporal preciso. Este decorado contribuye al matiz histórico al situar la acción en el tiempo. Así, durante el siglo XVII el Hôtel de Bourgogne era el lugar de encuentro de un público muy diverso con diferentes orígenes sociales; podemos comprobarlo desde el principio con la entrada en escena de los diversos protagonistas que se mezclan: grandes señores, mosqueteros, pajes, gente del pueblo.

Por otro lado, el hecho de representar este proceso de teatro en el teatro, inscribe inmediatamente la acción en un proceso muy loadado en el **Barroco**, muy dado a destacar la dimensión engañosa de lo que nos rodea.

En cuanto a la obra que Rostand decidió incluir en *Cyrano de Bergerac*, *La Clorise* de Baró (1590-1650), da testimonio de la misma preocupación por la exactitud histórica: es

prácticamente contemporánea con la acción de Cyrano, ya que fue creada en 1631, y precisamente en el Hôtel de Bourgogne.

En el sitio web de Europeana puedes consultar un documento sobre el teatro de Borgoña (Hôtel de Bourgogne).

Lección 6.

Objetivo: identificar la corriente barroca en una obra y analizar su significado para entender mejor por qué la *mise en abyme* es un proceso recurrente en las obras del Barroco.

- a) Sobre el Barroco, mira en la página web de Europeana tres pinturas de Caravaggio: deberás demostrar qué hace que estas pinturas sean representativas del Barroco.
- b) Haz lo mismo con un cuadro de Murillo.
- c) Luego, sin salir de la web de Europeana, responde a la misma pregunta con otras dos obras de Nicolas Poussin y una de Georges de La Tour.

Resumen: El arte barroco se caracteriza por los juegos de luz, efectos de claroscuros que juegan con los efectos de contraste y crean ilusiones engañosas. El **trampantojo** también es un procedimiento común en la arquitectura. Los pintores barrocos prefieren el punto de vista más espectacular: cuando tiene lugar la acción. Sus pinturas son como escenificaciones teatrales. Se trata de despertar la emoción, de hacer que la gente sienta una especie de vértigo, una impresión de confusión. A menudo, las escenas están tan llenas, que el ojo del espectador se pierde. La emoción en lugar de la razón favorecida por el movimiento antagónico, el Clasicismo.

De hecho, mientras que el clásico está convencido de que domina el mundo que ordena según conceptos claros, el hombre barroco, muy moderno en realidad, siente que esto último se nos escapa, que la realidad está en otra parte. Los títulos de las grandes obras barrocas son muy reveladores en este sentido: *El sueño de una noche de verano* de Shakespeare, *La vida es sueño* de Calderón o *La ilusión cómica* de Corneille son obras que cuestionan la legibilidad y la realidad y la realidad de lo que creemos que estamos viviendo.

Lección 7 Cyrano de Bergerac

Objetivo: ¿Qué es el *Preciosismo*? ¿Cuál es el vínculo con la reflexividad y el Barroco?

Seguimos con la *mise en abyme* y nos preguntamos sobre la elección de la obra integrada en Cyrano: *La Clorise* de Baró. Es una obra del *Preciosismo*. Roxana, el *precioso* nombre que Madeleine Robin se da a sí misma, es una *preciosa* (dama).

Los alumnos deberán reflexionar sobre los siguientes elementos: ¿Por qué esta elección del dramaturgo? ¿Qué significa? ¿Cuál es la relación entre la realidad y el *Preciosismo*? ¿Se amplía o se niega la realidad?

La Clorise es una clara referencia al *Preciosismo*. En la obra de Rostand, debe estar estrechamente relacionado con todo lo que concierne a este movimiento literario: el personaje de Roxana, el lenguaje rebuscado del marqués (I, 2, v. 123 a 126) o su mención a las «*preciosas damas*» (I, 2, v. 56-59), el temor de la dueña de perderse el discurso de Le Tendre (III, 1, v. 1182-1187; III, 3, v. 1296-1298; III, 5, v. 1326-1328), y sobre todo la oposición de Cyrano a «esos monos» que son los *preciosos* para él (III, 3, v. 1298), su animosidad contra Montfleury (I, 2 a 4, y III, 1, v. 1206-1207, III, 6, v. 1354-1355), su desprecio por la obra de Baro («¡Vieja mula!, los versos del viejo Baró no valen nada y los he interrumpido sin ningún

remordimiento», I, 4, v. 251-252) y su odio al lenguaje de los *preciosos* (III, 7, v. 1412-1439). La interrupción de la actuación de *La Clorise* presagia el rechazo de Cyrano *al Preciosismo*.

Sobre el *Preciosismo*, puedes consultar en Europeana: *La préciosité: de l'éclat des salons aux précieuses ridicules*, de Azucena Antón Martínez.

Preciosismo: ¿rechazo de la realidad?

- *Preciosismo*: bellos discursos.
- Roxanne ama la *preciosidad*. Le encantan las palabras y los discursos («Te amo» no es suficiente).
- Christian ama a Roxanne.
- Cyrano ama a Roxanne.
- A Roxanne le gusta el aspecto de Christian, pero no está satisfecha con su retórica.
- Está enamorada de las palabras (porque es una *preciosa*).
- Cyrano cree que no es lo suficientemente guapo (narizota) pero es muy bueno en retórica.
- Christian y Cyrano son incapaces de afrontar la realidad.
- ¿Qué provoca este rechazo de la realidad?
- El personaje utiliza otro personaje como actor.
- Es una relación amorosa falsa.
- Tragedia: las mentiras impiden el amor verdadero.
- Amor propio frente a amor real.
- Cyrano odia a los *preciosos* porque no son fieles a sí mismos.

El triunfo del *Preciosismo* en el siglo XVII fue un fenómeno europeo: en Inglaterra, John Lily lanzó el eufemismo, en Italia, el marinismo y, en España, el gongorismo. Pero lo que distingue a Francia de otros países europeos es que no solo vio florecer la poesía del *Preciosismo*, sino también una *sociedad de los preciosos* que se desarrolló en el contexto de los salones. El *Preciosismo* es un arte de vivir y una estética que despuntó entre 1650 y 1660 en la aristocracia parisina. Se caracteriza sobre todo por un extremo refinamiento del comportamiento, las ideas y el lenguaje. Las *preciosas* aman los juegos mentales y ponen la sutileza del pensamiento al servicio de un discurso sobre el amor. El sentimiento de amor está en el centro de las conversaciones y es el tema de los poemas y novelas que los *preciosos* comentan en sus salones. Para ellos, el amor es un amor puro, codificado, idealizado, libre de la grosería del deseo carnal. Tiene una visión idealizada del amor y Roxana lo ilustra perfectamente. Más que los besos de Christian, quiere un hermoso discurso. Esta relación particular con la realidad es el eje de la comedia que se interpretará a lo largo de la obra.

Nota: *La Clorise* es una novela pastoral cuya trama está tomada de un capítulo de *La Astrea* que la gente de la época leía con pasión: consta de cinco volúmenes, con múltiples intrigas secundarias. El quinto volumen fue completado por el secretario de Honoré d'Urfé. Esta novela romántica con múltiples giros cuenta el amor entre el pastor Celadón y la pastora Astrea en un escenario bucólico. La novela se distingue por un juego vertiginoso; alternas escaramuzas, actos heroicos, disfraces, episodios maravillosos, análisis de la complejidad del sentimiento amoroso. Los cortesanos se apasionan por estas sutiles escenas de amor, a menudo contradictorias. Podemos considerar este texto como una novela analítica que se centra en las manifestaciones del amor, el nacimiento de la pasión, los celos, las estrategias de seducción, la venganza, etc. El amor según D'Urfé prefigura la concepción corneliana del sentimiento: la razón se impone a la pasión: no se puede amar a alguien sin mérito, sin sentido del honor: «Es imposible amar lo que no apreciamos». El éxito de *La Astrea*, por ejemplo, duró hasta 1761, cuando Rousseau reemplazó a Honoré d'Urfé con *Julia, o la nueva Eloísa*.

Lección 8.

El objetivo de esta última sesión es comprender otra función de la *mise en abyme* en una escena inicial: anuncia el resto del texto; es un programa que debe decodificarse. Partiremos de la definición del crítico literario Lucien Dällenbach: «cualquier enclave que tenga una relación similar a la obra que lo contiene es una *mise en abyme*» (*Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977).

La representación de *La Clorise* tiene suficiente en común con la obra de *Cyrano de Bergerac* para que podamos hablar de su *mise en abyme* en cierto sentido. De hecho, respeta tanto el criterio de inclusión como el del reflejo de la ficción. Establece temas, situaciones y leyes operativas de la obra que integra.

Por tanto, para demostrarlo a los alumnos, se les pedirá que reflexionen sobre los temas anunciados en la escena de apertura.

¿Qué está pasando en esta escena? Recapitulemos:

- a) Montfleury afirma que su texto dice las palabras de Baró.
- b) Montfleury no puede interpretar su texto.
- c) No puede porque se lo impide una persona no deseada que no le respeta: Cyrano
- a) Como hemos visto, la decisión de incluir una obra de teatro barroca y del *Preciosismo* es significativa, porque de esta forma ya plantea el problema de una relación especial con la realidad. El Barroco lo cuestiona señalando su dimensión ilusoria, *el Preciosismo* ilustra su deseo de huir de ella, para construir otra más bella y menos vulgar. Sin embargo, el precio que hay que pagar es alto, **los verdaderos sentimientos nunca pueden expresarse**. Podemos ver en Montfleury recitando versos de Baró, una *mise en abyme* de Christian recitando las palabras de Cyrano y este, cuando se las lee a Roxana, pretende que son las de Christian.
- b) El tartamudeo de Montfleury, esa imposibilidad de declamar, anticipa el tema de la **confesión imposible** que está implícita en la obra de Rostand. Christian no se atreve a confesar su amor a Roxana porque sabe que le falta ingenio (II, 10, v. 1111-1129); Cyrano, que está dispuesto a declarar su pasión a Roxana, nunca podrá hacerlo, porque es feo (I, 5, v. 513-517); porque Roxana le dice que ama a otro (II, 6); porque Christian muere, lo que impide la confesión (IV, 10). Incluso al borde de la muerte, Cyrano puede expresarse solo con la fórmula paradójica: «¡No!... No, amor mío... ¡yo nunca os amé!» (V, 5, v. 2467).
- c) Por otra parte, al interrumpir la representación de la obra de Baró, Cyrano prepara todas las escenas en las que un personaje en su papel de actor se enfrenta a los espectadores sin respeto. La lectura del poema de Ragueneau está destinada a los oyentes que están más ansiosos por atiborrarse de pasteles que de escuchar atentamente (II, 4). La historia de la pelea en la puerta de Nesle se ve frustrada por el impertinente juego de palabras de Christian (II, 9). En este último ejemplo, la situación del teatro prohibido interfiere en las relaciones románticas y, de hecho, el alborotador es a menudo un rival del «actor». Si Cyrano ha prohibido a Montfleury actuar, es sobre todo porque se ha atrevido a poner sus ojos en Roxana (I, 5, v. 482-491)

Por último, ¿la interrupción prematura de la representación de *La Clorise* por parte de Cyrano no es una imagen de amor interrumpida demasiado pronto por un rival? Apenas Christian fue a buscar el beso de Roxana, lo llamaron sus dos rivales: Cyrano y el conde de Guiche en la persona de su mensajero, el capuchino (III, 10); acaba de casarse con Roxana cuando debe ir a la guerra (y su engañado rival, Guiche, no deja de burlarse: «¡La noche de bodas está todavía

muy lejana!», III, 14, v. 1697). Incluso el de Ragueneau y Lise es breve por culpa de un mosquetero (III, 1, v. 1174-1181)

Por tanto, como podemos ver, la inserción del principio de *La Clorise* tiene el mismo valor programático que algunos estrenos de óperas, ya anuncia la historia futura y su resultado.

Conclusión. ¿Por qué estudiamos la reflexividad en una escena de apertura?

Para entender el proceso y sus implicaciones, hemos trabajado en varias *mises en abyme* en diferentes campos, la pintura, el cine, el teatro.

Nos pareció que el proceso de reflexividad era más interesante si aparecía en una escena inicial de una película o una obra de teatro. Por eso, antes de comenzar el estudio de la obra elegida, *Cyrano de Bergerac* de Edmond Rostand, elegimos trabajar en dos escenas iniciales: *Dogville* de Lars von Trier y el espectáculo de baile de *Cold Blood* de Jaco van Dormae.

La mise en abyme siempre establece una distancia entre lo que se ve y el espectador. Desde el principio, se enfrenta a una pregunta sobre el propósito de la representación. De hecho, la *mise en abyme* impide una lectura obvia e inocente de lo que está ante nuestros ojos y este es sin duda su principal interés. Por la incomodidad que causa, implica al espectador en el acto creativo.

La mise en abyme plantea varias cuestiones que permitirán al profesor proponer a los alumnos una reflexión sobre los vínculos entre la ficción y la realidad, sobre los problemas que plantea la interpretación de una obra, sobre los vínculos entre el creador y su público.

¿Cuál es el propósito de la representación?

¿Por qué el efecto espejo permite cuestionar la realidad al exponer lo que está fuera de cámara, lo que no es visible?

¿Por qué el efecto espejo permite considerar varios niveles de realidad o incluso otra realidad?

¿Cómo permite al creador cuestionarse a sí mismo y a nosotros sobre su práctica creativa?

¿En qué sentido es una invitación al lector a participar en este acto creativo?

¿En qué sentido es una invitación a descifrar lo que le rodea?

¿Cuán perturbador es para un espectador?

Lo interesante de la obra estudiado, *Cyrano de Bergerac*, es que concentra en sí misma la mayoría de las virtudes de la *mise en abyme*. A partir de la escena de la exposición, la *mise en abyme* permite establecer los principales hitos del discurso sobre la realidad que el dramaturgo propone a su lector. La obra, ya sea cinematográfica o literaria, no puede reducirse a una historia contada: es un diálogo, una interpretación del mundo que nos rodea que decidimos compartir o no.

Lección 9: Prueba

Los estudiantes siguen el mismo modelo que en la Lección 5, pero se les exige que transfirieran sus conocimientos y habilidades a un nuevo trabajo, que el profesor es libre de elegir.

Sugerencias:

Análisis de un cuento: **La Caída de la Casa Usher**, de Edgar A. Poe.

o

Análisis de un episodio de **Los Simpson**. Es habitual que los Simpson vean la televisión: los personajes de una serie de televisión están viendo la televisión. Este acto es una *mise en abyme*, al igual que cuando vemos una película dentro de una película. Sin embargo, si comenzaran a hablar sobre lo que están viendo, sería además un caso de metarreferencia (o más bien la *mise en abyme*, como a veces hace, habría desencadenado reflexiones metarreferenciales). Sin embargo, por regla general, *mise en abyme* solo «refleja» elementos de un nivel superior en uno subordinado, pero no necesariamente desencadena un análisis de los mismos.

o

Redacción: ¿Consideras que una obra de arte tiene la función de mostrar la realidad?

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - PODCAST DE LA COLECCIÓN DE ARTE

Título

Podcast de la colección de arte

Autor/a

Krista Kindt-Sarojärvi

Resumen

En este escenario pedagógico, los estudiantes visitan una exposición de arte en línea y estudian el vocabulario correspondiente y crean un podcast. La duración es de 60 - 90 minutos.

Palabras clave

Arte, podcast, exposición

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Inglés (3 ^{er} curso de Finlandia)
Tema	Cultura, arte, análisis de arte, apreciación del arte
Edad de los estudiantes	16-18
Tiempo de preparación	15 minutos
Horas lectivas	60-100 minutos
Material didáctico en línea	Ficha de instrucciones
Material didáctico tangible	-
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • An Ecstasy of Beauty • Towards abstraction • Art Nouveau • Faces of Europe • From Dada to Surrealism • Art Nouveau • Utagawa Hiroshige • The Colossus of Leonardo da Vinci

Tabla de resumen

- [Masterpieces from Sweden](#)

Licencia

Atribución-No comercial-Compartir Igual CC BY-NC-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo sin fines comerciales, siempre y cuando te acredite por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones.

Integración en el currículo

La cultura y el arte están entre los principales temas del 3^{er} curso obligatorio de Inglés.

Objetivo de la unidad

Aprender el vocabulario clave y practicar las competencias orales. Preparar la visita al museo y el posterior comentario de arte por escrito.

Tendencias

Aprendizaje colaborativo, aprendizaje centrado en el estudiante, aprendizaje basado en la nube, búsqueda y aprendizaje visual, materiales de aprendizaje.

Competencias del siglo XXI

Creatividad, pensamiento crítico, colaboración, comunicación, creación de productos mediáticos.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Trabajo previo en casa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navega por las diez exposiciones (ficha de instrucciones). Lee el texto de introducción. Aunque no lo entiendas todo, deberías entender más o menos de qué trata la exposición. Selecciona tu favorita. Puedes seleccionar una exposición que te aporte pensamientos positivos, o una que te aporte más pensamientos variados, que también podría ser interesante. 2. Consulta este Quizlet https://quizlet.com/66110j para familiarizarte con el vocabulario de las exposiciones. 	30'
Preparación en clase (trabajo de grupo)	En grupos de 2 - 3, hablad sobre qué exposición habéis elegido y por qué. ¿Qué es lo que te llama la atención? ¿Qué sentimientos te evoca la obra de arte? Describe tu obra de arte favorita de la exposición.	10'
Creación podcast (trabajo)	Crea un podcast* sobre la exposición en general y una obra de arte concreta.	50-60'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
individual) work)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuéntale a tus oyentes por qué seleccionaste esa exposición en concreto. ¿Por qué te llamó la atención? ¿Qué sentimientos te evoca la obra de arte? 2. Describe tu obra de arte favorita de la exposición. ¿Cómo es? ¿En qué te hace pensar? ¿Qué te hace sentir? Asegúrate de usar el vocabulario aprendido en el Quizlet. <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes del mínimo esfuerzo: hablar un mínimo de 1 minuto; objetivo, que sean 2. Estudiantes estándar: hablar un mínimo de 3 minutos; objetivo, que sean 5. Estudiantes expertos: hablar un mínimo de 6 minutos; objetivo, que sean 8. <p>Duración máxima: 10 minutos.</p> <p>Comparte tu podcast con tu profesor: sube el podcast a tu Google Drive (o otro servicio) y comparte el enlace con tu profesor.</p> <p>* un podcast puede ser grabarse con cualquier aplicación de grabación de voz en cualquier teléfono inteligente, desde donde se puede compartir a través de Soundcloud, Google Drive o WhatsApp, por ejemplo. Si usas ordenador, puedes utilizar https://vocaroo.com/.</p> <p><i>Nota para el profesor: Todo el material didáctico debe incluir enlaces directos a las colecciones de Europeana. No se deben incluir copias de obras de arte individuales, ya que están sujetas a derechos de autor.</i></p>	

Evaluación

El profesor recibe enlaces a los podcasts y los califica en función de la duración y el uso del vocabulario (quizlet).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

En general, a los estudiantes les gustó la tarea. Pensaron que era una buena preparación para el próximo trabajo de arte donde deben visitar un museo y escribir un informe sobre el museo y el arte.

Comentarios de la profesora o profesor

De mi grupo de 30, 10 estudiantes entregaron un podcast de 1-2 minutos, 12 estudiantes entregaron un podcast de 3 a 5 minutos, y ocho estudiantes hablaron durante 6-10 minutos.

Ninguno usó una grabadora en línea. Todos usaron una aplicación de grabación para teléfono. Algunos estudiantes trabajaron juntos y usaron el teléfono de un amigo si el suyo estaba roto o tenía la batería agotada.

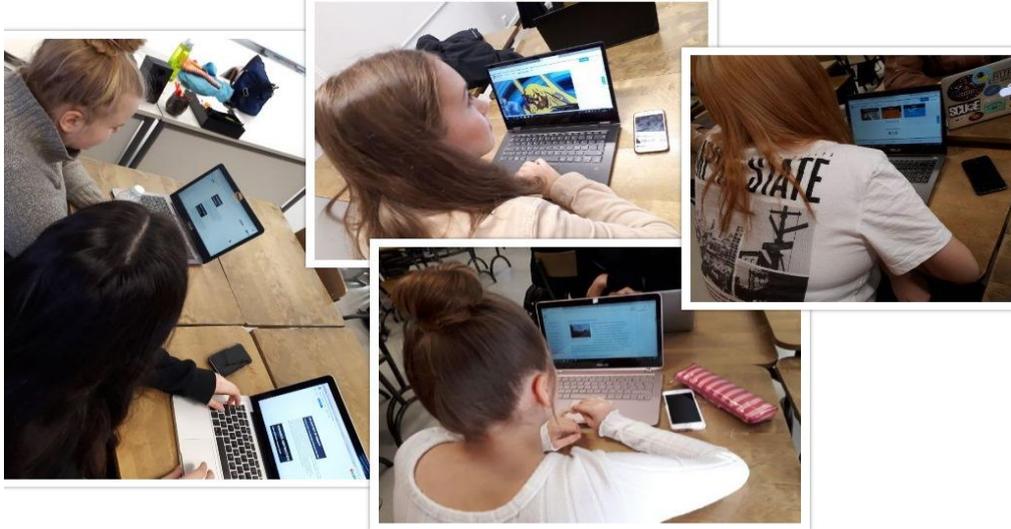
- **Trabajo previo en casa (30 min):** Esta sección se puede hacer de antemano en casa o se puede hacer en clase, dependiendo de las restricciones de tiempo.
- **Preparación en clase (10 min), trabajo en grupo:** Se trata de una preparación para el podcast, una especie de prueba.
- **Hacer un podcast (50-60 min), trabajo individual:** Esta es la tarea real, que también puede continuarse en casa como deberes.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - VIAJE A UN PAÍS DESCONOCIDO

Título

Viaje a un país desconocido

Autor/a

Clara Donadio

Resumen

¡Nuestros estudiantes te invitan a visitar Tichongo! Como sabrás, Tichongo es ese pequeño país europeo que todo el mundo siempre olvida... ¿Cómo que no lo conoces?

Ven y descubre nuestra guía de viajes sobre nuestro país. ¡Te aseguro que cuando la hayas leído querrás ir de vacaciones allí!

Se creó e ilustró todo un país a partir de imágenes del sitio web de Europeana, lo que llevó a la redacción de una auténtica guía de viajes sobre un país completamente desconocido que surgió directamente de la imaginación de los estudiantes.

Palabras clave

Guía de viajes, escuela primaria, 7-8 años, escritura, lectura, país.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Francés (hablado, leído, escrito), Matemáticas, Artes Plásticas, Tecnología Digital, Geografía, Historia, Educación Moral y Cívica.
Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Francés: escribir una guía de viajes. • Artes plásticas: crear ilustraciones. • Geografía e Historia: dibujar un mapa y conocer la historia de un país. • Matemáticas: dibujar polígonos (marco del dibujo). • Educación Moral y Cívica: trabajar en grupo, colaborar, saber vivir juntos.
Edad de los estudiantes	7-8 años
Tiempo de preparación	2 horas
Horas lectivas	11 h 45 min (en varios temas entre 30 y 45 min/lección)
Material didáctico en línea	Ordenadores con acceso a Internet para consultar el sitio web de Europeana (www.europeana.eu)
Material didáctico tangible	Papel, pegamento, impresora (cartucho de color), imanes (para mostrar el trabajo en marcha en clase), pizarra, encuadernación, papel fine art, bolígrafos, lápices de colores, rotuladores... Algunas guías de viaje para ver ejemplos.

Tabla de resumen

Recursos de Europeana utilizados	Ver Anexo
----------------------------------	-----------

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Este escenario multidisciplinar se llevó a cabo como un proyecto. Forma parte del currículo oficial del sistema educativo nacional francés ([ver; https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html](https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html) <https://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>).

Francés: copiar o transcribir un texto con letra legible, con la misma puntuación y ortografía y con especial atención a la presentación. Escribir un texto organizado, coherente y relevante en cuanto a los objetivos y destinatarios identificados. Mejorar las habilidades de escritura, incluida la ortografía, mientras se siguen las instrucciones. Identificar rápidamente las palabras.

Artes Plásticas: expresar, producir, crear. Ejecutar un proyecto artístico. Expresarse, analizar el trabajo propio y el de los compañeros. Conectar con el trabajo de los artistas, abriéndose a la alteridad.

Cuestionar el mundo / espacio y tiempo (Geografía e Historia): ubicar lugares específicos en un mapa, en un globo terráqueo o en la pantalla de un ordenador. Comprender que el espacio está organizado. Identificar el entorno.

Cuestionar el mundo / movilizar herramientas digitales: usar Internet de forma pertinente y reflexionada. Conocer los peligros de Internet. Familiarizarse con la mecanografía.

Matemáticas: modelar, representar, comunicar.

Educación moral y cívica: sentirse miembro de una comunidad. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Implicarse y asumir responsabilidades.

Objetivo de la unidad

- **Francés:** descubrir las guías de viaje (su composición, disposición, vocabulario). Escribir, corregir y completar las diferentes partes escritas de una guía.
- **Artes plásticas;** hacer ilustraciones según criterios específicos. Descubrir diferentes formas de arte (fotografías, esculturas, dibujos, pinturas, textos, etc.) y diferentes artistas en la plataforma Europeana. Desarrollar el interés por el arte, así como la sensibilidad artística personal. Construirse una cultura artística.
- **Geografía e Historia:** comprender los diferentes usos de un mapa, saber cómo dibujar un mapa, familiarizarse con sus códigos (escala, rosa de los vientos). Comprender el vínculo entre el pasado y el presente.

- **Tecnología digital:** descubrir la plataforma Europeana y usarla. Usar software de procesamiento de textos para editar textos.
- **Matemáticas:** crear polígonos. Entender el uso de conversiones simples.
- **Educación moral y cívica:** construir un proyecto compartido en equipo para trabajar en competencias sociales básicas como colaborar, comunicar.

Resultados de la unidad

Al final del escenario, los estudiantes habrán producido una guía de viaje colectiva sobre el país que habrán imaginado. Cada estudiante recibirá una copia de la guía.

La guía se exhibirá en la escuela durante la Semana de las Lenguas (una iniciativa nacional para promover el uso de las lenguas extranjeras en Francia).

Tendencias

Aprendizaje por proyectos: proyecto transversal en torno a una guía de viajes.

Colaborativo: los estudiantes habrán trabajado en el proyecto en grupo (en parejas, en clase, trabajo individual seguido de una puesta en común y un debate...)

Búsqueda visual y aprendizaje: los estudiantes buscaron imágenes en Europeana. Estas imágenes les ayudaron en su proceso creativo.

Competencias del siglo XXI

Pensamiento crítico, creatividad, comunicación, colaboración, habilidades mediáticas.

Actividades

Requisitos previos: estudiar una guía (diseño, contenido, presentación...).

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	Recordar a los estudiantes su trabajo en las guías. Presentar el proyecto a la clase: vamos a escribir nuestra propia guía de viaje para invitar a nuestros compañeros y familias a visitar nuestro país imaginario. Trabajo colectivo, debates sobre el nombre del país. 1/ Sugiere nombres inventados 2/ Vota por tu nombre favorito. Si hay empate, permite que otras clases participen, o imagina un nombre que fusione dos de los nombres. 3/ Definir el idioma del país e inventa algunas palabras en ese idioma (hola/adiós/gracias/¿cómo estás?/comer...)	30'
Tecnologías digitales	Buscar ilustraciones en Europeana 1/ En grupos de 2 o 3, los estudiantes eligen un tema de la guía (ciudades, habitantes, paisajes, curiosidades...) 2/ Con el mismo grupo, lleva a los estudiantes a la sala de ordenadores, enciende los ordenadores y ve a Europeana.eu 3/ En grupos, buscad las ilustraciones que correspondan al tema elegido.	45'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	4/ Cada grupo descarga y guarda sus imágenes e información relacionada.	
Francés / escrito	<p><u>Escribir artículos</u></p> <p>Los estudiantes se agrupan según el tema que eligieron. Se imprimen las imágenes y se entregan a cada grupo.</p> <p>1/ En la pizarra, con un ejemplo para todos, muestra a los alumnos que no tienen que ser realistas y que pueden inventar lo que quieran. Lo que importa es que den con las ganas de escribir y que dejen de lado las restricciones innecesarias.</p> <p>2/ Trabajo individual: cada estudiante escoge una imagen y trata de escribir algo sobre ella.</p> <p>3/ Puesta en común: los estudiantes comparten lo que han hecho, entablan una conversación al respecto y lo mejoran.</p> <p>4/ Puesta en común con la clase: aprobar ideas, añadir otras nuevas...</p> <p>5/ Corregir el trabajo individual con las herramientas correspondientes (diccionario, glosario, libro de texto de idiomas...): revisión entre pares o del profesor (2 a 3 sesiones de calificación)</p> <p>6/ Presentar la versión final.</p> <p><i>Diferenciación:</i> en función del nivel de los estudiantes, algunos pueden trabajar en parejas, particularmente los estudiantes que escriben muy poco (parejas heterogéneas: uno que sabe escribir mejor, otro que no)</p>	5h (10 x 30')
Geografía / Historia	<p><i>Talleres - Trabajo homogéneo (por la diferenciación).</i></p> <p><u>Escribir artículos históricos para la guía</u></p> <p>1/ En grupo con aquellos estudiantes que se sientan más cómodos con la escritura. Los que tengan dificultades sugerirán nombres de personajes o accidentes geográficos, mientras que los que saben escribir lo reúnen todo.</p> <p>2/ Puesta en común con la clase. Los acontecimientos tienen que ser coherentes y tiene que quedar claro que los acontecimientos del pasado tienen un impacto en el presente. Esto puede lograrse con la creación de una cronología histórica, por ejemplo.</p> <p><u>Dibujar el mapa del país</u></p> <p>1/ Los estudiantes que no se sientan cómodos con la escritura enumerarán los diferentes accidentes geográficos que se encuentran en los artículos escritos y los señalarán en un mapa (mar, océanos, bosques, lagos, ciudades principales, etc.).</p> <p>2/ Los estudiantes presentan el mapa a la clase. La clase tiene que comprobar que se han tenido en cuenta todos los elementos necesarios (escala, leyenda, rosa de los vientos, etc.).</p>	45'
Artes plásticas	<u>Hacer más ilustraciones</u>	1h 30' (2 x 45')

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	1/ Trabajo individual: dibujan, pintan y hacen fotomontajes para añadirlos a las imágenes que se encontraron en Europeana. 2/ Tienen que estudiar las imágenes que se encontraron en Europeana: ¿qué tipo de documentos son? ¿De dónde vienen (según su título)? ¿Han oído hablar ya del artista, o de su obra u obras de arte similares? 3/ Puesta en común de sus impresiones y presentación de obras de artistas similares.	
Artes digitales	Mecanografía A medida que la clase valida y corrige los artículos (el contenido), teclean los artículos con un software de procesamiento de textos.	2h 30'
Matemáticas	Dibujo de polígonos para definir el tamaño de las imágenes en la guía. Con las herramientas adecuadas, los estudiantes dibujan polígonos (cuadrados o rectángulos) para enmarcar, reenmarcar o expandir las imágenes que estarán en la guía.	45'
Educación cívica y moral	Trabajar en el respeto, aprender a vivir juntos y cómo debatir con los demás, cómo escuchar y compartir.	Durante todo el proyecto

Nota: Cada sesión comienza y termina en el idioma del país desconocido («hola» y «adiós» en el idioma inventado). Para que el trabajo de los estudiantes sea dinámico y creíble, dale importancia.

Evaluación

Principalmente **evaluación formativa**. Disponer de una guía de referencia permitirá evaluar el resultado final para saber si los objetivos se cumplieron.

Francés: producir un texto, saber corregir los errores con las herramientas que están en el aula.

Artes plásticas: hacer una ilustración basada en reflexiones colectivas para una parte de la guía

Geografía: saber leer y escribir y colocar elementos en un mapa.

Tecnología digital: saber cómo usar un ratón y un teclado para una simple búsqueda en Internet. Saber escribir párrafos breves con un procesador de texto.

Matemáticas: saber dibujar un polígono (cuadrado, rectángulo) con las herramientas correctas (una regla, un escuadra)

Educación cívica y moral: saber trabajar en grupo y colaborar. Debatir, compartir, escuchar. Respetar a los compañeros, así como sus opiniones.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Aunque al principio los estudiantes se sorprendieron mucho por la ausencia de limitaciones e imperativos, les gustó inventar algo sin estar limitados por reglas (todo era posible a la hora de crear y proponer, ya que se trataba de inventar un país imaginario). Por lo tanto, estaban muy motivados e incluso los estudiantes que tenían dificultades se implicaron.

Algunos estudiantes descubrieron nuevos talentos en las artes digitales, con su creatividad, imaginaron nuevos lenguajes, escribieron.

Se enorgullecían de presentar la guía completa a sus amigos y de llevarla a casa y mostrarla a su familia.

Comentarios de la profesora o profesor

La búsqueda de imágenes en el sitio web de Europeana en clase no puede hacerse sin un trabajo preliminar si se quiere evitar la pérdida de tiempo, ya que los niños de 7 a 8 años todavía no están acostumbrados a utilizar ordenadores, lo que dificulta la navegación en el sitio web.

La elección de las imágenes se facilitó por el hecho de que los alumnos no tenían ninguna restricción aparte de un tema específico, lo que permitió descubrir elementos originales. Los profesores deben comprobar que las imágenes no están protegidas por derechos de autor.

Es muy importante que el objetivo final sea claro: la guía se imprimirá y se entregará a sus familias y los estudiantes tendrán que hacer una presentación sobre ella durante la Semana del Lenguaje. Esto servirá para mantener el interés de los estudiantes, ya que su interés puede disminuir si no ven un objetivo. Esto los pone en el lugar de un escritor-autor, lo que hace que estén más motivados a largo plazo.

Acercas del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo
I - Recursos de Europeana utilizados

Plants	
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973346.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973351.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Rosa 'Eva de Grossouvre'	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_98323.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=10
Eupatorium aromaticum L.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_92739.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=80
Agrimonia eupatoria (Agrimony)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/p22dyrcg.html?q=%28herbal+OR+kruidboek+OR+kroutbuch+OR+herbarius%29#dclid=1581010597463&p=4
Landscape	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché A118101	http://balat.kikirpa.be/object/10041340#dclid=1580989365373&p=4
Arbre nain dans la steppe	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2168.html
Landscape view of Bagnères de Bigorre with the Pyrénées in the background.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/gz4c9vwk.html?q=landscape#dclid=1581766893483&p=1
Habitants	
Kvinna. Textat på baksidan: Mauresque costume de ville	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/916106/vbg_photo_VMAA799.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Paysan taillant un arbre en fleurs	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2020903/KMSr39.html?q=doucet#dclid=1581766466323&p=1
Nils Personne (1850-1928), svensk skådespelare och regissör.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021007/_SLSA_1270_SLSA_1270_34_foto_1467.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=1
La Femme et la Famille et Le Journal des Jeunes Personnes Réunis, Février 1886 : Parfumerie Oriz	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/90402/RP_P_2009_3725.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=11
Danemark	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Photographie_81664_27.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
L'Amethyste z cyklu Pierres precieuses	https://www.europeana.eu/portal/en/record/2048085/U_2367.html?q=Alphonse+Mucha#dclid=1581010990653&p=1
Coins	
Vijf centimes van Antwerpen, met monogram van Lodewijk Napoleon Anvers, keerzijde met opschrift 5 cent monnaie obsidionale	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021659/M1705.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=1
Vz: lauwertak 5 cen; Kz: .koninkrijk-belgie**.1905	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021648/0250_M_01411m.html
Clothes	
Purse of walnut shell covered with embroidered silk, England, 1600-1650.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048213/item_074994.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=66
Poppenjurkje	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_14909.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Poppenschoenen (paar)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_1248_1.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Damkofta.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048211/europeana_fashion_NMA_0053716.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=1

City	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192784	http://balat.kikirpa.be/object/10149092#dclid=1580989365373&p=4
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192790	http://balat.kikirpa.be/object/10149098#dclid=1580989365373&p=1
Animals	
Portrait de Don Antonio el Inglés, nain de Philippe IV	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Phographie_81495_1.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
Elegante Garne in fünf Farben	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048429/item_Z777PS2YTAKY6C5FQ4CGRGQBN5IB6AJM.html?q=katze#dclid=1584032979839&p=1
Animal Materia medica: Araneus	http://www.omnia.ie/index.php?navigation_function=2&navigation_item=%2F9200579%2Frdx8knwr&epid=1
Ponies for England, Libau	https://www.europeana.eu/portal/en/record/150/_REB01_____000197785.html?q=chevaux#dclid=1581765614625&p=2
Sport	
badmintonsett	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2022608/OMU_OB_70_0876.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Plate in commemoration of W.G. Grace's "Century of Centuries"	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/epm8fkvm.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=2
Two Sikh men dueling with wooden swords.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/fytb73k2.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Maps	
Fossa Eugenia, een zeventiende-eeuw, onvoltooid kanaal tussen de Maas en de Rijn.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021646/HttpHandler_icoon_ico_file_6401701.html
Music	
Monkey playing lute from BL Harley 3469, f. 2	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=0
Female centaur from BL Royal 14 E II, f. 194	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=9
Rabbit from BL Royal 3 D VI, f. 234	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=14
Joueur de violon	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2071.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=6
Miscellaneous	
Vas	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048005/Athena_Plus_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_7847.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Ophelia	http://www.europeana.eu/portal/fr/record/2064116/Museu_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_27409.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Mykytenko Vira and Peter	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2084002/contributions_bbc7edb0_9a42_0136_2b53_6ee0af655b0.html?q=#dclid=1581009045906&p=1
gördel	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_14240.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
fodral, case@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_35560.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
sten, Sten., stone@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_55957.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
Astronomy: stars in the night sky. Coloured engraving.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/jm9j8pbk.html?q=stars#dclid=1581011235475&p=1

II - Pautas para la redacción de guías de viaje

Este documento aporta una serie de pautas para crear una miniguía de viaje o un folleto turístico para un país imaginario (no es exhaustivo). Puede convertirse en directrices para describir un país existente.

Requiere un trabajo previo sobre algunas nociones como el lema, la moneda, el tipo de conversión, el simbolismo del color (bandera), la geografía, etc.

Esta actividad está pensada para trabajar en grupo, o para tareas individuales en función de los grupos de edad. La clase propondrá un país imaginario para crear una miniguía de viaje o un folleto de viaje sobre dicho país. Es un proyecto transversal que se basa en todas las materias. Además de las competencias transversales que moviliza, este ejercicio puede utilizarse para la evaluación escrita y oral.

Asimismo, las tareas por grupo son la ocasión ideal para sacar partido de las competencias sociales básicas, para lo cual se debe trabajar en compartir, colaborar, cooperar, debatir.

Destino desconocido: ¡Inventemos un país imaginario que podamos visitar!

¿Cómo se llama?

¿En qué continente está? (¿Existe o es inventado?)

¿Cuál es su capital?

¿Qué idioma(s) hablan sus habitantes?

¿Cuánta gente vive allí?

¿Cuál es su lema? (por ejemplo, el lema francés es *Liberté, Egalité, Fraternité*)

¿Qué moneda usan?

¿Cuál es la tasa de conversión de nuestra moneda (euros) a la suya?

1 € =

Nombra un animal emblemático que represente a este país y descríbelo.

Nombra una planta emblemática que represente a este país y descríbela.

¿Cuál es el deporte nacional? Descríbelo.

¿Cuál es la religión principal?

Describe brevemente el clima del país.

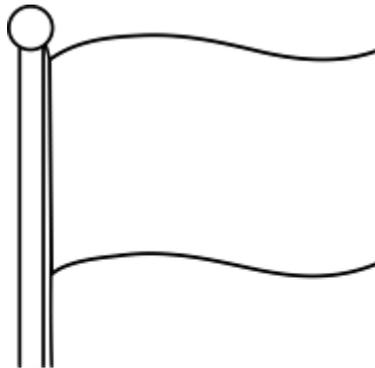
Describe brevemente sus paisajes.

¿Cuál es la superficie del país?

¿Cómo se llega a este país? (por mar, tierra, aire)

¿Cómo se llama su aeropuerto?

Dibuja la bandera nacional y explica qué significan sus colores.



Dibuja un mapa del país. Añade las principales ciudades, ríos, montañas, así como los países vecinos (si los hay).

Da más detalles sobre la historia del país. ¿Ha estado alguna vez en guerra? ¿Hay varios pueblos que viven juntos? ¿Son las cosas muy diferentes de lo que solían ser? Si es así, ¿cómo y por qué?

¿Cuáles son los medios de comunicación en este país?

Describe tres actividades interesantes que se pueden hacer en este país. Da detalles interesantes.

Actividad nº 1

Actividad nº 2

Actividad nº 3

Nombra tres grandes ciudades del país.

Nombra seis hoteles y da información sobre ellos (¿es un hotel con muchas estrellas? ¿Tiene restaurantes? ¿Cuál es su rango de precio? etc.)

Nombra cinco restaurantes y da información sobre ellos (menú, rango de precios, tipos de comida, etc.)

Ahora tenemos que pensar en un título para nombrar nuestra miniguía de viajes, para hacer que la gente quiera visitar nuestro país. ¡Busca una frase o un título pegadizos!

Ahora tenemos que ilustrar nuestro libro de viajes y toda la información recopilada. Escoge tres de los temas en los que trabajamos y haz un dibujo o elige una pintura o una fotografía de la base de datos de Europeana.

--	--	--

III - Fotos

<p>El sitio web de Europeana Selección e impresión de imágenes.</p>	
<p>Asignación de imágenes. <i>En función de su nivel, los estudiantes tienen 1, 2 o 3 imágenes.</i></p>	 
<p>Escribir sobre las imágenes. <i>Individual, en parejas, en grupos.</i> Los estudiantes dejaron volar su imaginación. Y el viaje comienza.</p>	  

Escribir los artículos a
ordenador.



IV - Guía de viaje: ¡Os damos la bienvenida a Tichongo! *[Versión en francés]*

Cada estudiante recibió una guía impresa para llevar a casa.

Tamaño de la guía: A5 (148 x 210 mm).

La guía completa se encuentra en un documento aparte.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - EN RETROSPECTIVA: LAS FILMACIONES A LO LARGO DEL TIEMPO

Título

En retrospectiva: las filmaciones a lo largo del tiempo

Autor/a

Angeliki Kougiourouki

Resumen

Este escenario pedagógico se organiza en torno a la historia del cine y, en particular, las cámaras, los carteles de cine y su evolución a lo largo del tiempo. Tras hablar de cómo se transmitía la información en la antigüedad, a través de imágenes, los estudiantes consultan Europeana y comienzan un viaje a través de la historia del cine con fotos de las primeras cámaras, vídeos con sonidos de cámaras y carteles de películas. A través de este flashback conocen la función que ha desempeñado y sigue desempeñando el cine en la vida de las personas como una nueva técnica de grabación y visualización de movimientos y como un medio de transmisión de mensajes y entretenimiento.

Las actividades de este escenario formarán parte de un proyecto de actividades de Erasmus+ y eTwinning titulado **CIAK! Cinema International Animations and Kids**, al que los estudiantes de seis países, incluida Grecia, están invitados a participar.

Al concluir las actividades, harán un cuestionario para poner a prueba sus conocimientos sobre lo que han aprendido, además de evaluar su trabajo de colaboración y presentar su trabajo a toda la clase, así como a sus socios a través de la plataforma del proyecto.

Palabras clave

Cine, historia del cine, artilugios de cine, carteles de cine, Europeana

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Griego moderno, Historia, Ciencia, Arte, Inglés
Tema	El cine y su evolución a través del uso de cámaras y carteles
Edad de los estudiantes	11-12: Los estudiantes deben tener como mínimo un nivel B1 de inglés debido a la terminología de los equipos de cine. Si tuvieran alguna dificultad en el uso del vocabulario cinematográfico, el profesor podrá ayudarles en colaboración con el profesor de inglés, ya que están analizando la historia del cine tanto en su lengua materna como en inglés (AICLE). También deben tener capacidades digitales adecuadas para hacer las presentaciones digitales, navegar por Europeana, crear la cronología y editar textos y los carteles de las películas.
Tiempo de preparación	El profesor necesitará unas 4 o 5 horas para preparar las fichas de trabajo con los enlaces relacionados con el tema y tiempo suficiente para preparar el cuestionario de evaluación, la prueba de evaluación y cualquier otro

Tabla de resumen

	material necesario para que los resultados se recojan en las herramientas digitales.
Horas lectivas	<p>8 horas</p> <p>El escenario pedagógico se divide en tres sesiones y cada una de ellas puede aplicarse en dos horas lectivas consecutivas. Las últimas dos horas se dedican a las presentaciones, la evaluación y las valoraciones.</p> <p>1-2h: Visualizar el movimiento</p> <p>3-4h: Tareas prácticas</p> <p>5-6h: Creatividad</p> <p>7-8h: Presentar, evaluar, valorar</p>
Material didáctico en línea	<p>Herramientas en línea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Formularios de Google <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Libros de texto griegos interactivos • Caverns-YouTube • Museo de ciencia y medios de comunicación • Wikipedia • Grupo del Museo de Ciencias
Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • Papel, lápices de colores (para tomar notas y dibujar los carteles de las películas) • Para el fenaquistoscopio, taumatropo y sombras chinas: tijeras, formas y figuras ya hechas, pegamento y palos • Para la máquina de fotos: una caja de zapatos de cartón, tijeras, papel de arroz y cinta negra
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinoscope • Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyágú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás • Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes • Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam • Camera obscura • Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. • skuqgspelesteater, fotografi, photograph@eng • Scene from a shadow theatre play

Tabla de resumen

- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

Sonidos de cine:

- [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
- [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
- [Fan – Cinema projector](#)
- [Film reels](#)
- [DGB \(large feed reels\) - Cinema projector](#)

Carteles de cine:

- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
- [Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln](#)

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico se aplicará con el currículo de primaria. Los primeros pasos los darán en Lengua Griega Moderna (hay toda una unidad dedicada al cine y al teatro), luego seguirán con **Historia**, para lo cual recopilarán datos sobre la historia y la evolución de los equipos de cine y el cine en general; en **Ciencia** y el módulo relacionado con la luz, irán un paso más allá para analizar cómo funciona una cámara fotográfica; por último, en **Arte**, y en las unidades de Artes Visuales e Historia del Arte, tratarán cuestiones relacionadas con Foto-Fotógrafo y Pop-Art. El papel profesional de un fotógrafo y, por extensión, de un cineasta, les motivará a experimentar con simples máquinas de visualización del movimiento, a estudiar el papel de las imágenes de cine en la creación de obras de pop-art y a crear su propio cartel de cine. Dado que los estudiantes estudiarán la historia del cine con recursos de una web extranjera y producirán material en inglés, el escenario pedagógico también estará vinculado con el inglés.

Objetivo de la unidad

El objetivo de este escenario pedagógico es ayudar a los estudiantes a aprender a manejar Europeana y desarrollar sus capacidades de indagación mientras buscan información sobre la historia del cine y sus herramientas asociadas. El kinetoscopio, el cinematógrafo, la cámara oscura, las sombras chinas, etc. sirven para destacar momentos importantes en la evolución del cine, mejorar la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico.

De esta manera, los estudiantes se familiarizarán con la función que ha desempeñado y sigue desempeñando el cine en la vida de las personas como una nueva técnica de grabación y visualización de movimientos y como un medio de transmisión de mensajes y entretenimiento.

Resultados de la unidad

Se espera que los estudiantes creen varios productos durante el proyecto, en función del número de actividades realizadas.

1. Cronología de la evolución del cine
2. Un ebook con información sobre la visualización del movimiento en griego y en inglés
3. Una exposición de carteles de cine

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos: los estudiantes reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan en grupos.
- Aprendizaje entre pares: los estudiantes aprenden de sus compañeros y se aportan valoraciones unos a otros.
- Aprendizaje colaborativo: los estudiantes trabajan en grupos en la mayoría de las actividades de este escenario pedagógico.
- Búsqueda visual y aprendizaje: durante el proyecto, trabajan con imágenes relacionadas con artilugios de cine y carteles de películas.
- Material pedagógico: este escenario pedagógico usa recursos web para alcanzar sus objetivos.

Competencias del siglo XXI

Competencias de aprendizaje e innovación

- Creatividad: se pide a los estudiantes que creen sus propias presentaciones relacionadas con las herramientas del cine, así como una cronología sobre la historia del cine y manualidades y carteles de cine.
- Pensamiento crítico: se pide a los estudiantes que piensen en la función que ha desempeñado y sigue desempeñando el cine en la vida de las personas como una nueva técnica de grabación y visualización de movimientos y como un medio de transmisión de mensajes y entretenimiento.
- Colaboración: deben trabajar en grupo para completar la mayoría de las tareas.

Información, medios de comunicación y competencias tecnológicas

- Alfabetización en TIC: se pide a los estudiantes que busquen de forma eficaz en la web de Europeana y en sitios web relacionados con el cine, además de utilizar las herramientas web para crear sus productos.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
1ª - 2ª sesión: visualizar el movimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Ven un video relacionado con la historia del cine que aborda cómo la humanidad ha tratado de visualizar el movimiento desde la primera aparición de las imágenes. Aportan ideas sobre las primeras máquinas que se usaron para visualizar el 	2 h

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
(ver hoja de ejercicios 1)	<p>movimiento (con la herramienta Mindomoo Web 2.0 o la pizarra del aula): Mindmap.</p> <ul style="list-style-type: none"> Forman equipos y empiezan a explorar Europeana y las fotografías relacionadas para estudiar elementos concretos utilizados para visualizar el movimiento: <p>Fotos sugeridas de Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> Edison, Thomas A., home kinetoscope Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyágú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam Camera obscura Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. skuagspelsteater, fotografi, photograph@eng Scene from a shadow theatre play Un fusil lance une fusée éclairante : [photographie de presse] / Agence Meurisse <p>También consultan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Historiana y, en particular, dos fotos de las fuentes históricas tituladas: Still photography: 1. <i>Camera Obscura</i> y 14. <i>35mm film</i> Europeana y una colección de proyectores de películas de datos de audio: <ul style="list-style-type: none"> Super 8 Movie Projector-Reverse Cinemeccanica projector Victoria 9 running Fan Cinema projector Film reels DGB-Cinema projector <p>Mientras toman notas, deberán responder a preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuánto podemos remontarnos en el tiempo gracias a estas fotos? 	

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de información sobre la visualización del movimiento nos dan? <p>También deberán comparar los medios de visualización del movimiento con las primeras imágenes que nuestros antecesores dibujaron en las paredes de la cueva de Altamira ebooks, recurso de Europeana, vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Otras fotos y materiales similares podrían narrarnos la historia del cine por cómo capturan y presentan el movimiento? <p>Leen sobre la historia del cine en su lengua materna y en inglés:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου • A very short history of cinema • History of film technology <p>También visitan la siguiente colección de sitios web sobre cinematografía.</p>	
<p>3ª – 4ª sesión:</p> <p>Tareas prácticas (ver hoja de ejercicios 2).</p>	<p>Las fotos de Europeana, la historia del cine y sus equipos de cine, así como el estudio de los enlaces web, servirán para un trabajo en equipo: tienen que estudiar más tipos de imágenes o proyección de películas, dispositivos relacionados y su clasificación.</p> <p>1er equipo: tienen que trabajar como historiadores y crear una cronología con los conceptos básicos de la evolución de la máquina de cine y por extensión la historia del cine.</p> <p>2º, 3er, 4º, 5º, 6º, 7º equipo: tienen que estudiar y recopilar formas y medios de proyección de imágenes y movimiento en el pasado, anotar todo y presentarlo tanto en su idioma nativo (griego) como en inglés (AICLE)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zoopraxiscopio ✓ Fenaquistoscopio ✓ Taumatropo ✓ Linterna mágica ✓ Sombras chinas ✓ Fusil fotográfico ✓ Cámara oscura 	<p>2 h</p>
<p>5ª – 6ª sesión:</p> <p>Creatividad</p>	<p>Al ampliar el estudio de la visualización del movimiento y su proyección a través de la evolución de las máquinas, los estudiantes abordarán temas como: Luz y colores y Una simple</p>	<p>2 h</p>

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
(ver hoja de ejercicios de 3).	<p>cámara fotográfica de la Unidad relacionada con la Luz de su clase de Ciencias, así como Fotografía-Fotógrafo y Pop-Art de las unidades: Profesiones del arte y Historia del Arte de su clase de Arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luz y colores • Una cámara de fotos simple <p>Profesiones del arte Fotografía-Fotógrafo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop-Art 1 • Pop-Art 2 <p>- Tras decodificar el primer cartel de cine de la historia, al que se accede con el siguiente código QR, visitan Europeana para familiarizarse con los carteles de cine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theatre Cinema Oriental • Programme, Cinema Teatro Mazari • Programme, Hippodrome-Palace 1923 • A man on a bike • AFFISCH • Amerikanische Pop-Art <p>Los estudiantes forman equipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Una cámara de fotos simple ✓ Un fenaquistoscopio ✓ Un taumatópico ✓ Sombras chinas ✓ Carteles de películas 	2 h
7º – 8º sesión: presentar, evaluar, valorar	<p>Cada grupo presenta al resto de la clase el trabajo realizado (manualidades y carteles de películas) y recibe comentarios de los demás estudiantes.</p> <p>Se les evalúa mediante un cuestionario digital y también rellenan un cuestionario de evaluación para dar su opinión sobre el escenario pedagógico.</p>	

Evaluación

Los estudiantes juegan a un [juego de preguntas](#) y respuestas para comprobar sus conocimientos sobre lo que han aprendido. También evalúan tanto el proyecto como su trabajo mediante un [cuestionario](#).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Durante la ejecución del proyecto, se evalúa a los estudiantes mediante un debate en clase. La evaluación continua se lleva a cabo de acuerdo con los siguientes criterios: colaboración, finalización del trabajo, preparación, gestión del tiempo, calidad del resultado.

Los estudiantes presentan su trabajo en equipo a toda la clase y juegan a un [juego de preguntas y respuestas](#), el siguiente [cuestionario](#) puede utilizarse para la evaluación individual.

Comentarios de la profesora o profesor

La ejecución de este escenario pedagógico hizo que los estudiantes se sintieran entusiasmados mientras aprendían sobre las primeras herramientas del cine y también sobre la historia del cine y su evolución a lo largo de los años. Lo más interesante para ellos fue el hecho de que durante la indagación aprendieron sobre Europeana y lo que ofrece a los estudiantes; en la parte creativa, en el laboratorio de informática de la escuela para estudiar y crear presentaciones sobre artilugios de cine y en el aula para dar vida a una cámara de fotos simple, un fenaquistoscopio, un taumatópico y carteles de cine, destacaron que *«el trabajo en equipo significa compartir opiniones, trabajar juntos, ayudarse»*. El estudio de la historia del cine a través del uso de Europeana o de varios enlaces extranjeros no les desanimó, ya que pidieron ayuda tanto al profesor como a Google Translate. Incluso escribieron comentarios conexos al rellenar el cuestionario de evaluación: *«Mi mejor recuerdo es cuando mi equipo terminó el proyecto en dos idiomas, cuando estábamos estudiando sobre artilugios de cine e historia del cine»*. Entre mis prioridades estaba ayudar a los estudiantes con instrucciones sobre cómo buscar en la plataforma Europeana, cómo estudiar la historia del cine en un idioma extranjero y cómo utilizar las nuevas herramientas de la web (como Timetoast para crear una línea de tiempo).

Actividades como leer sobre la historia del cine en sitios web en inglés, así como crear trabajos artesanales, consumieron más tiempo del que había imaginado de antemano; los estudiantes necesitaron más tiempo para repasar los recursos, traducirlos a su lengua materna y preparar sus presentaciones o resultados; también se necesitó más tiempo para crear la cámara de fotos simple así como los carteles de la película. Por lo tanto, sería bueno tenerlo en cuenta y dedicar más tiempo, si alguien quiere llevar a la práctica este escenario pedagógico.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Infraestructuras de Servicios Digitales (DSI) de Europeana. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo**Hoja de ejercicios 1:**

1. Mirad atentamente el vídeo relacionado con la [Historia del cine](#) y, por parejas, hablad sobre cómo la humanidad ha tratado de visualizar el movimiento desde la primera aparición de las imágenes. A continuación, con la herramienta web [Mindomo](#) haced una lluvia de [ideas](#) sobre los primeros artilugios para imágenes en movimiento.
2. Formad equipos y echadle un vistazo a los siguientes enlaces de Europeana:
 - [kinetoscope](#)
 - [cinematograph 1](#)
 - [cinematograph 2](#)
 - [film projector](#)
 - [film](#)
 - [camera obscura](#)
 - [lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

También podéis usar:

- [Historiana](#) y dos fotos de la colección: **Still photography** en concreto: foto 1: *Camera Obscura* y foto 14: *35mm film*
 - Europeana y una colección de proyectores de películas de datos de audio:
 - [Super 8 Movie Projector-Reverse](#)
 - [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB-Cinema projector](#)
3. Comentad con el resto del equipo y tomad notas para responder a las siguientes preguntas:
 - ¿Cuánto podemos remontarnos en el tiempo gracias a estas fotos?
 - ¿Qué tipo de información sobre la visualización del movimiento nos dan?

Podéis comparar estas formas de visualización del movimiento con las primeras imágenes que nuestros antecesores dibujaron en las paredes de la cueva de Altamira:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- ¿Otras fotos y materiales similares podrían narrarnos la historia del cine por cómo capturan y presentan el movimiento?
4. Leed sobre la historia del cine en los siguientes enlaces:
 - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
 - [A very short history of cinema](#)
 - [History of film technology](#)

Hoja de ejercicios 2:

En equipo:

Equipo 1: consultad estos enlaces sobre historia del cine:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

y usad la información para crear una cronología sobre la evolución de la visualización del movimiento (se puede usar la herramienta web 2.0 [Timetoast](#) o en papel)

Equipo 2: consultad los enlaces sobre el **zoopraxiscopio** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Zoopraxiscope](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraxiscope](#)
- [Muybridge's Zoopraxiscope](#)
- [Zoopraxiscope discs](#)

Equipo 3: consultad los enlaces sobre el **fenaquistoscopio** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Phenakistoscope](#)
- [Phenakistoscope](#)

Equipo 4: Visitad enlaces sobre **taumatropo** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Thaumatrope](#)
- [Cómo hacer tu propio taumatropo](#)

Equipo 5: Visitad enlaces sobre la **linterna mágica** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Magic lantern](#)
- [How to make a magic lantern](#)

Equipo 6: Visitad enlaces sobre las **sombras chinas** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Shadow play](#)
- [Shadow Puppetry | A Chinese folk art](#)

Equipo 7: visitad enlaces sobre el **fusil fotográfico** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

Equipo 8: visitad enlaces sobre la **cámara oscura** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

Hoja de ejercicios 3:

1. Leed atentamente en vuestro libro de trabajo de ciencias cómo utilizamos la luz y los colores y cómo podemos crear una simple máquina de fotos.
 - [Luz y colores](#)
 - [Una cámara de fotos simple](#)
2. En el libro de Arte podréis aprender sobre **profesiones del arte** y en concreto sobre [fotografía y fotógrafo](#). También ayudará a aprender sobre **Historia del Arte** y en concreto sobre **Pop-art**.
 - [Pop art 1](#)
 - [Pop art 2](#)

- Tras decodificar el primer cartel de cine de la historia con el dispositivo del profesor, visitad Europeana para familiarizarse con los carteles de cine en caso de necesitar más inspiración:



- [Theatre Cinema Oriental](#)
- [Programme, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Programme, Hippodrome- Palace 1923](#)
- [A man on a bike](#)
- [AFFISCH](#)
- [Amerikanische Pop-Art](#)

3. Ya lo tenéis todo para trabajar con vuestro equipo para hacer:
 - una cámara de fotos simple
 - un fenaquistoscopio
 - un taumaturgo
 - sombras chinas
 - carteles de cine
 (las creaciones se expondrán, así que hay que hacerlas con mucho mimo).

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - DIVERSIÓN CON BANDERAS

Título

🔗 Diversión con banderas 🔗

Autor/a

Maravelaki Sofronia

Resumen

«Fun with Flags» o «Diversión con banderas» (🔗FWF🔗) es un escenario pedagógico transversal destinado a los alumnos de 7º curso (1er curso de Enseñanza Secundaria, alumnos de 13-14 años). El escenario pedagógico se inspiró en mi serie de televisión favorita «[The Big Bang Theory](#)», en la que [Sheldon Cooper](#), un físico teórico del Instituto Tecnológico de California (Caltech) presenta un programa en YouTube titulado «Fun with Flags». El programa tiene varios [episodios](#) durante los cuales el Dr. Cooper nos guía en un viaje a través del maravilloso mundo de la vexilología, el estudio científico de la historia, el simbolismo y el uso de las banderas, o el interés por las banderas en general. El objetivo general del escenario es que los estudiantes se familiaricen con la vexilología, el estudio de las banderas, además de promover la educación para la ciudadanía europea, alentando a los jóvenes a interactuar de manera eficaz, a pensar de manera crítica y a actuar de forma socialmente responsable y democrática. Su objetivo es ayudar a los estudiantes a comprender la importancia de las banderas para una comunidad, así como el simbolismo de una bandera. El tema del escenario pedagógico abarca diferentes áreas curriculares (Geografía, TIC, Arte, Educación para la Ciudadanía) integradas en Lengua Inglesa (hablar, escribir, escuchar y leer). La competencia de los estudiantes en inglés debe estar entre los niveles A2 - B1 según el CEFR. Los estudiantes se comunican y colaboran, participan en trabajos de grupo, indagan sobre el tema, comparan y contrastan opiniones y puntos de vista, llegan a conclusiones, elaboran productos digitales, se autoevalúan y publican sus trabajos en línea.

Tabla de resumen

Materia	Inglés (EFL), Geografía, TIC, Arte, Educación para la Ciudadanía
Tema	« Fun with Flags » es un escenario pedagógico transversal para clase de EFL. El tema abarca diferentes áreas curriculares integradas en la materia de Inglés (hablar, escribir, escuchar, leer).
Edad de los estudiantes	7º curso (estudiantes de 12-13 años) 1º año de primer ciclo de secundaria.
Tiempo de preparación	1 hora lectiva (45 minutos). Los estudiantes forman grupos y establecen las reglas del trabajo en grupo. El profesor presenta la plataforma Europea y da instrucciones sobre el uso adecuado de los recursos. Profesor y alumnos hablan sobre la herencia cultural y su importancia. Los estudiantes reciben instrucciones sobre las herramientas de la web 2.0 que deberán usar en este escenario pedagógico: Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage.

Tabla de resumen

	<p>Las actividades tienen lugar en el laboratorio de informática donde también hay una pizarra interactiva.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarizarse con la plataforma Europeana. • Hablar y analizar Europeana como fuente de patrimonio cultural digital. • Dar instrucciones sobre el uso de herramientas específicas de la web 2.0
Horas lectivas	4 sesiones: 1ª y 2ª de 90 minutos cada una 3ª y 4ª de 45 minutos cada una
Material didáctico en línea	<p>Vídeos</p> <ul style="list-style-type: none"> • See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes • Episodes of Fun with Flags <p>Sitios web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unión Europea • Resumen de países miembros de la UE • Interesting Facts for Kids about the Flags of the World • North American Vexillological Association • NAVA-Good flag, bad flag • Europa EU Learning Corner <p>Herramientas Web 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • GeoPuzzle • Scratch's Flag Designer • Canva • Giphy • Powtoon • Photo Collage
Material didáctico tangible	Hojas de ejercicios para imprimir
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana (imágenes libres) • National flags • Ceremonial artifact: flag, national • National Flag of USA (1912-1959)

Licencias

Atribución-No Comercial-Compartir Igual CC BY-NC-SA.

Integración en el currículo

Educación para la Ciudadanía forma parte de los planes de estudio nacionales en todos los países. Se imparte en las escuelas a través de tres enfoques principales: como una asignatura independiente, como parte de otra asignatura o área de aprendizaje, como una dimensión transversal o se enseña con una combinación de estos enfoques ([Eurídice, 2017](#)). En Grecia, es una asignatura independiente en el 9º curso. En 7º y 8º se enseña generalmente de forma

transversal o como parte de otras asignaturas (Griego moderno, Lenguas Extranjeras, Historia, Geografía, Economía Doméstica, etc.).

El Currículo Nacional de Lenguas Extranjeras (FL) en Grecia es el Currículo Unificado de Lenguas Extranjeras (EPS-XG) y sigue la planificación sistemática de los niveles/criterios de FL definidos por el Consejo de Europa ([CEFR, 2001](#)). El objetivo del EPS-XG es promover las competencias multiletradas con miras a un desarrollo holístico de los educandos mediante la mejora de sus conocimientos lingüísticos, pragmáticos, socioculturales y sociolingüísticos. Se fomenta el uso de la tecnología mediante un enfoque multimodal del aprendizaje de la FL utilizando herramientas tecnológicas que pueden mejorar la motivación y la consecución de los objetivos de aprendizaje. Adopta una visión centrada en el alumno/aprendizaje de la educación en FL y tiene como objetivo el aprendizaje diferenciado de la FL teniendo en cuenta los diferentes orígenes, necesidades, preferencias, trayectoria y estilos de aprendizaje de los alumnos y se vincula la realidad fuera del aula con la pedagogía del lenguaje dentro del aula.

El libro de texto, [Think Teen 1st Grade of Junior High School \(Beginners\)](#), es el que se utiliza para la enseñanza del inglés en el 7º curso. [La Unidad 1 - Lección 1](#) tiene como objetivo animar a los estudiantes a hablar sobre sí mismos (nombre, país, nacionalidad, idioma) y a hacer amigos de todo el mundo (por correo electrónico o amigos en la red). Como resultado, este escenario pedagógico casa perfectamente con el currículo de EPS-XG, ya que enseña Educación para la Ciudadanía como parte de una lección de EFL e incorpora tendencias como el aprendizaje por proyectos, colaborativo, centrado en el estudiante, recursos web y herramientas tecnológicas, evaluación de la consecución de los objetivos y resultados del aprendizaje

Objetivo de la unidad

Objetivo general

El objetivo general de la unidad es promover la Educación para la Ciudadanía europea entre los estudiantes mediante la vexilología. La Educación para la Ciudadanía es una asignatura cuyo objetivo es promover la coexistencia armoniosa y fomentar el bienestar recíproco de las personas y las comunidades en las que viven. En las sociedades democráticas, la Educación para la Ciudadanía sirve para que los estudiantes se conviertan en ciudadanos activos, informados y responsables, dispuestos y capaces de asumir la responsabilidad personal y colectiva a escala nacional, europea e internacional. Si tenemos en cuenta el actual contexto normativo descrito anteriormente y los últimos resultados de las investigaciones, el marco conceptual de la Educación para la Ciudadanía se centra en cuatro áreas de competencias (es decir, conocimientos, competencias y actitudes) ([Eurydice Brief, 2017](#)).

Área 1: La interacción eficaz y constructiva con otros, que incluye el desarrollo personal (la autoconfianza, la responsabilidad personal y la empatía); la capacidad de comunicación y escucha; y la cooperación con otros.

Área 2: El pensamiento crítico, que incluye el razonamiento y análisis; la alfabetización mediática; el conocimiento y descubrimiento; y el uso de fuentes.

Ámbito 3: La conducta socialmente responsable, que incluye el respeto por el principio de la justicia y los derechos humanos; el respeto por otros seres humanos, por otras culturas y por otras religiones; el desarrollo de un sentido de pertenencia; y la comprensión de aspectos relativos al medio ambiente y la sostenibilidad.

Área 4: El comportamiento democrático, que incluye el respeto por los principios democráticos; el conocimiento y comprensión de los procesos, instituciones y organizaciones políticas; y el conocimiento y comprensión de conceptos sociales y políticos fundamentales.

Objetivos del escenario pedagógico:

Al final de la unidad, los estudiantes serán capaces de:

- Hablar de países y nacionalidades en inglés
- Identificar los países de la Unión Europea y sus capitales
- Localizar y señalar los países europeos en un mapa en línea
- Identificar las banderas de los países de la Unión Europea
- Identificar y describir los elementos clave (símbolos, formas y colores) en las banderas de los países de la Unión Europea
- Incorporar un patrón, el simbolismo, el diseño del logo y la disposición en una obra de arte representativa (una bandera)
- Crear una bandera que represente a los propios estudiantes de forma individual, así como una comunidad unificada de personas
- Incluirse a sí mismos y a otros dentro de su comunidad

Tendencias

Aprendizaje por proyectos; aprendizaje colaborativo; aprendizaje centrado en el estudiante; ludificación; materiales pedagógicos; pasar de los libros de texto a los recursos en Internet; evaluación: «Qué eres capaz de hacer»

Competencias del siglo XXI

Una forma de respaldar el desarrollo de las competencias del siglo XXI en los estudiantes es mediante el uso de la tecnología integrada con las materias básicas, principios sólidos de aprendizaje y normas de evaluación orientadas a las necesidades e intereses de estos. El P21 desarrolló el Marco de Aprendizaje del siglo XXI, que incluye tres grupos de competencias, cada uno con varias subcualificaciones: 1. Competencias de aprendizaje e innovación: a) pensamiento crítico y resolución de problemas, b) creatividad e innovación, c) comunicación y colaboración; 2. Información, medios de comunicación y competencias tecnológicas; a) Alfabetización informacional, b) alfabetización mediática y c) alfabetización tecnológica; 3. Competencias para la vida y el ámbito profesional: a) flexibilidad y adaptabilidad, b) iniciativa y autodirección, c) competencias sociales e interculturales, d) productividad y justificación, e) liderazgo y responsabilidad.

Este escenario pedagógico corresponde a varias de las competencias y capacidades del siglo XXI anteriores, ya que promueve la comunicación [*comunicar ideas y mensajes en un idioma extranjero*] y la colaboración [*colaborar en grupos para lograr un objetivo común*], la alfabetización en información y tecnología [*buscar recursos en línea, descargar artículos digitales, guardan artículos digitales para usarlos más tarde*], la creatividad [*reutilizar los artículos digitales y crear productos originales*], la iniciativa y la autodirección [*automotivación e iniciativa propia para aprender*], la productividad [*colaborar para obtener un producto*], la justificación y la responsabilidad [*responsabilidad ante los compañeros de equipo y responsabilidad como equipo del resultado del proyecto*] y competencias sociales y cívicas [*aceptarse a sí mismos y a otros dentro de su comunidad, organización o país que comparten creencias, objetivos, normas y reglamentos comunes, crear una bandera comunitaria para representarse a sí mismos como individuos, así como una comunidad unificada que trabaja en equipo*].

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Sesión 1	DSI-4 –  Fun with Flags 	90'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
<p>Actividad 1:</p>  <p>Introducción</p>	<p>Los estudiantes ven el siguiente vídeo para adivinar el tema de la lección:</p> <p>See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes</p> <p>Debate con toda la clase</p> <p>¿De qué vamos a hablar en esta lección? ¿Habéis reconocido alguna bandera? ¿Cuáles? ¿Por qué hay tantas banderas diferentes en el mundo?</p> <p>Objetivos: ver y comprender el vídeo; captar la esencia y la idea central de lo que se ve;</p> <p>Competencias del siglo XXI Pensamiento crítico, competencias sociales e interculturales</p>	5'
<p>Actividad 2:</p> 	<p>Los estudiantes ven el primer episodio de <i>Fun with Flags</i> para conocer el tema y pasar un buen rato.</p> <p>¿De que trata el programa?</p>	5'
<p>Actividad 3:</p>  <p>Lluvia de ideas</p>	<p>Debate con toda la clase</p> <p>Los estudiantes responden individualmente a las siguientes preguntas basadas en los vídeos que han visto y sus experiencias personales y añaden sus propias ideas (<i>el profesor escribe las respuestas en la pizarra</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué símbolos de estas banderas sabrías nombrar? • ¿Qué formas tienen? • ¿Qué colores tienen? • ¿Qué animales aparecen? • ¿Qué partes hay en una bandera? • ¿Cómo se llama el estudio de las banderas? • ¿Cómo se llama alguien que estudia las banderas? • ¿Cómo se llama alguien que diseña banderas? • ¿Cómo se llama alguien que colecciona banderas? • ¿Cómo se llama alguien que se dedica a promover un proyecto o punto de vista concreto sobre las banderas? <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • familiarizar a los estudiantes con los colores, formas y símbolos utilizados en la fabricación de banderas; • presentar los conceptos siguientes: Vexilología: el estudio de las banderas Vexilólogo: la persona que estudia las banderas Vexilógrafo: la persona que diseña banderas de forma profesional o semiprofesional Vexilófilo: la persona que colecciona y exhibe banderas Vexillonario: la persona que se dedica al diseño o uso de banderas, o se dedica a promover un proyecto o punto de vista concreto sobre las banderas • responder a las preguntas y poner las ideas en la secuencia adecuada; 	10'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Dura ción									
<p>Competencias del siglo XXI Comunicación, pensamiento crítico, competencias sociales y transversales</p>											
<p>Actividad 4:</p>  <p>Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</p>	<p>La clase se divide en grupos de cuatro y una vez que se establecen los grupos de trabajo, cada uno se sienta frente a un ordenador. Cada grupo accede a los siguientes sitios para leer la información sobre los símbolos, formas y colores utilizados en las banderas. Universal Symbols in World Flags Symbols, Shapes and Colours World Flags Colours in Flags</p> <p>Trabajan en colaboración, toman notas en la ficha de trabajo 1 y rellenan la tabla con la siguiente información:</p> <table border="1" data-bbox="432 831 1295 1021"> <thead> <tr> <th>COLORES EN LAS BANDERAS</th> <th>SÍMBOLOS EN LAS BANDERAS</th> <th>FORMAS Y PARTES DE LAS BANDERAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ROJO> simboliza...</td> <td>EL SOL> simboliza...</td> <td>TRIÁNGULO>simboliza...</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Cuando hayan terminado la actividad, guardan los documentos con el nombre de su grupo en el escritorio del ordenador.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> desarrollar la capacidad de tomar notas; identificar y describir los elementos clave de las banderas (símbolos, formas, colores); procesar la información de forma crítica; pensar de forma crítica sobre qué incluir en el documento; procesar y guardar un documento de word. <p>Competencias del siglo XXI: Colaboración, pensamiento crítico, alfabetización tecnológica</p>	COLORES EN LAS BANDERAS	SÍMBOLOS EN LAS BANDERAS	FORMAS Y PARTES DE LAS BANDERAS	ROJO> simboliza...	EL SOL> simboliza...	TRIÁNGULO>simboliza...				25''
COLORES EN LAS BANDERAS	SÍMBOLOS EN LAS BANDERAS	FORMAS Y PARTES DE LAS BANDERAS									
ROJO> simboliza...	EL SOL> simboliza...	TRIÁNGULO>simboliza...									
<p>Actividad 5</p>  <p>Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</p>	<p>Diseña la bandera de tu grupo</p> <p>Los estudiantes van al Scratch's Flag Designer y diseñan una bandera. Eligen la división, la superposición, los colores y el símbolo de la bandera de su grupo. Tendrán que justificar la selección de estos elementos. Pueden consultar la tabla del documento que han guardado en el escritorio del ordenador.</p> <p>Su bandera debe respetar los cinco principios básicos para el buen diseño de la bandera, como describe la NAVA, la Asociación Norteamericana de Vexilología.</p> <p>Sencillez: la bandera debe ser tan simple que un niño podrá dibujarla de memoria.</p> <p>Simbolismo con sentido: las imágenes, colores o patrones de la bandera deben relacionarse con lo que simboliza.</p> <p>Dos o tres colores básicos: máximo tres colores, que contrasten bien y casen.</p>	30'									

Nombre de la actividad	Procedimiento	Dura ción									
<p>Sin letras ni escudos: nunca se deben usar letras ni escudos oficiales.</p> <p>Carácter propio o vinculación: evita repetir otras banderas, pero utiliza similitudes para establecer vínculos.</p>											
<p>Actividad 6:</p>  <p>Presentación</p>	<p>Los estudiantes presentan la bandera de su grupo en clase. Todos los grupos votan en el Padlet por la mejor bandera y añaden comentarios.</p>	15'									
<p>Sesión 2 DSI-4 – Fun with Flags</p>											
<p>Actividad 1:</p>  <p>Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</p>	<p>Los estudiantes acceden a la página web de Todos los países de la UE, para saber qué países pertenecen a la Unión Europea y cuáles son sus capitales. Trabajan en colaboración, toman notas en la ficha de trabajo 2 y rellenan la tabla con la siguiente información:</p> <table border="1" data-bbox="432 1081 1294 1249"> <thead> <tr> <th>PAÍS</th> <th>CAPITAL</th> <th>BANDERA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grecia</td> <td>Atenas</td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Si hay tiempo, también pueden hacer coincidir las banderas según formas y patrones (por ejemplo, rayas verticales, rayas horizontales, cruces, etc.). Cuando terminen, guardan el documento de texto con el nombre de su grupo en el escritorio del ordenador.</p>	PAÍS	CAPITAL	BANDERA	Grecia	Atenas					25'
PAÍS	CAPITAL	BANDERA									
Grecia	Atenas										
<p>Actividad 2:</p>  <p>Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</p>	<p>El profesor anuncia a la clase que van a crear un mapa de los países de la Unión Europea en GeoPuzzle, que es una herramienta en línea en la que hay que arrastrar la forma del territorio para que coincida con el lugar correcto del mapa. De esta manera, en forma de juego, los estudiantes pueden aprender los nombres y ubicación de cada país y divertirse mientras lo hacen. Si terminan antes, también pueden hacer otro rompecabezas en el Europa EU Learning Corner. Cada grupo se sienta frente a un ordenador. Los estudiantes hacen el rompecabezas y se divierten. Después de terminar el rompecabezas, cada grupo hace una captura de pantalla y lo publica en el Padlet de la lección.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aprender a navegar en un mapa; • desarrollar competencias de cartografía; • procesar la información de forma crítica; • aprender los países de la UE; 	20'									

Nombre de la actividad	Procedimiento	Dura ción
	<ul style="list-style-type: none"> • aprender las capitales de la UE; • publicar un producto en Internet; • guardar su trabajo en el escritorio del ordenador. <p>Competencias del siglo XXI Comunicación, colaboración, pensamiento crítico</p>	
<p>Actividad 3:</p>  <p>Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</p>	<p>Una vez terminado el rompecabezas, el profesor les pide que accedan a la plataforma Europeana para buscar, encontrar y descargar imágenes de las banderas reales (no un boceto o dibujo) de cada país de la UE. Deben crear una carpeta en el escritorio del ordenador con el nombre de su grupo y guardar ahí todas las fotos. <i>Para descargar y guardar las fotos de las banderas pedimos permiso al Royal Museums Greenwich - National Maritime Museum, que nos lo concedió (para más detalles ver las observaciones del profesor).</i> Sitios que deben consultar: Europeana Free to Use Images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • buscar información en Europeana; • buscar material en línea con criterios específicos; • descargar y guardar imágenes en un archivo en el ordenador. <p>Competencias del siglo XXI Comunicación, colaboración, pensamiento crítico, alfabetización tecnológica, alfabetización informática</p>	45''
<p>Sesión 3 DSI-4 – Fun with Flags</p>		
	<p>Trabajo colaborativo en grupo con ordenador. Los alumnos trabajan en grupos con un ordenador. Cada grupo asume un papel</p>	
	<p>Grupo 1: Los vexilógrafos</p> <p>La mayoría de las escuelas y universidades despliegan banderas y estandartes en sus instalaciones. Como resultado, el equipo de dirección y el claustro están pensando en diseñar una bandera escolar propia con un emblema o mascota y los colores de la escuela. Para ello, vuestro equipo será el encargado de diseñar una bandera para la escuela, como emblema oficial, para publicarla en el sitio web de la escuela y que ondee en las instalaciones, junto con la bandera nacional. Lo que tenéis que hacer:</p>	45'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Dura ción
	<p>Ir a Scratch's Flag Designer y diseñar una bandera. Elija la división, la superposición y el símbolo de la bandera. Tendréis que justificar la selección de estos elementos de la bandera en la fase de presentación, así que tened en cuenta la cultura, el programa, el currículo y las actividades de la escuela y el documento que habéis subido al Padlet de la unidad.</p> <p>Vuestra bandera también debe cumplir los cinco principios básicos para el buen diseño de una bandera, como describe la NAVA.</p> <p>Sencillez: la bandera debe ser tan simple que un niño podrá dibujarla de memoria.</p> <p>Simbolismo con sentido: las imágenes, colores o patrones de la bandera deben relacionarse con lo que simboliza.</p> <p>Dos o tres colores básicos: máximo tres colores, que contrasten bien y casen.</p> <p>Sin letras ni escudos: nunca se deben usar letras ni escudos oficiales.</p> <p>Carácter propio o vinculación: evita repetir otras banderas, pero utiliza similitudes para establecer vínculos.</p> <p>Al acabar, descargad la bandera y compártela el Padlet de la unidad.</p>	
	<p>Grupo 2: Los vexilólogos</p> <p>Vuestro equipo está pensando crear un club escolar extracurricular que se dedicará al estudio de las banderas. Los miembros de este club deben amar las banderas y deben interesarse por el diseño, el significado y la utilidad de las banderas, la forma en que comunican ideas complicadas mediante el uso del color y las líneas sin palabras. Además, representaréis a vuestro centro en las competiciones vexilológicas, en colaboración con el equipo de vexilógrafos. Para ello, vais a crear un cartel para anunciar que el club busca socios. Podéis usar las fotos que hayáis encontrado en la plataforma Europea, si está permitido. Si no lo está, usad la imaginación. Tenéis que ponerle un nombre al club, un objetivo y una razón para que la gente se apunte. Para diseñar el cartel, id a Canva, seleccionad «Create a design» y luego la opción «Poster». Diseñad un cartel. Al acabar, compartidlo en el Padlet de la unidad.</p>	
	<p>Grupo 3: Los vexilófilos</p> <p>Como vexilófilos, el equipo recoge y despliega banderas. Consultad el documento con las banderas de los países de la UE diferenciadas por motivos en el Padlet de la unidad. Además, usad las fotos que hayáis encontrado en la plataforma Europea, si está permitido. Si no lo está, usad la imaginación. Haced gifs para mostrar la colección de banderas que tiene vuestro club escolar. Id a Giphy. Iniciad sesión y cread gifs. También podéis crear un collage de fotos con las fotos en Photo Collage. Cuando terminéis, compartid los gifs y los collages en el Padlet de la unidad.</p>	

Nombre de la actividad	Procedimiento	Dura ción
	<p>Grupo 4: Los vexillonarios</p> <p>Un vexillonario es la persona que se dedica al diseño o uso de banderas, o se dedica a promover un proyecto o punto de vista concreto sobre las banderas Como equipo de vexillonarios, estudiaréis la bandera de la UE y prepararéis una presentación que debe incluir los siguientes puntos:</p> <p>Unión Europea</p> <p>Bandera, simbolismo, himno, valores, moneda, idiomas.</p> <p>Resumen de países miembros de la UE</p> <p>Para la presentación, utilizad la herramienta web 2.0 Powtoon. Usad la plantilla 5 TIPS. Al acabar, subid tu presentación al Padlet de la unidad.</p>	
	<p>Objetivos de la 3ª sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • buscar información en la plataforma Europeana; • buscar material en línea con criterios específicos; • descargar y guardar imágenes en un archivo en el ordenador. • usar herramientas concretas de la web 2.0. <p>Competencias del siglo XXI:</p> <p>Comunicación, colaboración, pensamiento crítico, alfabetización tecnológica, alfabetización informática</p>	
<p>Sesión 4</p>	<p>DSI-4 – Fun with Flags</p>	<p>45'</p>
<p>Actividad 1:</p>  <p>Presentación</p>	<p>Presentaciones de grupo</p> <p>Cada grupo presenta su trabajo a la clase. A medida que los grupos hablan de su trabajo, pueden mostrarlo con el proyector o la pizarra interactiva. Cada grupo deberá elegir un portavoz y marcar un límite de tiempo para que cada uno hable (máximo 5 minutos). El portavoz deberá resumir los conceptos clave que se presentan en el trabajo. Tras la puesta en común de todos los grupos, el profesor recapitulará las conclusiones y trabajos de la unidad.</p> <p>Objetivos:</p> <p>hacer una presentación oral; mejorar las competencias de comunicación.</p> <p>Competencias del siglo XXI</p> <p>Colaboración, comunicación, iniciativa, productividad y justificación</p>	<p>25''</p>
<p>Actividad 2:</p>  <p>Informe</p>	<p>El profesor recoge las valoraciones de los estudiantes sobre la unidad con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Os gustó la unidad? ¿Qué es lo que más os gustó? ¿Qué es lo que menos os gustó? ¿Qué habéis aprendido?</p> <p>Objetivos:</p> <p>recoger las valoraciones de los estudiantes;</p>	<p>10'</p>

Nombre de la actividad	Procedimiento	Dura ción
 <p>Evaluación</p>	<p>evaluar la unidad.</p> <p>Competencias del siglo XXI Colaboración, comunicación, pensamiento crítico, responsabilidad</p> <p>Actividad 3: Los estudiantes evalúan los trabajos con una votación en el Padlet de la unidad (evaluación entre pares). El profesor evalúa el escenario pedagógico con el cuadro de criterios de evaluación de Europeana DSI-4 (autoevaluación)</p> <p>Objetivos: desarrollar competencias de evaluación.</p> <p>Competencias del siglo XXI colaboración, comunicación, justificación</p>	<p>10'</p>

Evaluación

Evaluación entre pares: se trata de una técnica de aprendizaje colaborativo en la que los estudiantes evalúan el trabajo de sus compañeros y estos a su vez evalúan el suyo. Da a los estudiantes información sobre la calidad de su trabajo, a menudo con ideas y estrategias para mejorar. En este escenario cada equipo evaluó los trabajos de los demás equipos con una votación en el portafolio de aprendizaje digital del escenario pedagógico, es decir, el Padlet de la unidad.

Autoevaluación: los cuadros de pautas sirven para que profesores y alumnos evalúen la unidad con criterios complejos y objetivos, además de ofrecer un marco para la autoevaluación, la reflexión y la revisión entre pares. En este escenario, la profesora autoevaluó el escenario pedagógico con un cuadro de Europeana de la European Schoolnet Academy (anexo). Los estudiantes utilizaron el cuadro que creó la profesora para evaluar la consecución de los objetivos de la unidad (anexo).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Comentarios de la profesora o profesor

A los estudiantes les encantó la unidad y están muy satisfechos con su trabajo. Aunque algunos carecían de los conocimientos básicos de TIC, con la ayuda de sus compañeros de grupo y la profesora, se las arreglaron para terminar sus tareas satisfactoriamente. No pudieron encontrar todas las banderas de los países que pertenecen a la UE en el portal de Europeana, así que sugirieron que Europeana añadiera el tema de las banderas a una colección. Además, todas las imágenes de las banderas que habían encontrado tenían problemas de derechos de autor, así que enviamos un correo electrónico al Royal Museums Greenwich - National Maritime Museum y pedimos permiso para usar las imágenes para la unidad. Nos concedieron el permiso para usarlas y descargarlas gratuitamente directamente de los enlaces, bajo los términos de su licencia Creative Commons Reconocimiento, No Comercial, Sin Obra Derivada (CC BY-NC-ND). También se divirtieron mucho durante las clases y dijeron que aprendieron muchas cosas sobre las banderas de la UE y la vexilología.

CORREO ELECTRÓNICO con el permiso para usar las fotos de las banderas:

Thank you for your enquiry and for your interest in flags from our collection.

You can find the digital images of these items on our Picture Library website and on our Collections Online website. The first is a commercial website for licensing, from which you can either download low-resolution images for free, or purchase high-resolution files. The latter – Collections Online – is purely a research platform, so you will see some images are not at the highest standards.

Please follow the links below to see the images you were looking for:

- AAA0514: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html>
- AAA0529: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529
- AAA0486: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html>
- AAA0544: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544
- AAA0535: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html>
- AAA0549: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549
- AAA0422: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html>
- AAA0463: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463

If you are happy to use low-resolution 72dpi image files, then you can download them free of charge directly from the links above, under the terms of our Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND) licence.

- Our Creative Commons licence allows for the following uses, at no cost, and with no further permission required –
- Academic/scholarly journals and not-for-profit, self-published family history books with **under 1,000 print runs** (excluding front cover use)
 - Academic thesis and student essays, which are not being published
 - Free educational lectures or presentations
 - Personal, non-commercial websites and blogs with a primarily informational purpose

Please read our terms and conditions on free image use here (please note that only 'Copyright Expired' collections objects are subject to our Creative Commons licence terms): http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html

If, instead, you need a high-resolution JPG, you can still use our Picture Library website to purchase a licence and a high resolution of the image. If you first register for an account, and then search for each object reference (the AAA-codes), you can then select the appropriate usage option in your shopping basket and proceed with payment.

If you need high-resolution images of flags that are not currently on our Picture Library website, please let me know and I will inform you about our fees for new photography.

Should you have any further questions please do let me know.

Best regards,

Francesca Gallo

Image Sales Coordinator
Direct +44 (0)208 312 6558

Royal Museums Greenwich

National Maritime Museum | *Cutty Sark*
Royal Observatory | The Queen's House
+44 (0)208 858 4422

Sugerencias para más usos en otras materias o en un contexto diferente

Educación Física > Juegos Olímpicos, banderas del mundo, himnos, medallas, deportes, etc.)
(Tokio 2020)

Religión > Religión (símbolos religiosos en banderas, banderas religiosas)

EDUCACIÓN CÍVICA > Gobierno, banderas de derechos civiles

MÚSICA > Himnos nacionales

TIC > Codificación > Alfabeto y números de banderas

QUÍMICA > Tabla periódica de banderas

ECONOMÍA > El euro frente a la moneda anterior

HERALDIA > Diseño, exhibición y estudio de los escudos de armas

FILATELIA > Estudio de los sellos y la historia postal, colección, valorización de los sellos y otros productos filatélicos

CARTOGRAFÍA > Estudio y práctica de la elaboración de mapas

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ANVERSO Y REVERSO: ANATOMÍA DE UNA MONEDA

Título

Anverso y reverso: anatomía de una moneda

Autor/a

Andreas Galanos

Resumen

Este escenario pedagógico trata sobre las representaciones en las monedas y billetes de euro. Para empezar, los estudiantes tienen que observar las imágenes de monedas que hay en las colecciones de Europeana y hacer una lista de lo que simbolizan. Luego, observan el anverso y el reverso de las monedas de euro e indagan y presentan los símbolos de la cara nacional de las monedas del país elegido. A continuación, se abre el debate sobre el significado de los edificios representados en los billetes de euro e investigan sobre los estilos y períodos de la arquitectura europea representada en las diferentes unidades, para lo cual deben explorar las colecciones de Europeana. Como actividad final, se les pide que diseñen nuevas monedas y billetes de euro inspirados en diferentes aspectos de la civilización europea, tal y como se muestra en las imágenes de las colecciones de Europeana.

Palabras clave

Euro, Unión Europea, monedas, billetes, Europa.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Historia, Lengua Griega Moderna, Educación Cívica
Tema	Monedas y billetes de euro
Edad de los estudiantes	14-15 (o mayores) Si el escenario pedagógico se hace en inglés, es necesario que los estudiantes tengan un nivel mínimo de B1 debido a la complejidad de las actividades y la correspondiente dificultad de la terminología. En cualquier caso, deberán contar con conocimientos digitales avanzados para completar satisfactoriamente las actividades.
Tiempo de preparación	Podrían ser necesarias 1-2 horas lectivas para familiarizar a los estudiantes con varias herramientas web que se utilizan, si no están ya familiarizados con ellas. Estas horas también pueden usarse para que se familiaricen con las colecciones de Europeana y con Creative Commons. La colaboración de los profesores de TIC podría ser necesaria en este caso. El profesor necesitará un par de horas en casa para preparar la encuesta de evaluación, el test de evaluación, los Padlets y cualquier otro material necesario para las actividades.
Horas lectivas	2-8 horas lectivas

Tabla de resumen

	<p>Este escenario pedagógico se divide en tres secuencias, cada una de las cuales puede ejecutarse en dos horas lectivas consecutivas. La primera secuencia incluye las Actividades 1 y 2, la segunda la Actividad 3 y la tercera la Actividad 4. En función de los objetivos que quieran alcanzarse, se puede optar por hacer una o más de estas secuencias. Las dos últimas horas lectivas son para presentaciones y evaluación.</p>
Materiales didácticos en línea	<p>Herramientas en línea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Thinglink <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana
Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • monedas y billetes de euro • papel, lápices, etc. (si los alumnos deciden no diseñar digitalmente las nuevas monedas y billetes de euro)
Recursos de Europeana utilizados	<p>Resultados de la búsqueda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • coins • banknotes • Baroque • Romanesque • Gothic <p>Exhibitions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau • Art Nouveau – a Universal Style • The Inspiration of Nature • Painting Modern Lives • Revolution and War • European Sport Heritage • Explore the World of Musical Instruments

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico transversal combina objetivos de tres asignaturas diferentes incluidas en el currículo griego de 9º curso. **Griego:** hay toda una unidad dedicada a la Unión Europea. Entre el material incluido en esta unidad, hay un texto sobre las representaciones en los billetes de euro. **Educación Cívica:** hay toda una unidad dedicada a la Unión Europea y su función. **Historia:** se invita a los alumnos a diseñar nuevas monedas y billetes y pueden elegir representarlos con acontecimientos históricos importantes para Europa desde 1815 hasta hoy, período abarcado por este curso según currículo nacional. Ya que los estudiantes pueden

elegir otros aspectos de la civilización europea para representar en sus diseños (ciencia, paisajes, etc.), el escenario pedagógico puede relacionarse con otras materias, como Geografía, Física, etc.

Objetivo de la unidad

El proyecto tiene como objetivo familiarizar a los estudiantes con el euro como moneda oficial de 19 países europeos. Al final de la unidad, los estudiantes deberían:

- a) entender que las representaciones en las monedas tienen un significado ideológico y cultural;
- b) saber que las monedas de euro tienen una cara común y otra nacional;
- c) ser capaces de explicar el significado de las representaciones en los billetes de euro;
- d) reconocer los diferentes estilos de la arquitectura europea representada en las diferentes unidades.

Resultados de la unidad

Se espera que los estudiantes creen varios productos durante el proyecto, en función del número de actividades realizadas:

- a) presentaciones de las representaciones en la cara nacional de las monedas de euro de varios países europeos;
- b) Padlets con imágenes de edificios de toda Europa de determinados estilos arquitectónicos (correspondientes a los estilos representados en las unidades de los billetes en euros);
- c) diseños (digitales o hechos a mano) de las nuevas monedas y billetes de euro (inspirados en distintos aspectos de la civilización europea).

Tendencias

Aprendizaje por proyectos: los estudiantes recibirán tareas fácticas, problemas por resolver y trabajarán en grupos.

Aprendizaje colaborativo: los estudiantes trabajarán en grupos en la mayoría de las actividades de este escenario pedagógico.

Aprendizaje lúdico: la actividad final con el escenario ficticio añade una nota lúdica al proyecto, lo que ayuda a aprender divirtiéndose.

Búsqueda visual y aprendizaje: durante el proyecto, los estudiantes trabajan principalmente con imágenes que se encuentran en monedas y billetes o en formatos digitales.

Materiales pedagógicos: se usan fundamentalmente recursos web en lugar de libros de texto.

Competencias del siglo XXI

Competencias de aprendizaje e innovación

- Creatividad: se pide a los estudiantes que creen sus propios diseños para el «nuevo euro», para lo cual deben tirar de creatividad.

- Pensamiento crítico: se pide a los estudiantes que piensen en el significado de las representaciones en las monedas y billetes, la ideología subyacente y qué valores promueven.
- Colaboración: los estudiantes deben trabajar en grupos para completar la mayoría de tareas.

Información, medios de comunicación y competencias tecnológicas;

- Alfabetización en TIC: se pide a los estudiantes que usen varias herramientas web y recursos digitales durante las actividades.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Actividad 1 (investigación): representaciones en monedas y billetes	<p>Después de una breve introducción inicial al tema por parte del profesor, los estudiantes buscan en las colecciones de Europeana imágenes de monedas y billetes.</p> <p>Tras observar varias imágenes, hacen individualmente en un papel una lista de lo que aparece representado, como rostros de monarcas, animales, símbolos nacionales, plantas, paisajes, etc. La clase debate sobre la importancia de estas representaciones y las posibles razones que condujeron a hacerlo.</p> <p>Luego, se les pide que saquen de sus bolsillos las monedas de euro que tengan y examinen las diferentes caras. De esta forma se llama la atención de los estudiantes sobre el hecho de que no todas las monedas de euro proceden del mismo país y que cada país ha elegido representaciones diferentes para sus monedas.</p>	20'
Actividad 2 (trabajo en grupo, investigación, presentación): monedas de euro	<p>Los estudiantes se dividen en grupos. A cada grupo se le asigna un país de la zona euro y su tarea es indagar y presentar las representaciones de la cara nacional de las monedas de ese país. Para las presentaciones, pueden usar PowerPoint, Windows Movie Maker y Thinglink.</p>	70'
Actividad 3 (trabajo de grupo, investigación): billetes de euro	<p>Se pide a los estudiantes que observen las representaciones en los billetes de euro. Debaten sobre los edificios que aparecen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>¿Qué significan las ventanas y los puentes?</i> • <i>¿Son valores importantes para la UE?</i> • <i>¿Qué otros símbolos elegiríais?</i> <p>Se dividen en siete grupos y a cada grupo se le asigna una unidad de billetes de euro. Cada grupo tiene que investigar el estilo y el período de la arquitectura europea representada en la unidad asignada y presentar los edificios de ese período y estilo de toda Europa en un muro de Padlet.</p>	90'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<p>5 euros: Clásico 10 euros: Románico 20 euros: Gótico 50 euros: Renacimiento 100 euros: Barroco y Rococó 200 euros: arquitectura de hierro y vidrio (siglo XIX) 500 euros: arquitectura moderna del siglo XX (desde el 27 de abril de 2019, el sistema europeo de bancos centrales ya no lo emite, pero sigue siendo de curso legal y puede utilizarse como medio de pago).</p> <p>Para ello, pueden navegar por las colecciones de Europeana con las palabras clave adecuadas como <i>Baroque</i>, <i>Romanesque</i>, <i>Gothic</i> (Barroco, Románico, Gótico, etc.) para encontrar imágenes pertinentes. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baroque • Romanesque • Gothic <p>Y también pueden usar las siguientes exposiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau • Art Nouveau – a Universal Style 	
<p>Actividad 4 (trabajo en grupo, creación de un producto final): concurso de ficción</p>	<p>La actividad final tiene por objeto añadir una nota lúdica al proyecto. A los estudiantes se les da una situación ficticia: «La UE ha decidido rediseñar todos los billetes y monedas de euro y tenéis que presentar vuestros propios diseños para participar en el concurso». Cada grupo creará una serie completa de billetes y monedas inspirados en diferentes aspectos de la civilización europea: Deportes, ciencia, arte, música, historia, literatura, naturaleza. Para ello, tendrán que usar diferentes aplicaciones de edición de fotos, como VSCO, o cualquier app de edición de fotos disponible en sus teléfonos inteligentes, para así insertar fotos de rostros, paisajes o pinturas en los diseños existentes de monedas y billetes de euro. Si sus habilidades digitales no son tan avanzadas, pueden dibujar sus diseños inspirados en las fotos que han elegido. Las imágenes pueden obtenerse de las siguientes exposiciones de Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Inspiration of Nature • Painting Modern Lives • Revolution and War • European Sport Heritage 	<p>90'</p>

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ul style="list-style-type: none"> • Explore the World of Musical Instruments <p>Si deciden trabajar con acontecimientos históricos, pueden inspirarse en Historiana. Al llegar a este apartado, el profesor deberá recordar los aspectos relacionados con los derechos de autor e instarles a que usen imágenes que se puedan compartir y adaptar con el debido reconocimiento.</p>	
Evaluación	<p>Los grupos presentan sus diseños en clase y reciben las valoraciones de sus compañeros.</p> <p>Se les evalúa mediante un cuestionario digital y también rellenan un cuestionario de evaluación para dar su opinión sobre el escenario pedagógico.</p>	90'

Evaluación

Los grupos se evalúan mediante un debate con toda clase en el que se analizan los trabajos en función de los siguientes criterios:

Colaboración: ¿han contribuido todos los miembros al trabajo del grupo? ¿Han tomado decisiones conjuntas? ¿Han compartido responsabilidades?

Consecución del trabajo: ¿Han alcanzado todos los objetivos previstos? ¿Cumplieron los plazos?

Calidad del trabajo: ¿Han seguido las instrucciones? ¿Hay elementos creativos en su trabajo? ¿Han acreditado las imágenes según la licencia Creative Commons?

Para la evaluación individual puede utilizarse el siguiente cuestionario (las respuestas correctas se marcan en verde):

Cuestionario de evaluación	
	¿Todas las monedas de la UE tienen la misma representación en ambas caras?
Sí <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	¿Qué significan los puentes que hay en los billetes de euro?
a. desarrollo tecnológico <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
c. crecimiento económico <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Empareja las unidades de los billetes de euro (columna A) con el correspondiente estilo de la arquitectura europea (columna B):

A	B
5 euros	Barroco
10 euros	Gótico
20 euros	Clásico
50 euros	Renacimiento
100 euros	Románico

[respuestas: 5=Clásico, 10=Románico, 20=Gótico, 50=Renacimiento, 100=Barroco]

✚ ¿Cuál de los diseños creados por tus compañeros para el «nuevo euro» te pareció más interesante y por qué? (50-60 palabras)

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Se pidió a los estudiantes que dieran su opinión sobre la aplicación de este escenario pedagógico, para lo cual tuvieron que responder a la siguiente encuesta:

<https://www.surveymonkey.com/r/SVFPXV3> (traducida al inglés)

Comentarios de la profesora o profesor

No podría estar más contento, ya que los estudiantes manifestaron de forma unánime que el proyecto era muy interesante y que aprendieron mucho. Mi objetivo principal era hacerles pensar en la ideología subyacente en las representaciones de los billetes y las monedas y hacerles examinar las monedas y los billetes que utilizan cada día desde este punto de vista. Me impresionaron los intensos y profundos debates que tuvieron mientras comentaban las elecciones que los diferentes países europeos hicieron para las caras nacionales de sus monedas de euro. También me alegró mucho que parecieran disfrutar enormemente de la actividad final: tuvieron la oportunidad de dar rienda suelta a su creatividad diseñando el «nuevo euro» y la aprovecharon. Esta actividad añadió un tono lúdico a todo el proyecto. En general, todo se desarrolló sin problemas y el único problema que se planteó fue el hecho de que algunas de las actividades no pudieron completarse durante el horario lectivo y tuvieron que continuar en casa. Las actividades 2 y 4 en concreto consumieron más tiempo del esperado; necesitaron más tiempo para repasar los recursos y luego crear sus presentaciones o trabajos. Por lo tanto, sería bueno tenerlo en cuenta y dedicar más tiempo a esas actividades, en caso de que alguien quiera llevarlas a cabo en clase.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - HISTORIAS DE LA RADIO

Título

Historias de la radio

Autor/a

Theodora S. Tziampazi

Resumen

Este escenario de aprendizaje combina dos comunidades europeas ([European School Radio](#) y [Teaching with Europeana](#)) para animar a los estudiantes a aprender sobre la radio y adquirir cierta experiencia en la creación y participación en producciones radiofónicas. En concreto, colaboran en la creación de una [canción](#) y participan en un programa de radio. Además, buscan, organizan y visualizan la información sobre la radio, mientras visualizan su evolución en el futuro. Se les insta a pensar de forma crítica sobre el papel de la radio en nuestra vida y nuestra necesidad de comunicación y expresión a través de los medios de comunicación.

Palabras clave

Radio, historia de la radio, canción, programa de radio, comunidades europeas

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Lenguaje, Música, TIC, Arte, Inglés
Tema	Radio
Edad de los estudiantes	11-12
Tiempo de preparación	4 horas (para el creador, no hay necesidad de mucha preparación para cualquiera que vaya a aplicarlo parcialmente. Más detalles en Comentarios de la profesora o profesor)
Horas lectivas	16 horas (puede llevar unas 5 horas para ejecutarlo. Más detalles en Comentarios de la profesora o profesor)
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • http://www.youtube.com/ • https://www.tiki-toki.com/
Material didáctico tangible	Papel, bolígrafos de colores, un instrumento musical (usé un ukelele), fichas de trabajo
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Radio Nikola Tesla 2 – changing Frequency • Analog Radio • Produktfoto av en radio • search for ραδιογραμμόφωνο • B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM • bolig

Tabla de resumen

- [Elforsyning, reklame, B & O radio](#)
- [En liten jente sitter i en stol og en Radionette radio står på en liten hylle bak henne](#)

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

El currículo nacional griego da cabida a proyectos transversales y temáticos. En concreto, el libro de texto de Lengua Griega para el 6º curso incluye una unidad titulada «Dispositivos» y una actividad en la que se pide a los estudiantes que investiguen la historia y la evolución de un dispositivo (por ejemplo, la radio).

Objetivo de la unidad

Al final de la unidad, se espera que los estudiantes adquieran más conocimientos sobre la radio, hagan una producción radiofónica (una canción), participen en un programa de radio y piensen de forma crítica sobre el papel y el futuro de la radio.

Resultados de la unidad

Los estudiantes producirán una canción, un cartel, una cronología digital y un tríptico. Debatirán sobre distintos aspectos de la radio.

Tendencias

Aprendizaje por proyectos, aprendizaje colaborativo, materiales pedagógicos: pasar de los libros de texto a los recursos en la web.

Competencias del siglo XXI

Competencias en informática, medios de comunicación y tecnología, aprendizaje e innovación (pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad)

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Retransmisión en la European School Radio – Hacer una producción	El concurso de canciones «Make it Heard 2020» con el tema «Sending out an SOS - We embrace earth», organizado en el contexto del VII Festival Estudiantil de Radio y la European School Radio , iniciaron un proyecto que nos acercó al mundo de la radio como creadores de contenidos radiofónicos. Los estudiantes y profesores colaboraron para escribir la letra de una canción, para componerla, cantarla y grabarla. El resultado es una canción titulada «There is no planet B»	10 h

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<p>y fue el proyecto de nuestra escuela para el concurso. El trabajo se acompaña de la visualización en un videoclip. En la descripción que acompaña al vídeo están todos los detalles sobre la planificación de las lecciones de este proyecto y los agradecimientos a los compañeros con los que colaboré para llevarlo a cabo.</p>	
Escucha crítica	<p>Además, nuestra escuela participó en la evaluación de las canciones, ya que el equipo de organización aportó material de apoyo piloto, sugerencias didácticas y cuadros de pautas para implicar a los estudiantes en la escucha crítica. En el Anexo hay una muestra de los criterios ya probados y de la votación de los estudiantes después de escuchar los trabajos de otras escuelas. También fue una oportunidad para que los alumnos buscaran promedios (matemáticas). Esta actividad fue coordinada por el profesor de música.</p>	1 h
Llamada de atención... un vistazo al pasado	<p>Se trata de una actividad puente que toma nuestra experiencia del proyecto anterior como una oportunidad para profundizar en el mundo de la radio, utilizando para ello el patrimonio cultural digital. En otras palabras, es un puente entre una comunidad europea (European School Radio) y otra (Teaching with Europeana). Los estudiantes no están al tanto de lo que va a pasar (algo así como «Y ahora aprenderemos sobre la radio»), ya que el profesor quiere que esta parte tenga algo de sorpresa. Esta actividad sirve para estimular las conexiones.</p> <p>Se reproducen dos archivos de sonido de Europeana y se pide a los estudiantes adivinen lo que están escuchando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1er sonido • 2º sonido <p>A menos que los estudiantes resuelvan el enigma (es probable que no lo hagan), se les informa de que se trata de cambios entre las frecuencias de radio. A continuación, los comparan con la forma en que cambiamos ahora de emisora en nuestro teléfono, portátil, radio del coche.</p> <p>Luego se muestran algunas imágenes de Europeana sin información o títulos visibles:</p> <p>¿Qué tipo de mueble es esto?</p> <p>¿O uno de estos?</p> <p>Una vez más, se les informa qué son estos objetos.</p>	10'
Tríptico	<p>¿Cómo evolucionará la radio en el futuro? Los estudiantes imaginan la evolución futurista de la radio o de este invento en el contexto de nuestros medios integrados en la era de Internet, los dispositivos inteligentes, etc.</p>	20'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<p>Se les da un tríptico con versiones pasadas y presentes de la radio y se les insta a rellenar la tercera parte, la versión futura.</p> <p>La parte del «pasado» tiene esta imagen de Europeana de una radio antigua.</p> <p>La parte del «presente» tiene esta captura de pantalla de una app de radio. La ficha de trabajo se incluye en el anexo.</p>	
Historia de la radio	<p>La clase se divide en grupos para hacer una presentación sobre cómo ha cambiado la radio con el tiempo. Participan en una actividad de alfabetización digital de creación de una cronología en https://www.tiki-toki.com/. Tienen libertad para indagar, pero se les pueden sugerir un par de materiales: este artículo o este trabajo hecho por otros estudiantes.</p>	3 h
En el aire	<p>Se invita a los estudiantes a hablar en el aire (en directo) o a grabarse a sí mismos en un podcast para hacer entrevistas sobre su experiencia en la realización de la canción. El profesor también habla en una cadena de radio local para difundir el proyecto.</p>	20'
Sensación radiofónica: antes y ahora	<p>Se trata de una actividad sobre la exploración de las dimensiones sociales, psicológicas y recreativas a la hora de escuchar la radio.</p> <p>Antes:</p> <p>En Europeana hay algunas imágenes interesantes de época para presentar a la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen 1 • Imagen 2 • Imagen 3 <p>Se anima a los estudiantes a comentarlas.</p> <p>... y ahora:</p> <p>Se pide a los estudiantes que echen un vistazo a la página web y a la sección «About» de European School Radio. Navegan por el sitio y conversan por parejas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son las palabras clave que describirían la experiencia de la ESR? • ¿Cuál es la sensación que se tiene y cómo se puede comparar con la sensación representada en las imágenes anteriores? <p>Ahora, crean un cartel con palabras clave y dibujos que reflejan los sentimientos radiofónicos (por ejemplo, compañía, diversión, música, emoción, comunicación, etc.).</p>	30'
Reflexión: comunidad es y comunicación para el cambio	<p>Se trata de un debate de clausura sobre el cuestionamiento de nuestras herramientas y recursos extraídos de dos comunidades educativas europeas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué importancia tiene el mensaje de nuestra canción? • ¿Qué se siente al publicarla, verla publicada de nuevo en los medios de comunicación locales y aceptar comentarios de muchos oyentes? 	20'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Dura ción
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Os pica la curiosidad por conocer el trabajo de otros alumnos? • ¿Qué importancia tiene participar en estos espacios de colaboración? • ¿Os parece útil navegar en un sitio de patrimonio cultural y aprender sobre el pasado? • ¿Os parece útil el hecho de que lo que hemos producido se comparta con otros profesores? <p>Tienen libertad para expresarse y pensar de forma crítica sobre el contexto y las expectativas de este escenario pedagógico.</p>	

Evaluación

La evaluación se basa en las creaciones de los estudiantes y en los debates en clase, en los que se evalúa la contribución de cada equipo. Durante la creación se aplica extensamente la evaluación formativa, a la vez que se reitera y mejora el material que se está elaborando. «Esta frase habría que cambiarla» (al escribir la letra), «No funciona, vamos a cambiar el número para sincronizarla» (al programar la animación en Scratch).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Los estudiantes tomaron decisiones en cada fase de la composición de la canción y el vídeo. Les encantó el proyecto y estuvieron motivados ya que les pareció muy interesante. No hay ocasión en la que no hagan publicidad de su canción o se pongan a cantarla. Además, tenían curiosidad por las comunidades a las que nos unimos. La fase final de reflexión les dio espacio necesario para dar su opinión.

Comentarios de la profesora o profesor

Aprovechar los recursos relacionados con las iniciativas que fortalecen el sentido de pertenencia a una comunidad (nacional, europea, internacional) ha sido uno de los objetivos de mi docencia. Además, la experiencia presentada anteriormente parte de un proyecto situado en un cierto hallazgo fortuito espaciotemporal que, un momento dado, se amplió a una mayor indagación sobre el tema de la radio. Para aquellos a los que les haya gustado este escenario pedagógico, recomiendo que seleccionen actividades que sean independientes, sin depender del contexto específico del concurso, o que busquen alternativas similares para reemplazar nuestra participación en el concurso de canciones con otro programa de radio (o incluso una canción no necesariamente hecha para un concurso). Como docente tuve el placer de cooperar con profesores entusiastas en las actividades 1 y 2 sin los cuales los resultados no serían los mismos (Yannis Vamvakas, Antonia Vacharakidou). Por desgracia, a pesar de estar diseñado, no se pudo llevar a cabo debido al cierre de los centros educativos por la pandemia de COVID-19.

Sobre la actividad «Tríptico»: Mientras pasábamos por el período de «distanciamiento social (o más bien físico)», invité a mis alumnos a compartir sus ideas por correo electrónico. Algunos

de ellos hicieron una foto de un texto escrito y otros lo mecanografiaron en un procesador de textos. Uno de ellos experimentó con la creación de un archivo de presentación. También enviaron fotos de radios imaginarias o radios especiales que tenían en sus casas (ver anexo).

Otra acción para mantener el contacto en línea no está tan relacionada con este escenario pedagógico, pero creo que sería útil mencionarla aquí, ya que fue una actividad de calentamiento para mantenerlos motivados en la cuarentena y sugerir una herramienta digital fácil y colaborativa antes de pedirles que compartan sus futuras ideas de radio. Si estas ideas no hubieran estado precedidas por una introducción tan gradual (puede comprobarse [aquí](#)), no habrían sido tan numerosas e inspiradoras.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo 1

Fichas de evaluación de la 2ª actividad (disponibles [aquí](#))

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνυποψήφιούς μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	2	2	2	1	2	2,6
2	2	2	2	2	2	2,6
3	2	2	2	2	2	2,6
4	2	2	2	2	2	2,6
5	4	2	2	2	2	2,6
6	4	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	4	3	3	2	2	3,0

Φύλλο Αξιολόγησης Τραγουδιών

2020
Κάν' το ν' ακουστεί

Η γνώμη μου έχει αξία !

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνυποψήφιούς μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

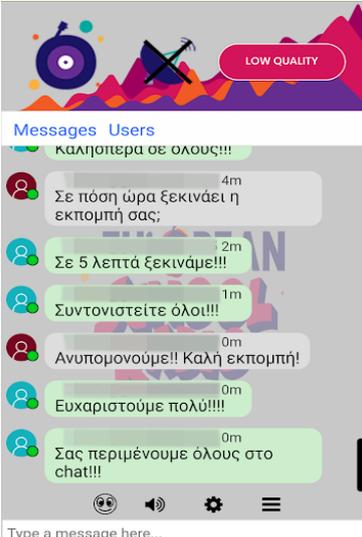
Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	1	3	2	4	2	2,6
2	2	3	2	4	2	2,6
3	2	3	2	4	2	2,6
4	4	2	2	2	2	2,6
5	2	2	2	2	2	2,6
6	2	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	2	2	2	2	2	2,6

Οδηγίες για να μπούμε να ακούσουμε τα τραγούδια:

- Χρησιμοποιήστε με κινητό ή tablet τον παρακάτω κωδικό QR. Εναλλακτικά εάν θέλαμε να δουλέψουμε από υπολογιστή αναζητήστε κάποιον φιλοξενητή (πχ φίλους) και καλέστε τον πηγαίνοντας στη διεύθυνση <http://europeanschoolradio.eu/ai/contest2020>
- Διαλέξτε την επιλογή 'Είμαι μαθητής', και συμπληρώστε τον κωδικό του σχολείου μας 769557

Anexo 2

Tríptico de la 4ª actividad:

Pasado	Presente	Futuro
<p>B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM – https://www.europeana.eu/portal/record/2058618/object_KUAS_7694734.html. Kulturarvsstyrelsen – https://www.kulturarv.dk/mussam/VisGenstand.action?genstandId=5860064. CC BY – http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</p> 	 <p>App European School Radio</p> <p>European School Radio es la primera radio estudiantil que transmite las 24 horas a través de Internet (http://europeanschoolradio.eu)</p> <p>Con la aplicación móvil oficial de la ESR puedes escuchar en directo la programación diaria y también charlar con otros oyentes.</p> <p>Además, tienes la posibilidad de reproducir, pausar y silenciar la transmisión de radio y, por supuesto, cambiar entre alta y baja calidad.</p> <p>Dispones de varios tipos de programas de radio (educativos, medioambientales, musicales y de entretenimiento, etc.).</p> <p>Todos los programas son de escuelas griegas y europeas.</p>	

Anexo 3

Actividad del tríptico (hecho en línea)

Ideas de los alumnos sobre el futuro de la radio

- La radio del futuro será increíble. Será un reloj de pulsera multifuncional. Al decir «activar radio», mostrará todas las emisoras de radio disponibles y elegirás una con la voz. ¡Y no solo eso! Te transferirá como un holograma (por ejemplo, un partido de fútbol, un espectáculo) y podrás ver ese espacio desde muchos puntos de vista. ¡Estoy deseando que exista!
- Leí algo sobre la radio del futuro. Unos ingenieros estadounidenses crearon una radio que utiliza el sudor humano como energía para alimentar la batería. La batería será como una escayola, suave y pegada a la piel. Por lo tanto, será mucho más que un dispositivo móvil. Será un dispositivo que se pueda llevar puesto.
- Creo que esa radio será algo como un chip que llevaremos en la ropa. Hay que hablar para encenderla y aparecerán unos circulitos como bolitas para escuchar canciones, noticias u otras cosas inimaginables que se escucharán en la radio del futuro. ¿Quién sabe?
- ¡Tendrá forma de disco con patas para moverse y bailar! Se activará aplaudiendo. Cantará y charlará contigo. Además, esta radio detectará tus emociones y reproducirá la música en función de eso. Tendrá lucecitas de colores y parecerá una bola de discoteca. También tendrá suficiente espacio para descargar canciones.
- Me imagino una radio que costará solo un euro, para que todo el mundo pueda comprarla. Tendrá pantalla, como un televisor y será muy pequeña y duradera.

Esta radio traducirá instantánea y automáticamente el idioma de quien esté hablando al idioma del oyente. También tendrá algunas funciones basadas en los intereses del oyente. Habrá aplicaciones descargables como «Radiomoto», con entrevistas a los amantes de las motos y «Radiobag», con información y programas sobre bolsos. Esta radio tendrá un nombre japonés y no gastará muchos megas.

Fotos de los alumnos:



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ¿UN MUNDO SIN PLÁSTICOS?

Título

¿Un mundo sin plásticos?

Autor/a

Angela Lucia Capezzuto

Resumen

Este escenario pedagógico está destinado al aula de idiomas extranjeros en el segundo ciclo de secundaria, tras la inclusión por parte del Ministerio de Educación italiano de la Educación Cívica en el currículo de secundaria. El 2020 es también el año que la Unión Europea dedica al Cambio Climático/Medio Ambiente/Sostenibilidad, por lo que este escenario pedagógico ayudará a los estudiantes a forjarse una base sólida de conocimientos al respecto. Aprenderán a evitar comportamientos perjudiciales, en este caso relacionados con el uso incorrecto del plástico y a reducir, reutilizar y reciclar para que su mundo futuro sea un mejor lugar donde vivir. Aprenderán cómo era el mundo antes de la llegada del plástico, qué es realmente el plástico, cómo reducir su uso y los sustitutos. Reflexionarán sobre la repercusión que tienen sus actividades en el mundo que les rodea, especialmente en el ecosistema.

Palabras clave

Plásticos, reciclaje, reutilización, reducción, impacto ambiental, contaminación por plástico, ODS

Tabla de resumen

Materias	Inglés, Educación Cívica, Ciencia
Tema	Contaminación por plástico; Reducir, reutilizar y reciclar
Edad de los estudiantes	16-19 (CEFR B2 Inglés)
Tiempo de preparación	80 min
Horas lectivas	240 min

Tabla de resumen

Material didáctico en línea	<p><u>Cronología del desarrollo de los plásticos</u></p> <p>Fase de preparación materiales:</p> <p>Historia</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.bbc.com/news/magazine-27442625</u> • <u>https://plastics.americanchemistry.com/Lifecycle-of-a-Plastic-Product/</u> <p>Cronología</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.plasticert.com/2016/02/a-timeline-of-plastics/</u> • <u>https://www.plasticseurope.org/en/about-plastics/what-are-plastics/history</u> (vídeo interesante) <p>Impacto del consumidor</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.plasticmakeitpossible.com/about-plastics/history-of-plastics/plastic-innovations-in-packaging-through-the-decades/</u> <p>Reducir, reutilizar, reciclar</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://plastic.education/top-alternatives-to-disposable-plastic-shopping-bags/</u> • <u>https://www.sciencehistory.org/the-history-and-future-of-plastics</u> • <u>https://plastic.education/history-of-plastic-bags-how-did-we-get-here/</u> • <u>https://www.ecowatch.com/plastics-history-ecological-crisis-2560978473.html</u> • <u>Web de Jigsaw</u> • <u>Artsteps</u> • <u>Tutorial Artsteps</u> • <u>Cuenta de Google Drive</u> • <u>Genial.ly</u> • <u>Formulario de evaluación del proyecto</u>
Material didáctico tangible	<p>-</p>
Recursos de Europeana utilizados	<p>1861-70 <u>Celluloid</u> 1871-80: <u>PVC (polyvinyl chloride)</u> 1891-1900: <u>Shellac; Polyethylene</u> 1901-1912: <u>Bakelite; Cellophane</u> 1931-1940: <u>Neoprene; Vinyl Nylon; Teflon</u> 1941-50: <u>Polyester</u> 1951-60: <u>Polypropylene</u> 1961-70: <u>Kevlar</u> 1980: <u>Polyester films (for photography); Polymer</u></p>

Licencia

Atribución-Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando te acredite por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y proyectos con licencias similares.

Integración en el currículo

En lo que respecta al aprendizaje del inglés, «contaminación y reciclaje» y «problemas ambientales mundiales» forman parte del currículo para el aprendizaje de idiomas extranjeros según el nivel B2 del **Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas** (MCER), que es el requisito mínimo que el Ministerio de Educación italiano recomienda a los estudiantes que llegan al último año de estudio de idiomas extranjeros. En lo que respecta a las competencias que el Ministerio de Educación italiano recomienda en sus directrices para los estudiantes de idiomas extranjeros, este escenario pedagógico ayudará a desarrollar las competencias en:

- comprensión de los textos escritos en el campo científico;
- redacción de textos para informar sobre hechos, describir situaciones, argumentar y respaldar opiniones;
- análisis e interpretación de textos con especial atención a los temas transversales;
- uso de un idioma extranjero para reelaborar el contenido de las materias no lingüísticas tanto en las modalidades orales como escritas;
- uso de las tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje de la ciencia, una disciplina no lingüística.

Objetivo de la unidad

Al acabar el escenario pedagógico, los estudiantes habrán desarrollado una mayor sensibilización por la reducción, la reutilización y el reciclaje de los plásticos en beneficio de nuestro medio ambiente. También aprenderán a organizar la información de la mejor manera posible para atraer la curiosidad de los demás y fomentar la difusión de las buenas prácticas en materia de desarrollo sostenible.

Resultados de la unidad

Los estudiantes prepararán una cronología interactiva de la evolución de los plásticos vinculada a varias galerías virtuales con objetos de plástico. También presentarán conclusiones sobre: los plásticos que investigaron; qué recursos naturales reemplazaron y cómo repercuten en los consumidores y el medio ambiente. También responderán a la pregunta: ¿es posible un mundo sin plástico?

Tendencias

ABP, aprendizaje colaborativo, aprendizaje entre pares

Competencias del siglo XXI

Creatividad e innovación: los estudiantes crearán una galería virtual con nuevas herramientas virtuales como Artsteps, lo que les ayudará a desarrollar su creatividad.

Alfabetización en TIC: desarrolla las competencias relacionadas con la realidad virtual y las herramientas web 2.0 para presentaciones.

Alfabetización mediática: buscar información en Internet y usarla correctamente, citar fuentes y pensar de forma crítica sobre el verdadero mensaje que esconde un artículo y no tomarlo todo al pie de la letra. Adquirir competencias de búsqueda y filtrado de la información para dar con la información adecuada y evitar el plagio, citar de forma correcta y usar las licencias CC.

Alfabetización medioambiental: los estudiantes aprenderán a través de ABP los fundamentos de la reducción, reutilización y reciclaje de plásticos para conseguir un bajo impacto ambiental.

Colaboración y comunicación: los estudiantes indagarán sobre el impacto de los plásticos en la sociedad, comunicarán sus hallazgos como expertos en grupos de tipo rompecabezas, de tal manera que se complementen y logren alcanzar los objetivos.

Pensamiento crítico y resolución de problemas: comprender cómo afectan los acontecimientos mundiales y nuestra sociedad al medio ambiente, específicamente en lo que respecta al uso del plástico y cómo evoluciona la humanidad a lo largo del tiempo. Los estudiantes no solo tienen que recopilar materiales adecuados para añadirlos a su galería virtual, sino que deben encontrar tendencias para describir los cambios en los parámetros durante la evolución de la sociedad humana.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Fase de preparación	El profesor presenta a los estudiantes la noción de plásticos y no plásticos y cómo se producían los plásticos para encontrar alternativas adecuadas a los materiales naturales que eran costosos y, sobre todo, limitados. El profesor hace la pregunta clave: «¿Cómo era vivir sin plásticos?»	10'
	<p>El profesor sugiere una serie de materiales para la fase preparatoria para la investigación previa al escenario pedagógico real, de esta forma tendrán una visión más general de los pros y contras de los plásticos en nuestras vidas. Se les deberá advertir del posible sesgo del artículo. Los profesores deberán explicar cómo utilizar la plataforma Europeana para buscar materiales adecuados, o también pueden usar los enlaces a los recursos de Europeana. Si ya han usado esta plataforma para otras clases, entonces podrían continuar directamente con la formación del grupo de tipo rompecabezas.</p> <p>División de la clase en grupos rompecabezas (ver sección de materiales) de cuatro o cinco estudiantes, que serán sus grupos de origen.</p> <p>División de las páginas web sobre plásticos en cuatro o cinco dominios de expertos: historia, cronología, impacto en el consumidor, reducir-reutilizar-reciclar.</p> <p>Cada estudiante de los grupos rompecabezas se une a un grupo de expertos distinto y toman notas.</p>	30'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Charla de expertos en los grupos rompecabezas	<p>Los estudiantes vuelven a sus grupos rompecabezas originales y cada uno de ellos da una charla experta sobre sus hallazgos a sus compañeros. Al final de esta primera lección, los grupos rompecabezas deberán haber preparado una versión completa de la historia de los plásticos. Si todo va bien, se habrán formado una idea inicial sobre si sería posible vivir sin plásticos.</p>	20'
Organización del grupo sobre cronología de los plásticos	<p>El profesor hace otra pregunta clave: <i>«¿Será posible vivir sin plásticos?»</i></p> <p>Para responder a esta pregunta, primero crean una cronología interactiva de los plásticos con genial.ly (o usan la plantilla disponible)</p> <p>Crean una galería virtual de los plásticos con ArtSteps (ver la función de técnico) de ese período de tiempo en cada grupo rompecabezas. Las exposiciones virtuales pueden verse en Artsteps o se pueden incluir.</p> <p>Los recursos de Europeana se utilizan como objetos en las galerías virtuales de Artsteps. Los diferentes plásticos estudiados utilizan el marco temporal de la Cronología del Desarrollo de los Plásticos.</p> <p>A cada grupo se le comenta que presentará sus conclusiones sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • los plásticos que han estudiado; • qué objetos sustituyeron; • qué repercusión tuvieron en la salud y el bienestar de los consumidores; • cómo afectaron al medio ambiente. <p>Se nombra un supervisor de clase para orientar a los técnicos del grupo a la hora de etiquetar las fechas de creación de los plásticos en la cronología de genial.ly y para recopilar enlaces a galerías virtuales.</p> <p>Los grupos se reparten las funciones de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Técnicos: etiquetan y añaden enlaces a la cronología y diseñan la galería virtual del grupo. b. Rastreadores: recopilan material (enlaces, imágenes, vídeos, archivos de audio) para el grupo, citan las fuentes para que las use el conservador. Esta función también incluye recopilar los materiales en una carpeta compartida de Google Drive. c. Conservador: filtra el material que se va a utilizar (interesante, adecuado para las ideas del grupo) y añade textos para describir el objeto con fuentes citadas para facilitar el trabajo del arquitecto. d. Arquitecto: dispone los materiales en las secciones pertinentes de la galería, añade texto, cita las fuentes y, en el caso de los textos más largos, añade si lo desea 	20'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	voces en off para que sea más sencillo de entender para los visitantes.	
Grupos de trabajo para la cronología interactiva con creación de la galería virtual	En el resto de la unidad, los estudiantes empiezan a colaborar en sus grupos y después, entre grupos, ayudados por el supervisor de la clase, para reunir todas las galerías virtuales y vincularlas a la plantilla común de la cronología para crear una visión de conjunto de la llegada de los plásticos. Todo este trabajo solo podrá hacerse en la escuela, o si son lo suficientemente independientes, como una tarea para casa.	180'
Conclusión	Los estudiantes presentan sus hallazgos en grupos al resto de la clase y, para rematar, responden a la pregunta: ¿Puede haber un mundo sin plásticos?	60'

Evaluación

Los compañeros evaluarán el trabajo y las competencias de colaboración de los miembros del grupo con el [cuadro de evaluación de la colaboración entre pares](#). La clase puede evaluar el rendimiento del grupo con este formulario de [evaluación de grupo](#) y el escenario pedagógico con el [formulario de evaluación del proyecto](#).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Con los diversos formularios de evaluación, los estudiantes darán su opinión inmediatamente para mejorar el formato del escenario pedagógico. También pueden dejar comentarios sobre qué fue lo mejor y lo peor.

Comentarios de la profesora o profesor

Los estudiantes estaban entusiasmados por aprender sobre la historia y el impacto de los plásticos como se muestra en estas valoraciones. Hizo que entendieran mejor por qué participaban en el proyecto eTwinning y aprendieron a colaborar por el bien común del grupo. Llevó más tiempo crear la galería de plásticos y cooperar para hacer la cronología común, pero aparte de esto, el escenario pedagógico fue bien recibido. El profesor debe actuar como coordinador durante el aprendizaje a distancia, de lo contrario los estudiantes tienden a separarse. Esto hace que el papel del profesor sea esencial, ya que sin él no habría un conjunto integrado de tareas y un buen resultado.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo 1

				
Valor	4	3	3	1
Participación	Mi compañero/a siempre se centraba en la tarea	Mi compañero/a casi siempre se centraba en la tarea	Mi compañero/a a veces perdía el tiempo y por eso no siempre se centraba en la tarea	Mi compañero/a no participaba porque estaba ocupado/a haciendo otras cosas
Cooperación	Mi compañero/a repartía el trabajo de manera justa y respetaba a los demás	Mi compañero/a casi siempre repartía el trabajo de manera justa y respetaba a los demás	Mi compañero/a no repartía el trabajo y a veces faltaba al respeto	Mi compañero/a faltaba al respeto a otros miembros del grupo y no repartía el trabajo
Gestión del tiempo	Mi compañero/a respetaba los plazos de las tareas	Mi compañero/a normalmente respetaba los plazos, así que no retrasaba el avance del grupo	Mi compañero/a a veces no respetaba los plazos y por lo tanto retrasaba el avance del grupo	Mi compañero/a no respetaba los plazos, por lo que retrasó o detuvo el avance del grupo
Total:				

CUADRO DE EVALUACIÓN DE LA COLABORACIÓN ENTRE PARES

Nombre de mi compañero/a del grupo:

Nombre del/de la compañero/a del equipo que más ayudó:

Anexo 2

CUADRO DE PRESENTACIÓN DEL GRUPO					
Característica	Criterios				Puntos
	1	2	3	4	
Contenido ¿La presentación tenía materiales interesantes?	La presentación aportó poco o ningún material interesante.	La presentación aportó algo de material interesante, pero en general le faltó contenido.	La presentación aportó una buena cantidad de material y fue beneficiosa para la clase.	La presentación aportó una cantidad excepcional de material interesante y fue muy beneficiosa para la clase..	
Colaboración ¿Contribuyeron todos a la presentación y dominaban el material presentado?	No pusieron en común las ideas y solo algunos habían trabajado en la presentación.	A veces ponían en común las ideas, sin embargo, algunos no trabajaron tanto como los demás.	Pusieron sus ideas en común la mayor parte del tiempo y todos aportaron algo, pero algunos más que otros se han ocupado de la presentación.	Siempre ponían las ideas en común y es evidente que todos los miembros del grupo han trabajado por igual en la presentación.	
Organización ¿La presentación estuvo bien organizada y fue fácil de seguir?	La presentación carecía de organización y preparación.	Había señales mínimas de organización o preparación.	La presentación contaba con buenas ideas de organización pero podría haber sido mucho más convincente con una mejor preparación.	La presentación estuvo bien organizada, bien preparada y fue fácil de seguir.	
Presentación ¿Los oradores hablaron con claridad? ¿Hicieron participar al público? ¿Habían ensayado?	Los oradores no se mostraron seguros y apenas dieron muestras de planificación antes de la presentación.	Los oradores no fueron congruentes con el nivel de seguridad o preparación que mostraron en el aula, pero tuvieron algunos momentos destacados	Los oradores se mostraron seguros buena parte de la presentación, sin embargo, esta no fue tan interesante como se esperaba.	Los oradores se mostraron muy seguros durante la presentación e hicieron un excelente trabajo al involucrar al resto de la clase. Se notó que estaba	

				bien preparado.	
--	--	--	--	-----------------	--

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ¿PUEDO CONFIAR EN TI?

Título

¿Puedo confiar en ti?

Autor/a

Sandra Troia

Resumen

Este escenario pedagógico se centra en la educación mediática y está relacionado con la materia transversal Educación Cívica. La profesora guía a los estudiantes (12 - 13 años) para que reflexionen sobre la importancia de procesar la información de forma crítica con datos y fuentes fiables. La exposición de la ciudadanía a información no veraz a gran escala es un gran desafío que origina que por toda Europa se estén implantando numerosas acciones educativas. De hecho, la difusión de noticias falsas en línea en Europa se considera una grave amenaza para los valores y sistemas democráticos europeos. El eje de este aprendizaje es el conocimiento y la verificación de los datos y la información relacionados con el fenómeno de las migraciones humanas. Se orienta a los estudiantes para que verifiquen su visión sobre el fenómeno migratorio (obtenida mediante la exposición a los medios de comunicación) y para que profundicen sus conocimientos sobre el migrante como ser humano, portador de experiencias y cultura.

Palabras clave

Migración, alfabetización mediática, datos, noticias falsas, ciudadanía digital.

Tabla de resumen

<i>Tabla de resumen</i>	
Materia	Educación para la Ciudadanía
Tema	Migración
Edad de los estudiantes	12 a 13
Tiempo de preparación	3 h
Horas lectivas	10 h
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Tackling online disinformation • NatGeo Mapmaker • Migration statistics • Migration data in Europe • Eurostat Statistics Explained en italiano • Eurostat Statistics Explained en inglés • Momondo – The DNA Journey

Tabla de resumen

	<ul style="list-style-type: none"> • Photovisi • Linoit
Material didáctico tangible	Impresora, papel, rotuladores y bolígrafos
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana Collection: Migration • Famous Migrants • Share Your Migration Story • Europeana Migration Collection • Il robot Numero Uno • Migranti siamo tutti • Immigrazione per necessità • Un giorno tornerò a casa

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

La educación para la ciudadanía digital se incluye como elemento transversal en el [currículo del primer ciclo en Italia](#) y en la asignatura de [Educación Cívica](#) (adquirir, consolidar y mejorar la capacidad de analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y la fiabilidad de las fuentes, la información y los contenidos digitales). Además, esta actividad está en consonancia con las disposiciones del [Plan Nacional de Escuelas Digitales](#) - Medida nº 15 - Escenarios innovadores para el desarrollo de competencias digitales aplicadas.

Objetivo de la unidad

El objetivo de la actividad es guiar a los estudiantes para que reflexionen sobre la importancia de procesar la información de manera crítica con datos y fuentes fiables.

Resultados de la unidad

Los estudiantes diseñan y producen en equipo un manifiesto digital para difundir el mensaje siguiente: «La alfabetización mediática es fundamental para contrarrestar los efectos de las campañas de desinformación y las noticias falsas que se difunden a través de los medios digitales». Se debe incluir una licencia en el trabajo y compartirlo con la etiqueta #MediaLiteracyEuropeana.

Tendencias

Aprendizaje por proyectos, aprendizaje colaborativo, evaluación.

Competencias del siglo XXI

Este escenario pedagógico va en consonancia con las competencias del siglo XXI y en particular:

TEMAS CLAVE Y TEMAS DEL SIGLO XXI (alfabetización cívica): los estudiantes reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan en grupos.

COMPETENCIAS DE APRENDIZAJE E INNOVACIÓN (creatividad e innovación, pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación, colaboración).

COMPETENCIAS EN INFORMACIÓN, MEDIOS Y TECNOLOGÍA (alfabetización informacional, mediática e informática): datos, herramientas, software en línea.

COMPETENCIAS PARA LA VIDA Y EL ÁMBITO PROFESIONAL (flexibilidad y adaptabilidad, iniciativa y autodirección, habilidades sociales e interculturales, productividad y responsabilidad, liderazgo y responsabilidad): con DigComp y el modelo Europass, los estudiantes aprenden a hacer una primera descripción y una autoevaluación de su competencia digital; las evaluaciones pasan de «Lo que sabes» a «Lo que eres capaz de hacer».

Consolidan su competencia digital tal y como se describe en el marco europeo DigComp 2.1 (1.2 Evaluar los datos, la información y el contenido digital; 3.1 Desarrollo de contenidos digitales; 3.3 Derechos de autor y licencias) y su competencia personal, social y de aprendizaje (marco europeo LifeComp).

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
El escenario pedagógico y el proyecto	<p>La profesora presenta el concepto de alfabetización mediática, para guiar a los estudiantes para que reflexionen sobre la importancia de procesar la información de forma crítica con datos y fuentes fiables.</p> <p>La profesora usa este recurso digital para presentar el problema y el escenario.</p> <p>Luego pide a los estudiantes que compartan sus expectativas sobre la experiencia de aprendizaje.</p>	30'
Migrantes famosos	<p>La profesora guía a los estudiantes para que seleccionen un foto de un migrante famoso de la sección famous migrants y les insta a recopilar información sobre la biografía de esta persona en Internet.</p> <p>Con la plataforma los estudiantes rastrean y marcan en el mapa los movimientos de esta persona a lo largo de su vida.</p> <p>Deberán reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje y compartir sus observaciones.</p>	120'
Medios de comunicación	<p>La profesora presenta un tema para la reflexión: «Los medios de comunicación pueden desempeñar un papel fundamental para</p>	60'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
y percepción del público	<p>influir en la percepción pública de los migrantes o facilitar su integración».</p> <p>Tarea: En relación con las noticias que hemos visto en los medios de comunicación, ¿crees que el número de migrantes que hay actualmente en tu país ha aumentado o disminuido?</p> <p>Compara tu percepción con la de tus compañeros. Comparte tus reflexiones en el tablón de anuncios digital.</p> <p>Deberán reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje y compartir sus observaciones.</p>	
Datos	<p>La profesora orienta a los estudiantes en la consulta y lectura de datos estadísticos.</p> <p>Tarea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consulta esta selección de fuentes, que te instamos encarecidamente a integrar con otras que tengas, para comparar tu percepción y lo que los datos de las fuentes acreditadas nos «dicen». Fuente 1 Fuente 2 • ¿Tu percepción del número de migrantes que hay actualmente en tu país está en consonancia con los datos ofrecidos por las fuentes consultadas? <p>Compara tu percepción con la de tus compañeros. Comparte tus reflexiones en el tablón de anuncios digital.</p> <p>Deberán reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje y compartir sus observaciones.</p>	60'
Comparte tu historia	<p>La profesora guía la consulta de la plataforma Europea y los dirige a secciones concretas, como "SHARE YOUR STORY OF MIGRATION"</p> <p>Ver vídeo</p> <p>Tarea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a la pregunta: ¿crees que la iniciativa «HARE YOUR HISTORY OF MIGRATION» es útil? ¿Con qué objetivo? • Comparte y compara tu respuesta. • Consulta en Europea la sección dedicada al «Día de la migración» que se celebra en el MUSEO DE GRÁFICOS de la ciudad de Pisa, con especial atención a los testimonios: 	60'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<p><i>El robot número uno, Todos somos inmigrantes, Inmigración por necesidad, Algún día volveré a casa.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué reflexiones te han suscitado estos testimonios? • Comparte y compara tu respuesta en el tablón de anuncios digital. <p>Deberán reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje y compartir sus observaciones.</p>	
Crear un manifiesto	<p>La profesora guía la producción de un manifiesto sobre la alfabetización mediática</p> <p>Tarea: Diseña y elabora en equipo un manifiesto digital para difundir el siguiente mensaje: «La alfabetización mediática es fundamental para contrarrestar los efectos de las campañas de desinformación y las noticias falsas que se difunden a través de los medios digitales».</p> <p>Para llevar a cabo del proyecto pueden utilizarse soluciones en línea y presenciales (por ej., Photovisi).</p> <p>Se debe incluir una licencia en el trabajo y compartirlo con la etiqueta #MediaLiteracyEuropeana.</p>	120'
Competencias clave	<p>La profesora guía la reflexión sobre la experiencia de aprendizaje y se centra en las dos competencias clave identificadas en las RECOMENDACIONES DEL CONSEJO de 22 de mayo de 2018 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (competencia digital, personal, social y aprender a aprender)</p> <p>A continuación, los estudiantes deben compartir sus observaciones en el siguiente documento.</p>	60'

Evaluación

La evaluación se lleva a cabo mediante la observación de la capacidad de los estudiantes para resolver tareas, del nivel de autonomía demostrado y del dominio cognitivo puesto en acción.

NIVEL	Dificultad de las tareas	Autonomía	Ámbito cognitivo
Base	<i>Tareas simples</i>	<i>Con orientación / Autonomía y con orientación cuando sea necesario</i>	<i>Recordar</i>

NIVEL	Dificultad de las tareas	Autonomía	Ámbito cognitivo
Intermedio	<i>Tareas bien definidas y rutinarias, y problemas / tareas sencillas, y problemas bien definidos y no rutinarios</i>	<i>Por mi cuenta / independiente y según mis necesidades</i>	<i>Comprensión</i>
Avanzado	<i>Diferentes tareas y problemas / tareas más apropiadas</i>	<i>Orientar a otros / capaz de adaptarse a otros en un contexto complejo</i>	<i>Aplicar / Evaluar / Crear</i>
Enlace a la fuente.			

Además, la evaluación formativa tiene como referencia los siguientes descriptores (tres niveles de competencia: brote - base; flor - intermedio; fruto - avanzado, según el marco de LifeComp):

- Disposición para revisar las opiniones y estrategia ante nuevas pruebas, ajustándose a la información disponible.
- Ser consciente de las emociones y experiencias de otra persona.
- Comprensión cognitiva de las emociones y experiencias de otra persona y capacidad para adoptar proactivamente su punto de vista.
- Capacidad de respuesta a las emociones y experiencias de otra persona.
- Escuchar a los demás y entablar conversaciones con confianza, firmeza, claridad y reciprocidad, tanto en contextos personales como en entornos públicos.
- Reparto equitativo de las tareas, recursos y responsabilidad en un proyecto de grupo, con el objetivo en mente y con un enfoque sistemático.
- Apertura y curiosidad para implicarse continuamente en el aprendizaje.
- Recopilar información e ideas válidas y fiables de fuentes diversas y acreditadas, teniendo en cuenta las limitaciones personales y los posibles sesgos de los datos.
- Análisis, discernimiento y síntesis de los datos, ideas y mensajes culturales y mediáticos adquiridos con miras a sacar conclusiones lógicas.
- Reflexionar y evaluar los propósitos, procesos, resultados y relaciones en el aprendizaje y la construcción de conocimientos, sin olvidar las características comunes y específicas de los distintos ámbitos de conocimiento.

(The Personal, Social and Learning to Learn key competence Framework. Working document for the multi-stakeholder consultation of November 27th, 2019. Arianna Sala, Vladimir Garkov, Yves Punie, Marcelino Cabrera Giraldez - JRC Workshop paper in collaboration with DG EAC – November, 2019)

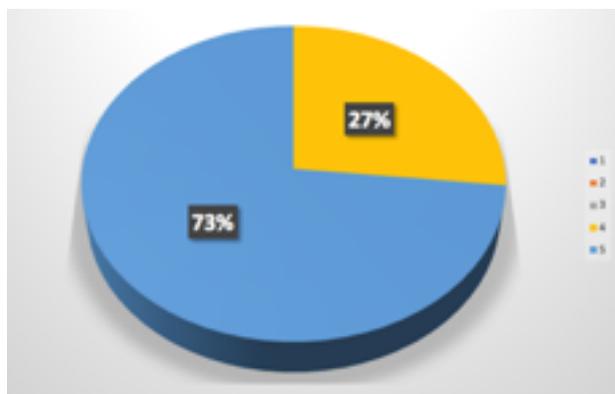
***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Los estudiantes rellenaron un cuestionario en línea para evaluar la actividad y se les invitó a destacar cualquier cuestión crítica y proponer mejoras.

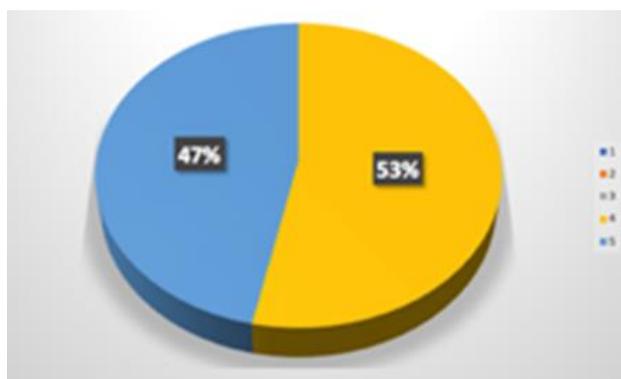
Indica tu grado de conformidad con la actividad realizada.

(poco conforme) 1 2 3 4 5 (muy conforme)



Indica tu grado de interés por la actividad realizada

(poco interés) 1 2 3 4 5 (mucho interés)



Indica cuáles crees que son los puntos fuertes de la actividad realizada.

- *Uso de Internet, he aprendido cosas nuevas, me he divertido, trabajo en equipo, uso la tecnología en la escuela para aprender, estar con compañeros de clase de diferentes orígenes, grupo pequeño de estudiantes, trabajo en grupo en el laboratorio.*

Indica cuáles crees que son los puntos débiles de la actividad realizada.

- *No hay puntos débiles.*

¿Alguna sugerencia?

- *Ninguna. Repetir el curso, un curso más largo.*

Comentarios de la profesora o profesor

En mi opinión, hay que formar a los estudiantes para que verifiquen la información que reciben de los medios de comunicación. Para que dicha formación sea eficaz, es necesario que se involucren con tareas concretas y la consulta directa de fuentes fiables.

La consolidación de las competencias digitales y personales, sociales y de enseñanza y aprendizaje debe integrarse en toda la docencia. De hecho, están estrechamente vinculadas a lo que se denominan las «destrezas más básicas», que el Foro Económico Mundial identifica como las competencias clave del futuro próximo.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: Ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

<http://www.digscuola.eu/europeana2/>

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - CTIAM EN EL CICLO DEL AGUA

Título

CTIAM en el ciclo del agua

Autor/a

Anna Maria Gauci

Resumen

El agua es vital para cualquier organismo vivo. ¿De dónde viene el agua? La lluvia es una de las fuentes de agua más importantes de nuestro planeta. ¿Por qué llueve? ¿Y qué podemos hacer para ahorrar agua? Con este escenario pedagógico los estudiantes aprenderán sobre el ciclo del agua y cómo hacer un mejor uso del agua en el día a día.

Palabras clave

CTIAM, primeros años, primaria, lluvia, ciclo del agua, reducción del consumo de agua

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Ciencia, Inglés, Arte, Matemáticas
Tema	Ciencia: aprender sobre el ciclo del agua. Inglés: hablar sobre de imágenes y un vídeo; comprensión oral. Arte: usar la creatividad para dibujar una escena de lluvia. Matemáticas: familiarizarse con el vocabulario asociado a la capacidad a través de la experiencia práctica con unidades no estándar.
Edad de los estudiantes	6 - 8
Tiempo de preparación	3 horas
Horas lectivas	4 sesiones de 45 minutos cada una.
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • La canción del ciclo del agua • El juego de memoria del ciclo del agua • Juego del ciclo natural del agua
Material didáctico tangible	Ciencia: uso de una pizarra interactiva para proyectar una presentación sobre el ciclo del agua, Ficha de trabajo sobre el ciclo del agua Experimento 1: tarro de cristal, agua, espuma de afeitar, colorante alimentario azul. Experimento 2: tarro de cristal, plato de cerámica, agua caliente y cubitos de hielo.

Tabla de resumen

	<p>Inglés: la letra de la canción del ciclo del agua, tarjetas de vocabulario.</p> <p>Arte: lápices de colores, pintura, papel en blanco.</p> <p>Matemáticas: tarros, botellas, medidas no estándar más pequeñas (yogures, hueveras, cucharas, etc.), agua, etiquetas de capacidad.</p>
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación de sonido Rainy hillhead street • Vídeo: The rain came • Obra de arte: Rain Clouds over a Lake Landscape

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico tiene un enfoque transversal y está relacionado con los objetivos de aprendizaje y el programa de estudios de primaria:

- **Ciencia:**
 - Nuestro planeta y sus vecinos.
 - El tiempo: los estudiantes podrán describir los cambios en el tiempo.
- **Inglés:**
 - Los estudiantes participarán en experiencias de lectura compartida.
 - Con ayuda, los demostrarán la capacidad de responder a las preguntas del texto.
 - Comienzan a desarrollar un amplio repertorio de vocabulario contextual.
- **Arte:**
 - Observar y reflexionar.
 - Crear y diseñar.
 - Usando los medios de comunicación.
- **Matemáticas:**
 - Los estudiantes comprenderán y utilizarán el vocabulario relacionado con la capacidad.
 - Los estudiantes estiman, miden y comparan la capacidad de un conjunto de contenedores con unidades no estándar.

Objetivo de la unidad

Los estudiantes entenderán la evaporación, la condensación y la precipitación, así como las formas de ahorrar agua, a través de actividades didácticas interactivas y prácticas. También comprenderán y aprenderán el vocabulario relacionado con la capacidad.

Resultados de la unidad

Los estudiantes identificarán y explicarán las diferentes etapas del ciclo del agua y cómo se relacionan entre sí. Aprenderán cómo reducir el consumo de agua y a conservarla. También aprenderán sobre la capacidad y el vocabulario relacionado con esta.

Tendencias

Aprendizaje de CTIAM: mediante una metodología transversal y aplicada, los estudiantes pueden establecer vínculos entre el aula y el mundo que les rodea.

Aprendizaje de descubrimiento: mediante experiencias prácticas, los estudiantes construyen su propio conocimiento y comprensión del mundo.

Aprendizaje entre pares: los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades gracias a la ayuda activa y el apoyo mutuo.

Aprendizaje lúdico: los estudiantes aprenden a la vez que se divierten.

Competencias del siglo XXI

Pensamiento crítico: los estudiantes descubren los hechos por sí mismos.

Creatividad y colaboración: los estudiantes aprenden a ser creativos para resolver un problema, trabajan juntos de forma constructiva para lograr un objetivo común.

Comunicación: los estudiantes debaten y expresan sus pensamientos de forma que los demás puedan entender.

Curiosidad, asombro y cuestionamiento: las actividades prácticas en este escenario pedagógico dan a los estudiantes una razón para preguntarse, pensar de forma crítica, hacer preguntas, observar, evaluar la información y trabajar de forma constructiva con los demás.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Sesión 1: Presentación del tema	La profesora presenta la grabación de audio de Europeana Rainy Hillhead Street y pide a los estudiantes que adivinen qué es. Sigue un breve debate sobre la lluvia para determinar el conocimiento previo de los estudiantes sobre el tema.	5'
Debate en grupo	Los estudiantes ven el vídeo de Europeana The rain came . En grupos, conversan sobre lo sucedido en el vídeo como resultado de la lluvia o falta de lluvia. Pueden ver el vídeo de nuevo durante la conversación para comprobar y formular hipótesis sobre su comprensión. Al final, un portavoz de cada grupo expondrá las conclusiones al resto de la clase. La profesora escribe las frases clave en un gráfico.	15'
Crear una escena de día lluvioso	Los estudiantes dibujan una escena de un día lluvioso con pintura o lápices de colores.	25' (Total 45')
Sesión 2: El ciclo del agua	<i>¿De dónde viene la lluvia?</i> Breve debate para comprobar el conocimiento previo de los estudiantes sobre el ciclo del agua.	45''

Presentación interactiva para explicar el ciclo del agua:

El agua en la Tierra se mueve constantemente. Se recicla una y otra vez. Este proceso de reciclaje se llama el ciclo del agua.

1. Evaporación: el sol calienta el agua en la tierra, en los océanos, mares y ríos y la convierte en vapor de agua. El vapor de agua se eleva en el aire.
2. Condensación: el vapor de agua del aire se enfría y vuelve a convertirse en diminutas gotas de agua líquida, lo que forma las nubes.
3. Precipitación: las nubes se vuelven pesadas y el agua cae al suelo en forma de lluvia o nieve.
4. El agua regresa al mar: el agua de lluvia circula por la tierra y se acumula en lagos o ríos, que la llevan de vuelta al mar. El ciclo comienza de nuevo.

Luego se hacen preguntas abiertas para comprobar lo que han entendido.

Los alumnos completan la ficha de trabajo sobre el ciclo del agua y se turnan en los juegos interactivos en los ordenadores del aula para consolidar el aprendizaje.

Termina la actividad con la canción del ciclo del agua.

Sesión 3: Experimentos prácticos:	Presentación de la obra de arte de Europeana Rain Clouds over a Lake Landscape . Hablad sobre la imagen.	45'
	<p>En grupos, los estudiantes hacen el experimento de la nube de lluvia en un tarro. Deben tener un tarro con agua fría, espuma de afeitado y colorante alimentario azul. Tienen que crear una nube sobre el agua con espuma de afeitado. Con una pipeta, añaden colorante alimentario sobre el agua. ¿Qué pasa? Hay que dejarlos observar, que hagan hipótesis y debatan. Deben deducir que a medida que la nube se llena y se hace más pesada, la lluvia cae. Explica que así es como se crea la lluvia. A medida que la nube se llena y se hace más pesada, la lluvia cae.</p> <p>Experimento de la nube de lluvia en un tarro: (por razones de seguridad, la profesora hará este experimento mientras los estudiantes observan). Vierte agua caliente en un frasco y tápalo con un plato. Pasados tres minutos, pon cubitos de hielo en el plato. Pregunta a los estudiantes qué creen que pasará. El agua caliente del interior del tarro se evapora dentro del tarro como vapor de agua. Cuando ponemos el hielo sobre el plato, se enfría el vapor de agua. Como resultado, el vapor de agua se convierte en gotas de agua. El agua es demasiado pesada para flotar en el aire y cae al fondo del tarro. ¡Así es exactamente como funciona el ciclo del agua!</p>	
Sesión 4:	Enseñar el significado de vacío, lleno, medio lleno, casi vacío y casi lleno: enséñales varios recipientes con diferentes	45''

Aprender el vocabulario relacionado con la capacidad

cantidades de agua. Dale un poco de tiempo para pensar y trata de que hablen sobre la capacidad de cada recipiente.

Trabajo en grupo:

Dales varios recipientes y etiquetas de capacidad y pídeles que llenen los recipientes para que coincidan con cada etiqueta.

Estimar, medir y comparar: pídeles que estimen cuántos tarritos de yogur se necesitan para llenar un recipiente más grande. Luego rellenan los recipientes y registran sus conclusiones. ¿Qué recipiente tiene más/menos capacidad?

Recoger el agua de lluvia en tarros durante una semana:

Todos los días, los estudiantes pondrán un tarro vacío en un lugar adecuado del patio. Cada día, a la misma hora, llevarán el tarro a clase y lo reemplazarán por uno vacío. Cada tarro se etiquetará con el nombre del día y la etiqueta de la capacidad correcta (vacío, casi vacío, medio lleno, casi lleno o lleno). Al final de la semana debatirán, compararán y ordenarán los frascos en función de la cantidad de agua que tengan.

En un día concreto de la semana, coloca una botella extra debajo del bajante del canalón de lluvia para que los estudiantes puedan comparar los dos recipientes.

Explica cómo podemos recoger el agua de lluvia y conservarla para uso doméstico, reduciendo así el consumo de agua del grifo.

Evaluación

La contribución de los estudiantes durante los debates de grupo revelará su nivel de participación y comprensión. Además, el dibujo se utiliza en este escenario para alentar a los estudiantes que puedan tener dificultades para expresarse verbalmente a exponer sus ideas a través del dibujo y mostrar lo que han aprendido.

Las preguntas abiertas se utilizan para que los estudiantes hagan un ejercicio de pensamiento de orden superior y para ayudar a la profesora a evaluar lo que han comprendido.

Antes de los experimentos, se anima a los estudiantes a predecir lo que creen que puede suceder. Comparar estas predicciones con los resultados reales les ayuda a evaluar su propio nivel de aprendizaje y comprensión.

Durante la clase de matemáticas, los estudiantes deben ser capaces de identificar lleno, casi lleno, medio lleno, casi vacío, vacío y usar estas palabras correctamente durante la actividad.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

NS/NC

Comentarios de la profesora o profesor

NS/NC

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

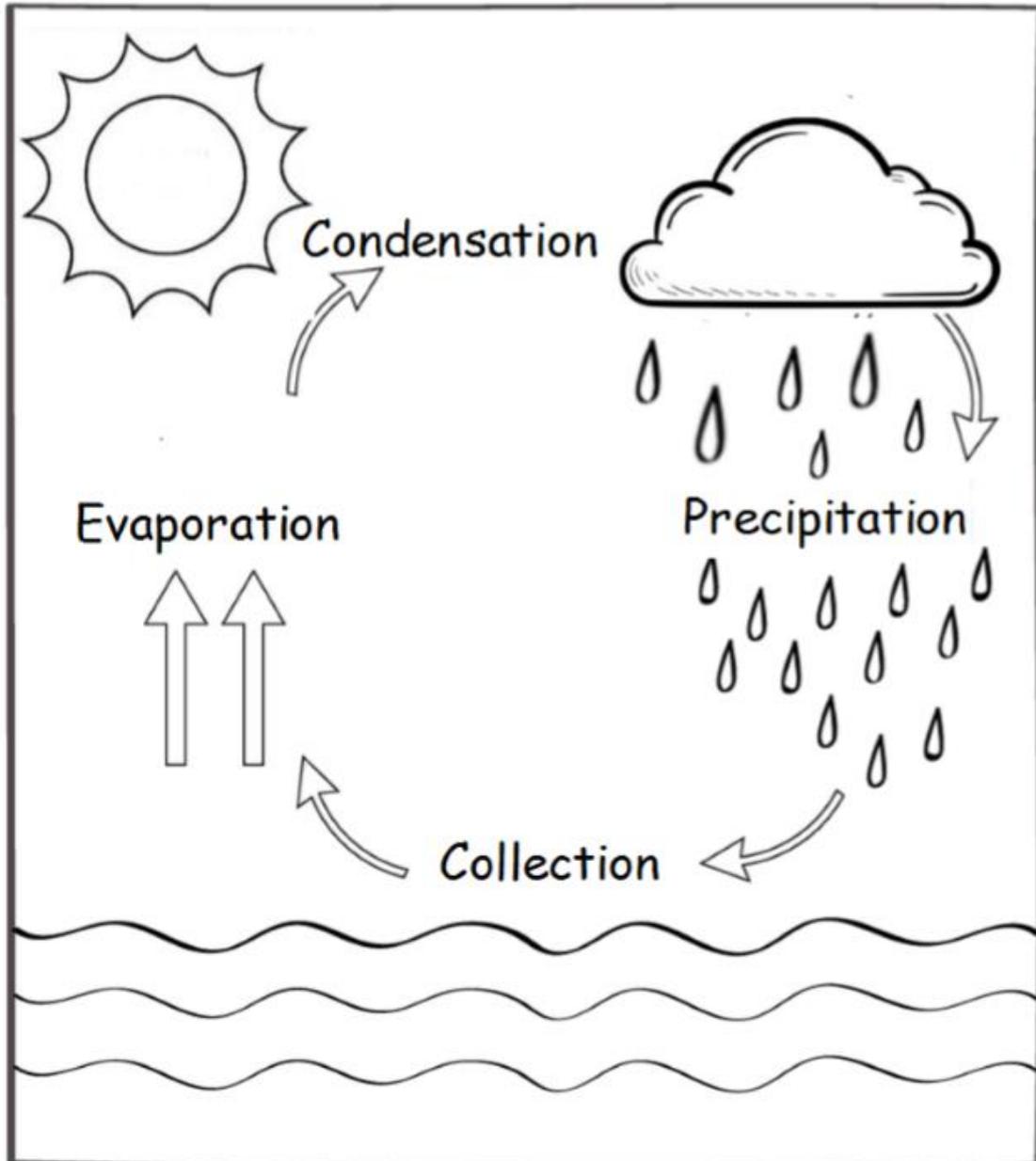
Anexo

Name: _____

Date: _____

The Water Cycle

Colour the picture. Talk about the water cycle.



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - CONECTAR CON EL MEDIO AMBIENTE CON NUESTROS SENTIDOS

Título

Conectar con el medio ambiente con nuestros sentidos

Autor/a

Ayrton Curmi

Resumen

En este escenario pedagógico, los estudiantes usarán los cinco sentidos para conectarse con el entorno. Tendremos la oportunidad de debatir sobre temas como la deforestación, las especies en peligro de extinción y el impacto del ser humano en el medio ambiente. Se trata de un escenario pedagógico de escritura creativa en el que los estudiantes podrán trabajar en colaboración en pro de un objetivo común. Se lleva a cabo fuera de las instalaciones de la escuela para facilitar a los alumnos la conexión con el entorno, con el fin de ser creativos e imaginativos en su escritura. También tendrán la oportunidad de autoevaluarse y evaluar el trabajo de los demás.

Palabras clave

Escritura creativa, medio ambiente, aprendizaje experimental, cinco sentidos, educación al aire libre, primaria.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Inglés (oratoria, lectura y escritura)
Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Oratoria: debate sobre la deforestación, las especies en peligro de extinción y el impacto del ser humano. • Lectura: se les pedirá que lean y evalúen los escritos creativos de los demás. • Escritura: trabajarán en equipo para crear sus escritos sobre el medio ambiente.
Edad de los estudiantes	8-15
Tiempo de preparación	60 minutos
Horas lectivas	120 minutos (1 sesión de 2 horas)
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Mentimeter • SimpleMind • Author Premium
Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de los sentidos (frutas, flores, ramas y hojas) • Papel A3 y rotuladores • Ficha de trabajo de los sentidos • Banco de palabras y expresiones • Tableta Learnpad

Tabla de resumen

	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador portátil (<i>módem portátil opcional</i>) • Lista de escritura • Hoja de evaluación entre pares • Billeto de salida
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Print of birds including a hoopoe in the branches of a tree</i> • <i>Chinese lantern (Physalis alkekengi): fruiting stem. Watercolour by B. Bird.</i> • <i>Five weaver birds perching on branches by their nests. Wood engraving.</i> • <i>Blackbird</i> • <i>Black-headed gulls in the nature reserve</i> • <i>Mild winter causes an early spring</i> • <i>Natural history</i>

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Oratoria en inglés

- 5.1.1 Demostrar entusiasmo, un mayor interés y atención durante las actividades de escucha o de observación.
- 5.1.5 Dar descripciones de personajes, escenas, objetos e imágenes.
- 5.1.6 Usar un lenguaje apropiado y gramaticalmente correcto para comunicarse de manera efectiva y con un fin.
- 5.1.10 Con apoyo, iniciar una conversación y contribuir a esta.

Lectura en inglés

- 5.2.7 Lee con seguridad, fluidez, expresión y dicción clara.

Escritura en inglés

- 5.3.4 Demostrar la capacidad de planificar la escritura mediante una lluvia de ideas, clasificar y organizar la información antes de escribir.
- 5.3.5 Escribir de forma coherente y cohesiva, agrupar la información en forma de párrafo(s).
- 5.3.6 Demostrar la capacidad de corregir, editar y comenzar a revisar su propio trabajo.
- 5.3.8 Participar en la escritura compartida de profesor-alumno.
- 5.3.17 Demostrar entusiasmo y motivación para participar en actividades de escritura.

Estos objetivos se extrajeron de:

<https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Pages/default.aspx>

Objetivo de la unidad

Los estudiantes comprenderán la importancia de nuestro medio ambiente. Deberán ser capaces de entender el impacto de los seres humanos en el medio ambiente y en sus especies, además de aprender cómo podemos disfrutar de la belleza de nuestro entorno con nuestros sentidos.

Resultados de la unidad

- Los estudiantes serán capaces de desarrollar sus competencias de colaboración, pensamiento crítico y comunicación.
- Los estudiantes serán capaces de participar en actividades de escritura compartida.
- Los estudiantes serán capaces de corregir sus propios escritos y evaluar los de los demás.

Tendencias

- Aprendizaje colaborativo: hincapié en el trabajo de grupo.
- Aprendizaje centrado en el estudiante: el proceso de aprendizaje pivota en torno a las necesidades de los estudiantes.
- Evaluación: la evaluación pasa de «Lo que sabes» a «Lo que eres capaz de hacer»
- Aprendizaje entre pares: los estudiantes aprenden de sus compañeros y se aportan valoraciones unos a otros.
- Aprendizaje lúdico: aprender jugando. Aprender divirtiéndose.
- Educación al aire libre: aprender fuera del edificio de la escuela en un entorno «real».

Competencias del siglo XXI

- **Pensamiento crítico:** los estudiantes descubren los hechos por sí mismos.
- **Creatividad y colaboración:** los estudiantes aprenden a ser creativos para resolver un problema, trabajan juntos de forma constructiva para lograr un objetivo común.
- **Comunicación:** los estudiantes debaten y expresan sus pensamientos de forma que los demás puedan entender.
- **Curiosidad, asombro y cuestionamiento:** las actividades prácticas en este escenario pedagógico dan a los estudiantes una razón para preguntarse, pensar de forma crítica, hacer preguntas, observar, evaluar la información y trabajar de forma constructiva con los demás.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	<p>Actividad con imágenes de Europeana</p> <p>Los estudiantes se dividirán en grupos y a cada grupo se le asignará una imagen de Europeana (Imagen 1, Imagen 2, Imagen 3) en su LearnPad. En grupo, debatirán sobre su imagen y tratarán de adivinar el tema de la unidad. Tras varios minutos, deben escribir sus ideas sobre el tema con la aplicación Mentimeter.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les da tiempo para buscar más imágenes relacionadas con el medio ambiente en Europeana. También echarán un vistazo a la colección Natural History. 	20'
	<p>Vídeo de Europeana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes ven dos vídeos de Europeana (Vídeo 1, Vídeo 2). A continuación, se abordan varios temas relacionados con el medio ambiente, como la deforestación, las especies en peligro de extinción y el 	10'

impacto del ser humano en el medio ambiente. Se les harán varias preguntas como: ¿Qué es la deforestación? ¿Cómo afecta a las especies? ¿Cómo puede una especie en concreto estar en peligro? ¿Qué impacto tienen los seres humanos sobre el medio ambiente?

Desarrollo
Visita a un jardín local

15'

- Los estudiantes tendrán la oportunidad de visitar un jardín local para conectarse mejor con el entorno que nos rodea.

Ficha de trabajo de los sentidos

- En grupos, recibirán una ficha de trabajo sobre los sentidos que consiste en «Veo», «Escucho», «Huelo», «Pruebo» y «Toco/siento». Juntos participarán en diversas actividades para completar cada sección.

Veo

- Tendrán unos minutos para observar el entorno que les rodea. Se les pedirá que se fijen en cosas que a veces tendemos a ignorar.

Escucho

- Tienen que cerrar los ojos dos minutos y escuchar los distintos sonidos: pájaros, coches, voces lejanas, etc.

Toco/siento

- Se les presenta una caja de los sentidos que contiene varios artículos que normalmente encontramos en la naturaleza, como flores, frutas, hojas y ramitas. La caja tendrá una pequeña abertura y cada uno debe tocar estos artículos y describir lo que siente.

Huelo

- Sacarán los artículos de la caja de los sentidos y olerán cada artículo mientras describen su experiencia.

Pruebo

- Se les da una fruta para comer, una distinta a cada grupo. Después de comerla, deben escribir algunos aspectos sobre su sabor. También pueden indicar algunos beneficios de comer sano.

Cada grupo tendrá un tiempo para presentar su «Ficha de trabajo de los sentidos» al resto de grupos.

20'

Planificar la escritura con [SimpleMind](#) y las grabaciones de Europeana

- Cada grupo tendrá unos 20 minutos para planear su escritura creativa usando sus sentidos. Deberán decidir el título, que tiene que estar relacionado con el medio ambiente. Deberán usar la aplicación [SimpleMind](#) para planificar la escritura. Durante esta actividad, usará la [grabación de Europeana de un mirlo](#) para estimular sus sentidos y hacerles sentir más conectados con el entorno

	que les rodea. También recibirán un banco de palabras y algunas expresiones que podrían utilizar.	25'
	Escritura creativa <ul style="list-style-type: none"> Se pedirá a cada grupo que empiece con su escritura creativa en un papel A3. Trabajarán en colaboración en pro de un objetivo común. A cada grupo se le dará una lista de verificación de escritura para ayudarles durante esta actividad. 	
Conclusión	Lectura <ul style="list-style-type: none"> Tras completar su escritura creativa, cada grupo debe seleccionar un representante para leer su trabajo al resto de los grupos. A cada grupo se le dará una ficha de evaluación entre pares que deberán rellenar mientras escuchan el trabajo de sus compañeros. 	10'
	Edición y publicación <ul style="list-style-type: none"> Después de esta actividad, volveremos a clase y se les pedirá que editen sus escritos y los reescriban con la aplicación Author Premium que se publicará en ClassCloud. 	15'
	Billete de salida <ul style="list-style-type: none"> A cada estudiante se le dará un billete de salida para que escriba sus comentarios sobre este escenario pedagógico. 	5'

Evaluación

Dado que este escenario promueve la colaboración, se evaluará principalmente su capacidad de colaboración, además de evaluar la planificación y la propia escritura creativa.

También se evaluará cómo presentan sus escritos a los demás grupos, la creatividad e imaginación.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Al final de la unidad recibirán un billete de salida en el que se les pide que mencionen:

- Algo que aprendí hoy.
- Algo que me pareció interesante hoy.
- Una duda que sigo teniendo.

Comentarios de la profesora o profesor

Estoy muy contento con el proceso y con lo que han escrito los estudiantes. Salir de la escuela hizo que se implicaran más. Estaban motivados para usar los sentidos y conectarse con el entorno y se dejaron inspirar para hacer sus escritos creativos. Colaboraron bien entre sí durante las fases de planificación, redacción y edición.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Título

La unión hace la fuerza

Autor/a

Brendan Buttigieg

Resumen

Este escenario pedagógico transversal incorpora la materia de Arte con PSCD, EF e Inglés. El punto de partida es un cuestionario en línea sobre el trabajo en equipo y la diversidad. Los estudiantes deberán escribir su definición de «trabajo en equipo» en su LearnPad. El profesor les mostrará imágenes de Europeana relacionadas con el trabajo en equipo y la diversidad. Acabarán concluyendo que el trabajo en equipo se practica en los deportes y en muchas otras actividades. Luego crearán una obra de arte con el lema «Trabajo en equipo y diversidad - La unión hace la fuerza».

Palabras clave

Trabajo en equipo, diversidad, la unión hace la fuerza, colaboración, creatividad.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	PSCD (Desarrollo Personal, Social y Profesional), EF (Educación Física), Inglés, Arte
Tema	<p>PSCD: trabajo en equipo y diversidad</p> <p>Inglés: escribir su definición de «trabajo en equipo»</p> <p>EF: el trabajo en equipo en el deporte</p> <p>Arte: crear una obra de arte que promueva el trabajo en equipo y la diversidad.</p>
Edad de los estudiantes	8 - 14 años
Tiempo de preparación	2 horas
Horas lectivas	4 horas
Material didáctico en línea	<p>El sitio web de Europeana</p> <p>Motor de búsqueda</p> <p>Cuestionario</p> <p>Mentimeter</p>

Tabla de resumen

Material didáctico tangible	PSCD: – Tarjetas 1 Tarjetas 2 Inglés: LearnPad EF: imágenes de Europeana proyectadas en la pizarra interactiva Arte: bloc de dibujo en A3, pintura, colores
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Vormingscursus animatoren 1989: touwtrekken • Bezoek van de V.V.C. aan Kilbirnie (Schotland) in het kader van de Highland games op de U.Z. sport- en speldag • Карта Австралія

Licencias

Atribución-Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando te acredite por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y proyectos con licencias similares.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico tendrá un enfoque transversal. «La unión hace la fuerza» entrará dentro del programa de estudios de primaria (disponible en www.curriculum.gov.mt)

PSCD: debatir sobre la importancia de trabajar juntos a pesar de las diferencias entre nosotros.

Inglés: escribir con un objetivo.

EF: participar en actividades de trabajo en equipo durante las clases de educación física y el Día del Deporte.

Arte: analizar los elementos visuales y los conceptos artísticos fundamentales. Usando los distintos medios, con elementos visuales, para crear y diseñar.

Objetivo de la unidad

PSCD: los estudiantes serán capaces de entender que «Nadie es una isla», por lo tanto nos necesitamos unos a otros en casi todo lo que hacemos.

Inglés: los estudiantes serán capaces de definir y escribir el significado de «trabajo en equipo» y «la unión hace la fuerza».

EF: los estudiantes serán conscientes de que pueden tener más éxito juntos, especialmente durante algunas actividades deportivas y partidos.

Arte: los estudiantes serán capaces de analizar elementos y conceptos artísticos fundamentales que usarán en sus obras. Además, podrán crear y diseñar obras de arte relacionadas con este tema usando colores de contraste.

Resultados de la unidad

Los estudiantes crearán un producto final tangible que promueva el trabajo en equipo y la diversidad. Por lo tanto, todas las obras de arte versarán sobre «La unión hace la fuerza».

Tendencias

Aprendizaje por proyectos: reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan de forma individual en su tarea. Este tipo de aprendizaje suele ir más allá de las materias tradicionales.

Competencias del siglo XXI

Concienciación mundial, pensamiento crítico, creatividad, comunicación, colaboración.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Arte	<p><u>Observa los elementos visuales y los conceptos artísticos fundamentales de las fotos seleccionadas de Europeana.</u></p> <p>1) Explica los elementos visuales (línea, forma, color, valor, forma, textura, espacio) y los conceptos fundamentales (equilibrio, contraste, énfasis, movimiento, patrón, ritmo, unidad).</p> <p>2) <i>Por parejas</i>: observad y enumerad los elementos visuales y los conceptos artísticos fundamentales que aparecen en las imágenes mostradas. Ejemplo Imagen 1: Elementos: línea, forma, color, espacio, textura Conceptos: contraste, equilibrio, movimiento</p> <p>3) <i>Toda la clase</i>: puesta en común de trabajado por parejas.</p>	30 min
PSCD	<p><u>Los estudiantes serán conscientes de que nadie puede vivir por su cuenta.</u></p> <p>1) Hablad sobre la expresión «Nadie es una isla».</p> <p>2) <i>Toda la clase</i>: hablad sobre la necesidad que tenemos de contar con los demás para casi todo lo que hacemos.</p>	30 min
Inglés	<p><u>Con las tabletas, define «Trabajo en equipo» con el software en línea Mentimeter.</u></p> <p>1) <i>Individual</i>: con sus tabletas, los estudiantes deben escribir su definición de «Trabajo en equipo» en Mentimeter.</p> <p>2) <i>Toda la clase</i>: se proyectan en la pizarra interactiva todas las definiciones.</p>	30 min

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
PE	<p><u>Los estudiantes serán conscientes de que nadie puede vivir por su cuenta.</u></p> <p>1) <i>Toda la clase</i>: hablad sobre la necesidad que tenemos de contar con los demás para casi todo lo que hacemos, incluido en muchas actividades deportivas, partidos, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>¿Podemos vivir por nuestra cuenta sin necesitar la ayuda y los servicios de los demás?</i> > <i>¿Puede un profesor hacer su trabajo sin tener ningún estudiante al que enseñar?</i> > <i>¿Puede un jugador ganar un partido si no colabora con los demás miembros del equipo?</i> <p>Entonces concluiremos que somos interdependientes.</p>	30 min
Arte	<p><u>Diseña una obra de arte relacionada con el trabajo en equipo y la diversidad y el tema de <i>La unión hace la fuerza</i> y usa colores de contraste.</u></p> <p>1) <i>Toda la clase</i>: hablad sobre qué hace que una obra de arte sea bonita y por qué debería ser bonita y llamativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>¿Qué hace que una obra de arte sea bonita y llamativa?</i> > <i>¿Crees que los colores brillantes ayudan?</i> > <i>¿Crees que hay que usar la imagen y el texto para transmitir tu mensaje?</i> <p>2) <i>Toda la clase</i>: hablad sobre los elementos básicos del arte, es decir, la línea, la forma, el color, el espacio, y los conceptos artísticos fundamentales, como el patrón, el contraste, el equilibrio y la armonía.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>¿Crees que el uso de patrones mejora la obra de arte?</i> > <i>¿Cuáles son los colores complementarios que contrastan?</i> > <i>¿Cómo podemos crear armonía y una composición bien equilibrada?</i> <p>3) <i>Individualmente</i>: diseñan sus propias obras de arte relacionadas con este tema. Deben incluir colores de contraste.</p> <p>4) <i>En grupos/parejas</i>: se describen sus obras de arte unos a otros.</p> <p>5) Las obras de arte de <i>La unión hace la fuerza</i> pueden escanearse y subirse a la web del centro o a su página de Facebook, además de exhibirse en la exposición que nuestro centro celebra anualmente.</p>	2 h

Evaluación

Arte durante la introducción: evaluación formativa continua relacionada con la comprensión de los elementos y los conceptos artísticos fundamentales.

PSCD: evaluación continua relacionada con el trabajo en equipo y la diversidad.

Inglés: la definición de «La unión hace la fuerza».

Arte al final de la unidad: evaluación sumativa ya que se seleccionarán las mejores obras de arte y se expondrán en el centro.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Al final de la unidad, los estudiantes recibieron una pegatina. Se les pidió que escribieran una cosa que aprendieron, una cosa que les pareció interesante y cualquier duda que aún pudieran tener, además de preguntar si su obra de arte será seleccionada para la exposición final o no.

Comentarios de la profesora o profesor

La mayoría se implicó mucho en la actividad en la que tenían que hacer una obra de arte. Colaboraron bien y se esforzaron por hacerlo lo mejor posible y para terminar con un trabajo satisfactorio. Poder usar su LearnPad para escribir la definición de «trabajo en equipo» y Mentimeter supuso una gran motivación. Tras poner en práctica este escenario pedagógico, me sentí muy satisfecho ya que logré adoptar un enfoque transversal que aúna cinco temas.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - PROGRAMAR UN FUTURO SOSTENIBLE

Título

Programar un futuro sostenible

Autor/a

James Callus

Resumen

La sensibilización ambiental para reducir el impacto del cambio climático es fundamental para salvaguardar el bienestar de las generaciones futuras. Este escenario pedagógico ayudará a los estudiantes a comprender la importancia de salvaguardar el medio ambiente. Los estudiantes fomentarán sus competencias del siglo XXI y asumirán un papel activo en su propio aprendizaje pensando en soluciones innovadoras y creativas para resolver problemas de la vida real y asegurar un futuro sostenible.

Palabras clave

Transversal, robótica, codificación, alfabetización digital, competencias del siglo XXI.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Inglés (crear una historia), alfabetización digital
Tema	Salvaguardar el medio ambiente
Edad de los estudiantes	7-11 años
Tiempo de preparación	1 hora
Horas lectivas	3 horas (3 sesiones de 60 minutos)
Material didáctico en línea	Answergarden , Pic Collage , Padlet
Material didáctico tangible	Kits de Lego We Do 2.0, app Scratch Jr , tabletas del centro
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Onbekend • Landscape of Ratin

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Los siguientes resultados pedagógicos se extrajeron del Marco de resultados pedagógicos de Malta y están reflejados en el escenario pedagógico de Europeana. Fuente:

http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

<http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/en/pages/digital-literac>

- Soy capaz de expresar mis opiniones por escrito sobre una serie de temas.
- Soy capaz de inventar una historia y escribirla de manera que sea interesante.
- Soy capaz de usar la tecnología para trabajar en equipo y colaborar en el aprendizaje.
- Soy capaz de colaborar con los demás y co construir y co crear recursos, conocimiento y aprendizaje.

Objetivo de la unidad

Al acabar, los estudiantes habrán adquirido conocimientos para pensar en varias medidas que se pueden tomar para salvaguardar nuestro entorno natural. También conocerán los efectos del cambio climático y cómo podemos hacer de nuestro mundo un lugar mejor para las generaciones futuras. Participarán en procesos de autorreflexión y organizarán sus pensamientos para crear un debate al presentar su trabajo.

Resultados de la unidad

Al final de este escenario de aprendizaje los estudiantes se habrán implicado en un trabajo colaborativo para resolver problemas de la vida real, para lo cual construirán un robot que ayudará a las futuras generaciones a superar los problemas planteados. También crearán una historia digital centrada en la importancia de promover la sostenibilidad medioambiental para las generaciones futuras.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos: reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan en grupos. Este tipo de aprendizaje suele ir más allá de las materias tradicionales.
- Aprendizaje colaborativo: hincapié en el trabajo de grupo.
- Aprendizaje centrado en el estudiante: el proceso de aprendizaje pivota en torno a las necesidades de los estudiantes.
- Aprendizaje entre pares: los estudiantes aprenden de sus compañeros y se aportan valoraciones unos a otros.

Competencias del siglo XXI

Pensamiento crítico: los estudiantes se convertirán en discentes activos que analizan diferentes medios para salvaguardar nuestro entorno natural para las generaciones futuras.

Colaboración: los estudiantes colaborarán para identificar un problema de la vida real.

Creatividad: los estudiantes aportarán ideas innovadoras para optimizar el uso de las tecnologías digitales para superar los problemas medioambientales.

Comunicación: los estudiantes presentarán sus ideas, pensamientos y argumentos.

Actividades

Sesión 1:

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se familiarizan con los recursos de Europeana, Imagen 1, Imagen 2, Imagen 3, Imagen 4, Imagen 5 seguido de un breve debate. Para publicar y compartir sus comentarios, utilizarán las tabletas de la escuela para acceder a Answergarden. 	10'
Crear una historia digital	<ul style="list-style-type: none"> Los comentarios de los estudiantes se debaten en clase, con especial hincapié en la importancia de cuidar nuestro entorno natural para reducir el impacto del cambio climático. Se debatirá a partir de un vídeo sobre el cambio climático y los estudiantes dispondrán de tiempo para compartir sus impresiones con los compañeros. Los estudiantes planearán y crearán una historia digital con Scratch Jr, se centrarán en el impacto del cambio climático en nuestro medio ambiente. Tendrán que animar su historia con los bloques de código disponibles en la aplicación. 	40'
Conclusión	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes deberán pensar en un eslogan o mensaje que quieran compartir con sus compañeros. Luego usarán Pic Collage para crearlo. Su trabajo se compartirá con otros compañeros de la escuela. 	10'

Sesión 2:

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> Se repasan los puntos principales de la sesión anterior. 	5'
Identificar un problema de la vida real	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se dividen en grupos y hablan sobre los siguientes temas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles son los problemas medioambientales que están afectando a nuestro planeta, contribuyendo así al cambio climático? ¿Qué hay que hacer para superar estos problemas? 	35'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Quiénes son las personas clave que pueden ayudarnos a resolver estos problemas? 	
Conclusión	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes presentan sus ideas a sus compañeros. Pueden usar el Padlet para documentar sus ideas o cualquier otro medio que consideren útil. 	20'

Sesión 3:

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • Se repasan los puntos principales de la sesión anterior. 	5'
Crear un robot	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se dividen en grupos. • Para superar los problemas descritos en la sesión anterior, los estudiantes crearán y programarán un sencillo robot gracias a los kits robóticos Lego We Do 2.0, disponibles en la escuela. Documentarán su trabajo y pensarán en qué puede hacer su robot para promover un la sostenibilidad medioambiental para las generaciones futuras (Imagen 6). 	40'
Conclusión	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes presentan sus ideas en clase y a toda la escuela. 	15'

Evaluación

En casa, los estudiantes crearán una historia digital centrada en la búsqueda de su robot para salvar el medio ambiente. Pueden usar la aplicación [Scratch Jr.](#) para compilar su historia.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

- Los estudiantes pueden adoptar el modelo de «dos estrellas y un deseo» para indicar lo que les gustó o les hubiera gustado ver durante estas sesiones.

Comentarios de la profesora o profesor

Este proyecto puede presentarse a los expertos en la materia durante el encuentro de la [Malta Robo League](#), que se celebra anualmente. Los profesores también pueden embarcarse en este proyecto en los próximos años, además de organizar clubes de programación para que los estudiantes tengan tiempo para profundizar en la materia.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la

cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

Resultados

pedagógicos: http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

Lego Education: <https://education.lego.com/en-us/support/wedo-2>

Tutorial de answergarden: <https://safeyoutube.net/w/Wh51>

Introducción a Scratch Jr: <https://safeYouTube.net/w/ETI1>

Tutorial de Padlet: <https://safeYouTube.net/w/vVI1>

Tutorial de Pic Collage: <https://safeYouTube.net/w/qWI1>

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - UN MUNDO DE COLORES

Título

Un mundo de colores

Autor/a

Mark Busuttil

Resumen

Este escenario pedagógico se centrará en los colores y en cómo se usan en el lenguaje para expresarnos. Se guiará a los estudiantes a través de modismos relacionados con el color, las emociones relacionadas con el color y, finalmente, los símiles.

Palabras clave

Colores, emociones, expresión, modismos, símiles

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Objetivos de mejora: <ul style="list-style-type: none"> • el dominio del inglés mediante el uso de modismos y símiles; • el aprendizaje socio-emocional mediante el uso de colores para la autoexpresión; • el arte mediante el concepto de la mezcla de colores; • la representación de la ciencia de los colores fríos y cálidos en la naturaleza.
Tema	Colores y emociones
Edad de los estudiantes	10-11 (pero puede adaptarse a cualquier edad a partir de los 9 años)
Tiempo de preparación	10 minutos (según lo competente que sea el profesor para montar la clase)
Horas lectivas	50 min
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • colour psychology
Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • La rueda de color (también se puede ver en el tablero) o la imagen del arco iris • Imágenes de los personajes de Del revés
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Rose (Rosa sp.) • Cod. Min. 53, vol. 3, fol. 144r: Florilegium of Prince Eugene of Savoy: Piper indicum – pepper • Brandweerauto Fire Engine met ladder

Tabla de resumen

- [ROYAL VIKING SKY \(Avbildad - namn\)](#)
- [farm animal Young pygmy goat](#)
- [Solanum mauritianum Scop.](#)
- [The northern right whale. : can this species survive?](#)

Licencia

Atribución-Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando te acredite por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y proyectos con licencias similares.

Integración en el currículo

De acuerdo con [el currículo de Malta](#), los estudiantes serán capaces de:

- dar descripciones de personajes, escenas, objetos e imágenes con un lenguaje gramaticalmente correcto;
- comprender y practicar las convenciones del discurso social;
- utilizar palabras, expresiones y figuras retóricas interesantes, específicas y evocadoras para lograr efectos específicos.

Objetivo de la unidad

El objetivo de la unidad es presentar el concepto de color y cómo se usa en el lenguaje.

Al final de la unidad, los alumnos serán capaces de:

Niveles de la taxonomía de Bloom	Objetivo del estudiante	Tipo de inteligencia
Conocer	Cuándo y dónde usar símiles y metáforas.	Verbal-lingüística
Comprender	Usar el color para expresar los sentimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Visual-espacial • Intrapersonal
Aplicar	Utiliza símiles y metáforas de color preexistentes durante la conversación, la escritura y la autoexpresión.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonal • Kinestética corporal • Espacial • Verbal-lingüística
Analizar	Compara diferentes símiles con las connotaciones psicológicas que aportan los colores.	<ul style="list-style-type: none"> • Interpersonal • Visual
Evaluar	Apreciar cómo se interpreta el color en la naturaleza y el	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonal • Interpersonal • Visual

	uso del color en la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia natural
Crear	Crear nuevos símiles relacionados con el color para expresar sus emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonal • Interpersonal • Verbal-lingüística

Resultados de la unidad

Al final de la unidad, los estudiantes serán capaces de:

- usar símiles para expresarse verbalmente y con textos;
- asociar el color con propósitos tales como la señalización natural e interpersonal, entre otras cosas.
- crear nuevos símiles basados en el color.

Tendencias

Las tendencias que se incorporan en esta lección son:

- Aprendizaje permanente
- Aprendizaje centrado en el estudiante

Competencias del siglo XXI

El aprendizaje del siglo XXI se centra en:

- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Comunicación

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	Para romper el hielo, se pregunta a los estudiantes cuál es su color favorito y por qué. Pregúntales si les gustaría vivir en un mundo en color o en blanco y negro y por qué.	5'
Introducción al color	<p><i>*El ejemplo usado en este escenario pedagógico se centrará en los tres colores primarios: rojo, verde y azul, pero pueden incorporarse tantos colores como el profesor desee.*</i></p> <p>Lleva a los estudiantes a situaciones en las que la gente usa el color como valor comparativo:</p> <p>Elige un color y enseña objetos con ese color.</p> <p><u>Rojo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Red rose - Europeana Red pepper - Europeana Red Fire Engine 	15'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<p>Pregunta qué sentimientos les evocan estos objetos. Al acabar, pregúntales qué color tienen las tres imágenes. Asocia el rojo con los sentimientos suscitados por los estudiantes.</p> <p><u>Verde:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Green Fields - Emerald - Leaf <p><u>Azul:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Blue Skies and Sea - Blue whale - Sapphire <p>Al hablar de las imágenes, escribe: _____ as: _____ para usar los símiles. Una vez hecho, pide a los estudiantes que usen su LearnPad para buscar otras imágenes relacionadas con los colores rojo, verde y azul. También pueden señalar objetos que haya en el aula. Juntos, id creando símiles con los colores. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - My friend's eye colour is as _____ as _____ - My bag's colour is as _____ as _____ <p>Si el nivel lo permite, pueden usarse otros colores.</p> <p>Puede hacerse una sesión entera con distintos colores. Para esta, el profesor puede pasar a otro escenario sobre cómo usamos el color para expresarnos.</p>	
Psicología del color	<p>Lleva a los estudiantes a la noción de que el color también puede usarse para expresar emociones.</p> <p>Presenta a los estudiantes tres escenarios que produzcan un sentimiento o emoción. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recibir un regalo (usa un papel de regalo rojo para repasar «as red as _____») • Romper un jarrón (usa un jarrón azul para repasar «as blue as _____») • Comer/Oler algo malo (usa una foto con un niño con la cara verde para repasar «as green as _____») 	10'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Metáforas del color	<p>Pregunta a los estudiantes qué y cómo les hace sentir la imagen. Anota las emociones en la pizarra (para usarlas como referencia posterior).</p> <p>Entrega a los estudiantes (o muestra) la rueda de colores. De las emociones enumeradas en la introducción, haz que asocien un color con un sentimiento o emoción.</p> <p>Pregúntales por qué hacen esa asociación. Avanza y pregunta qué otros sentimientos y emociones pueden relacionar con los colores. Usa una escala de psicología del color para guiarte, como por ejemplo psicología del color.</p> <p>Habla de los personajes de Del revés: Ira, Asco, Tristeza.</p> <p>Escribe en la pizarra: El rojo es el color de *emoción*, el verde es el color de *emoción*, el azul es el color de *emoción*</p> <p>Reparte la paleta de colores y haz que los estudiantes escriban símiles y metáforas relacionadas con ese color. En la pizarra, el profesor puede incluir fotos para guiarse. Por ejemplo</p> <p><i>Red is as bright as a burning flame/ Green is as peaceful as a quiet room/ Blue is as relaxing as a feathery touch.</i></p>	15'
Conclusión	Concluye la sesión utilizando el Padlet. Se insta a los estudiantes a elegir imágenes que crean que se relacionan con los colores rojo, verde y azul. Ejemplo .	

Evaluación

Evaluación durante la clase (evaluación del aprendizaje según el currículo general):
 Vocabulario usado durante la construcción de símiles y metáforas

Los alumnos repasarán de la siguiente manera:

En esta clase he aprendido:

Mi actividad favorita fue:

Hoy he mejorado:

Puedo usar lo que aprendí en mi vida para:

Después de la clase, me siento:

Segura/o

Contenta/o

Aburrida/o

Triste

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Tras el repaso de la clase, la mayoría de los estudiantes se sintieron cómodos con el uso de símiles y muchos comentaron que les gustaba la idea de no limitarse a utilizar ejemplos prescriptivos. A los que no se les dan tan bien los idiomas o tienen dificultades para expresarse, consideraron que aunque ese o aquel juego de palabras era bueno, no lo usan con la frecuencia que quisieran.

En cuanto a las metáforas, expresaron la necesidad de indagar más, especialmente para relacionar la emoción con un color. Algunos dijeron que el color puede significar otras cosas para ellos y no necesariamente se ajusta a la rueda de la psicología del color. En general, encontraron el concepto de psicología del color bastante interesante y algunos lo relacionaron con la moda, el marketing y los deseos del consumidor.

Comentarios de la profesora o profesor

Como profesor, sentí que la unidad transcurrió sin problemas, sobre todo porque el color es un tema muy fácil de profundizar. El uso de colores para símiles y metáforas es solo un aspecto que ayuda a fomentar la escritura creativa.

Me gustaría profundizar en el significado del color en la literatura moderna en lugar de centrarlo todo en los símiles y metáforas, ya que eso le dará más contexto. Tal vez, si me centrara más en la utilidad del color en artículos corrientes, como el marketing de productos, podría implicar más a la clase.

Lo que también mejoraría es el uso de recursos en línea y utilizaría varios sitios web, además de hablar sobre sus esquemas de color. Eso establecería un vínculo entre los pensamientos y opiniones de los alumnos y los haría formar símiles o metáforas, lo que reforzaría su expresión.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

- [*Psicología del color*](#)
- [*Padlet*](#)
- [*Del revés*](#)

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - BAILE DE FUERZAS

Título

Baile de fuerzas

Autor/a

Stephanie Maggi-Pulis

Resumen

Este escenario de aprendizaje implica competencias del siglo XXI, como la colaboración, la creatividad y la cooperación en el aprendizaje de la fuerza resultante en Física. Solos-parejas-todos y el baile de la clase al final del escenario pedagógico permiten a los estudiantes mostrar lo que han aprendido a la vez que ven obras de arte de famosos artistas europeos de diapositiva en diapositiva.

Palabras clave

Trabajo en grupo, baile, sistema equilibrado, sistema desequilibrado, fuerza resultante.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Física o Ciencia Integrada
Tema	La fuerza resultante en un sistema de fuerzas
Edad de los estudiantes	12 - 16
Tiempo de preparación	2 - 6 horas
Horas lectivas	45 -50 minutos
Material didáctico en línea	Cuestionario Kahoot
Material didáctico tangible	Cuerda, silbato, ficha de trabajo de la Fuerza Resultante
Recursos de Europeana utilizados	<ol style="list-style-type: none"> Se usaron los siguientes enlaces en las fichas: <ul style="list-style-type: none"> Bois de Vincennes : canotage autour des Iles. Third Gordon Bennett Balloon Race To gutter med kjelke og ski på Fjelstad på Ring i Ringsaker World War One: Chatham, England: loading stretchers onto a Red Cross train from an ambulance. Photograph, 1914/1918. Se usaron los siguientes enlaces en la clase de danza: <ul style="list-style-type: none"> St Peter and St Paul Three cats performing a song and dance act. Gouache by Louis Wain, 1925/1939.

Tabla de resumen

- [Un cuadro de mi padre](#)
- [St Jerome](#)
- [Madonna van Loretto](#)
- [Battle of Grunwald](#)
- [The Cornshocks](#)
- [The Kitchen Maid](#)
- [Husband and Wife](#)
- [Composition with Figures and a Horse](#)
- [Decorative Landscape I](#)
- [Decorative Landscape II](#)
- [Ett päron](#)
- [Landscapes from Arles](#)
- [The banks of a river \(Les Berges\)](#)
- [Ophæng med farvebilleder af Grevinde Danner](#)
- [Portrait of the Artist's Wife](#)
- [Landscape](#)

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

El tema de las Fuerzas forma parte del currículo de Ciencia Integrada y Física. De esta forma, los estudiantes sabrán identificar que todo lo que hacemos en la vida cotidiana se relaciona con un sistema de fuerzas que están equilibradas o desequilibradas y hacen que el sistema funcione.

Objetivo de la unidad

Durante la clase, los estudiantes:

1. Identificarán si un sistema de fuerzas está equilibrado o no.
2. Identificarán las fuerzas que actúan en un sistema determinado.
3. Calcularán la fuerza resultante que actúa en un sistema de fuerzas determinado.

Resultados de la unidad

Calcularán la fuerza resultante que actúa en un sistema de fuerzas determinado después de determinar que el sistema está desequilibrado. Entonces sabrán mostrar su dirección como una cantidad vectorial. La autoevaluación y la evaluación de los compañeros se hará al final de la unidad mediante la clase de baile.

Tendencias

Aprendizaje permanente, aprendizaje colaborativo, aprendizaje centrado en el estudiante, aula invertida, autoaprendizaje y aprendizaje entre pares, aprendizaje de CTIM, aprendizaje lúdico.

Competencias del siglo XXI

Colaboración, cooperación, creatividad, aprendizaje activo

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción (Física)	Vemos un vídeo que muestra el juego de la sogá en diferentes pasajes del vídeo, por ejemplo 4:52, de 8:29 a 8:36.	5-10'
O		
Introducción (Ciencia Integrada)	<p>Opción para los más pequeños:</p> <p>Se les presenta una situación de juego de la sogá en el que tienen que participar (tres en cada lado, por ejemplo). La cuerda se prepara con una cinta roja en el medio. Los participantes se colocan de manera que la cinta roja coincida con una marca en la pizarra. Esa es la posición inicial.</p> <p>A los participantes en el juego se les pide que se «congelen» (en la medida de lo posible) al oír el silbato del profesor. Empiezan a tirar. Las situaciones que se consideran en esta etapa hacen referencia a sistemas de fuerzas equilibradas y desequilibradas con las que los estudiantes pueden identificarse fácilmente.</p> <p>Cuando el profesor toque el silbato, los estudiantes se «congelan» y responden a preguntas de tipo: ¿«Hay un equipo ganador en esta situación?» (Si es así, el sistema está desequilibrado; si no, el sistema está equilibrado) «¿Están las fuerzas equilibradas en esta situación?», etc.</p>	10'
Fase 1: solos-parejas-todos	Los estudiantes reciben la «Ficha de trabajo de identificación de fuerzas» (Documento Anexo 1) y se les pide que identifiquen las fuerzas que actúan en el sistema y si es un sistema equilibrado o desequilibrado.	10'
Fase 2: Autoevaluación	Las respuestas se anotan en la pizarra y se abre el debate con toda la clase.	2'
Fase 3: Explicación del cálculo de la fuerza resultante	El profesor hace referencia a la definición de fuerza resultante y sus usos en la vida cotidiana. Se anotan los detalles de la fuerza resultante, tanto el tamaño como la dirección.	8'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Fase 4: Trabajo en clase	Ejercicio que describe cómo la fuerza resultante se encuentra en un sistema cotidiano con fuerzas horizontales o verticales. Puede incluir una hoja como en el documento del Anexo 2.	10'
Fase 5: Clausura - El baile de fuerzas	El profesor prepara una presentación en la que cada diapositiva muestra diferentes flechas que implican fuerzas de diferente tamaño. Se les dice a los estudiantes que hagan una marcha estática si el sistema está equilibrado. Si no es así, deberán mover las manos hacia arriba o hacia abajo, a la izquierda o a la derecha o en diagonal para mostrar dónde actúa la fuerza resultante. La presentación se puede mostrar dos veces para que los estudiantes puedan avanzar.	10'

Evaluación de la unidad de Física/Ciencia Integrada

1. La autoevaluación al final de la unidad a través del baile junto a la presentación en PowerPoint es muy eficaz.
2. Al acabar, se pide a los estudiantes que hagan el [cuestionario](#) de Kahoot para poder consolidar el aprendizaje relacionado con el tema de las fuerzas.
3. Pueden volver a hacer el baile a medida que la presentación está disponible en una plataforma de aula invertida como [edmodo.com](#)
4. [Presentación compilada](#)

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Las valoraciones orales de los estudiantes durante la hora de trabajo en clase muestran que entendieron cómo encontrar la fuerza resultante, lo que se consolidó en la clase de baile, además de añadir que se divirtieron.

Comentarios de la profesora o profesor

Ha sido todo un éxito. La ficha de actividades ayudó a que se interesaran por aprender de las situaciones presentadas, cada imagen muestra una instantánea del movimiento.

También se vio que los estudiantes comprendieron que en situaciones cotidianas las fuerzas no solo son horizontales o verticales en un sistema, sino que pueden actuar en diagonal. En este caso, muy a menudo el componente del peso es un factor que influye en general. Se les informó sobre esta cuestión pero sin entrar en demasiados detalles (ya que no forma parte del currículo). A esto se le llamó «empuje».

Durante el baile, fue interesante observar el progreso de los estudiantes en cada movimiento. La presentación fue bastante rápida y se les instó a salir de su zona de confort al final de la presentación. De hecho, el compañerismo y el trabajo en equipo jugaron un papel importante, ya que uno o más estudiantes se hicieron cargo de los movimientos más exigentes y gritaron el valor más alto de la fuerza para que todas las miradas (y las manos) fueran en esa dirección. Fue una verdadera autoevaluación y una evaluación entre pares.



Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo 1**Documento 1: Ejercicio de Fuerzas equilibradas y desequilibradas/ ejercicio de identificación de fuerzas****Identificación de fuerzas**

En cada uno de los siguientes sistemas, indica si está equilibrado o desequilibrado. Luego identifica las fuerzas que actúan en cada uno.

1. Piragüismo en el lago

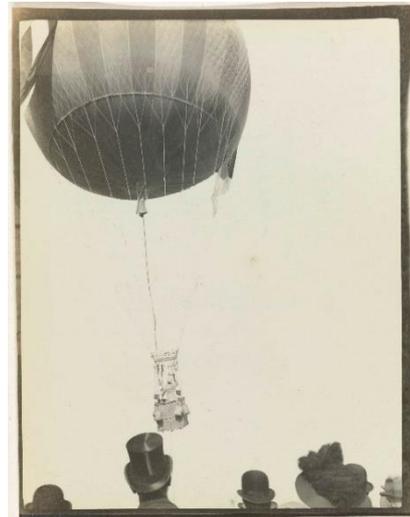
(Equilibrado/ Desequilibrado)

El Bois de Vincennes, situado al este de París, es el mayor parque público de la ciudad. Remar por sus lagos es muy agradable. Foto tomada alrededor de 1895.

**2. Globo aerostático**

(Equilibrado/ Desequilibrado)

El sueño del hombre siempre fue volar. Esta foto muestra un globo ascendente que participó en la Tercera Carrera Gordon Bennett el 10 de octubre de 1908. Hay un hombre en la cesta. En primer plano las cabezas de los espectadores.



3. Esquiadores

(Equilibrado/ Desequilibrado)

Se trata de una foto antigua de dos niños con un trineo. Están esquiando en Fjelstad en Ring en Ringsaker, Noruega. (1880 – 1915)



4. Cargando en un tren

(Equilibrado/ Desequilibrado)

Esta foto se hizo durante la Primera Guerra Mundial en Chatham, Inglaterra. Están cargando una camilla en un tren de la Cruz Roja desde una ambulancia. (1914 -1918)



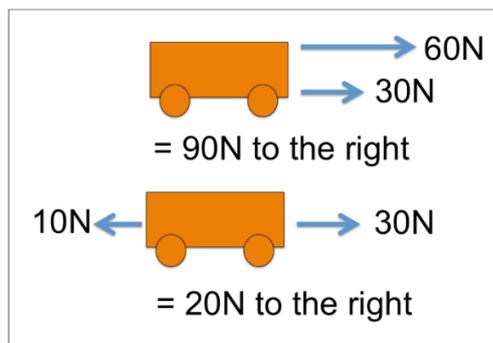
Anexo 2

Buscar la fuerza resultante

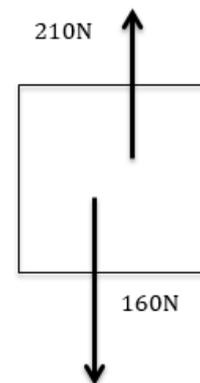
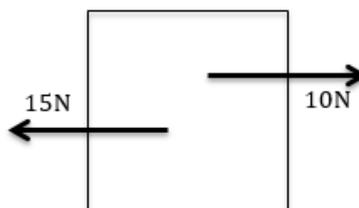
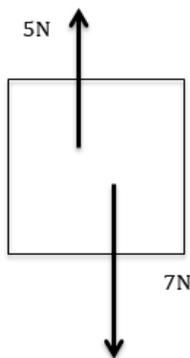
1. Suma de fuerzas

- a) Definición: la **fuerza resultante** es **la fuerza única** en un sistema en el que actúa más de una fuerza.
- b) ¿Por qué es importante la fuerza resultante? Es muy importante en la construcción de elementos como puentes, torres, barcos, etc.

2. Buscar la fuerza horizontal o vertical resultante en un sistema:



3. Busca la fuerza resultante F en los siguientes sistemas:



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - VER, COMPRENDER, CUESTIONAR - ¡SER EL MOTOR DE CAMBIO!

Título

Ver, comprender, cuestionar - ¡Ser el motor de cambio!

Autor/a

Agnieszka Pielorz

Resumen

¡Muy simple pero importante! Para mí, esa es la mejor descripción de mi escenario pedagógico. Es muy importante tener la posibilidad de expresar tus propios pensamientos, opiniones y actitudes. Desafortunadamente, a veces no aprovechamos las oportunidades que tenemos. Me gustaría que los estudiantes de secundaria de todo el mundo reflexionaran sobre su participación en la vida local y que estén preparados para asumir la responsabilidad en el futuro.

Palabras clave

Democracia, participación, activa, libertad, cambio

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	El escenario puede usarse en Educación Cívica, Inglés, Historia, idiomas nativos, sustituciones y clases del tutor.
Tema	Ver, comprender, cuestionar - ¡Ser el motor de cambio! ¡La participación democrática en la práctica!
Edad de los estudiantes	15 – 19
Tiempo de preparación	45 minutos
Horas lectivas	2 x 45 minutos
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Quizlet – Vocabulary • Wordwall – Vocabulary • Answergarden • Padlet • Canva • Be a Change Agent – final survey • Participedia
Material didáctico tangible	Códigos QR - Códigos QR Papel

Tabla de resumen

Recursos de Europeana utilizados

- [Rinkimai Klaipėdoje. Balsavimo kabinose pildomi biuleteniai](#)
- [manuscript from "The Register of persons entitled to vote in the election of Members of Parliament for the City of London, etc. \[With MS. additions.\]"](#)
- [Following the paths of our fathers in the ranks of the polish army for motherland and freedom = śladami ojców naszych w szeregach armii polskiej za ojczyznę i wolność](#)

Licencia

Atribución-Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando te acredite por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y proyectos con licencias similares.

Integración en el currículo

El tema de este escenario pedagógico encaja en el currículo nacional polaco de la asignatura de Educación Cívica. Es exactamente el tema que debemos abordar. Sin embargo, la democracia y la participación, al ser cruciales para la existencia activa de nuestros estudiantes en el futuro, puede abordarse en muchas materias, como las lenguas nativas o en las tutorías y encajan perfectamente en el currículo.

Objetivo de la unidad

Los estudiantes serán conscientes de la importancia de la participación en la vida política. Aprenderán que tienen la posibilidad de participar aunque no sean adultos.

Resultados de la unidad

Se anima a los estudiantes a ser activos para que entiendan que «cambiar algo» significa «sentir la necesidad de cambiar tu propia actitud y ser responsable de tus actos».

Tendencias

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje por proyectos

Competencias del siglo XXI

- Pensamiento crítico
- Colaboración
- Educación cívica
- TIC
- Liderazgo y responsabilidad

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Práctica de vocabulario	En función del nivel de inglés de los estudiantes, el profesor presentará o repasará el vocabulario relacionado con la política: Quizlet – Vocabulary Wordwall – Vocabulary	10'
VER	Los estudiantes trabajan en tres grupos. Cada grupo utiliza un código QR para ir a un recurso de Europeana e intentan decir qué se puede asociar con las imágenes que ven. El profesor modera un breve debate sobre el tema de la libertad y su importancia en nuestra vida cotidiana.	10'
COMPRENDER	Con Answergarden, los estudiantes piensan en la libertad e intentan escribir la primera palabra que les viene a la mente. El profesor lee todas las palabras y resume las dos primeras partes de la lección. Luego modera un debate con los estudiantes sobre la libertad, la democracia, la democracia directa e indirecta y, si es necesario, explica los términos anteriores.	15'
CUESTIONAR	En grupos, los estudiantes deben pensar en diferentes tipos de acciones en las que pueden participar. Ponen páginas web o carteles de acciones en el Padlet y escriben por qué esta o aquella acción son importantes.	15'
CUESTIONAR	El profesor explica la idea del presupuesto participativo. Este tipo de presupuesto se aplica en muchas ciudades de Europa. Los ciudadanos pueden decidir sobre una determinada suma de dinero y en qué se debe gastar. Con su propia ciudad como ejemplo u otra ciudad cercana, el profesor muestra algunos ejemplos de elementos que se financiaron gracias a los presupuestos participativos y cuántas personas votaron por ello. Los ejemplos están disponibles en: Participedia .	15'
¡SER MOTOR DE CAMBIO!	En grupos, piensan en qué les gustaría hacer en el centro si hubiera un presupuesto participativo. En el portal Europeana, deben buscar una foto, un dibujo o algo que represente la idea de participación y crear un eslogan que promueva esa idea. Usarán Canva para preparar un cartel y presentarlo al resto de la clase; puede hacerse una presentación de todos los carteles en un Padlet.	15'
Resumen	Los estudiantes evalúan la lección e intentan explicar cómo influyó en su actitud.	10'

Evaluación

Como el objetivo es cambiar la actitud de los estudiantes, no hay evaluación por parte del profesor. Los estudiantes pueden mostrar sus opiniones en los carteles, por lo que la evaluación será entre pares.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Usé los formularios de Google para la evaluación: [Be a Change Agent! – Google Form Survey](#)
El objetivo es ver la influencia de la unidad en los estudiantes.

Comentarios de la profesora o profesor

La idea de este escenario está en continuo desarrollo. Dado que lo usé con mis alumnos de 14 y 15 años, fue un tanto complicado para ellos, sin embargo, fue una buena manera de conocer sus opiniones sobre su participación en las actividades escolares y extraescolares. Lo hice en dos sesiones, que es el tiempo necesario e ideal para hacer este escenario pedagógico.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: Ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - DESCUBRIMIENTOS MATEMÁTICOS EN LA ARQUITECTURA ROMÁNICA

Título

Descubrimientos matemáticos en la arquitectura románica

Autor/a

Cristina Lima

Resumen

Las matemáticas están por todas partes en la ciencia, la tecnología y el arte. Es una ciencia de ideas e ideales.

Este escenario pedagógico explorará las matemáticas presentes en la arquitectura románica, con especial hincapié en la Ruta del Románico, una ruta histórica en el norte de Portugal. Se invitará a los estudiantes a aprender más sobre el número irracional Pi (con un cuento y un vídeo) y a conocer la arquitectura románica y en particular sus rosetas. Esto los llevará a entender mejor la simetría de la rotación y la fórmula para calcular la superficie lateral del cono de revolución. Se verá en términos generales el uso del número Pi para el cálculo de áreas y perímetros de círculos. La tecnología y la ludificación también están presentes para despertar su interés, mejorar la participación, desarrollar la creatividad y la autonomía, promover el diálogo y resolver situaciones problemáticas.

Palabras clave

Pi, Románico, cuento, composición, ludificación

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Matemáticas, Historia, Arte y TIC
Tema	El número Pi y el área de la superficie lateral del cono para estampar una roseta románica
Edad de los estudiantes	13-15
Tiempo de preparación	60 min
Horas lectivas	130 min
Material didáctico en línea	CultureMoves: https://portal.culturemoves.eu/noniusadventures/romanesque-math-discoveries

Tabla de resumen

	<p>disponible en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colecciones Europeana https://www.europeana.eu/portal/en • Rota do Românico: https://www.rotadoromanico.com/en/ • Flipsnack: an irrational love story by noniusadventures • TED Ed Movie: https://youtu.be/9a5vHXsUvUw • Pi Day: http://mypiday.com/index.html • Attractor (en imaginary.org): https://imaginary.org/fr/node/1073 • Kahoot: https://play.kahoot.it/v2/?quizId=e115842f-a3d9-4471-9d7c-795d702e4616 • Inspirograph: https://nathanfriend.io/inspirograph/
Material didáctico tangible	<p>Papel, lápiz, compás, regla, libro escolar, teléfono móvil o tableta, pizarra interactiva, cuento de matemáticas impreso (https://archive.org/details/pia3print)</p>
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Church from BL Add 39636, ff. 5-8, 11-12, 30-32, f. 12 - La inicial "T" de una iglesia románica con un rosetón junto a un lago, que mide 100 x 115. • Kompozíció – Foto de una casa e iglesia compuesta de elementos románicos y un árbol enfrente - linograbado. • San Zeno, Verona – Vista de la iglesia de San Zeno en Verona con el pórtico, el rosetón y partes de los edificios adyacentes. • Spiel – Zeichenspiel: Espirografía. Familie: Frau & Mann & Mädchen & Junge & Spirograph

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

El tema se ajusta al currículo nacional de matemáticas (9º curso), que requiere el estudio de números irracionales, como Pi, y el cálculo de la superficie lateral de un cono.

Como se indica en el documento del Ministerio de Educación portugués *Aprendizaje esencial - Articulación con el perfil de los estudiantes*, los objetivos de la enseñanza de las matemáticas son: «Promover la adquisición y el desarrollo de los conocimientos y la experiencia en matemáticas y la capacidad de aplicarlos en contextos matemáticos y no matemáticos. Desarrollar actitudes positivas hacia las matemáticas y la capacidad de saber valorar el papel cultural y social de esta ciencia».

Objetivo de la unidad

El objetivo de esta unidad es promover las matemáticas desde un punto de vista cultural e histórico, dando a conocer el número irracional Pi y llevando a los estudiantes a descubrir la

fórmula de la superficie lateral del cono a través de un juego. Se establece una relación entre varias asignaturas matemáticas y no matemáticas, lo que crea una perspectiva integral de la disciplina.

Resultados de la unidad

Los estudiantes leerán, escribirán, debatirán ideas y resultados, jugarán un juego e investigarán soluciones con tecnología móvil e instrumentos de diseño geométrico. Producirán una obra escrita y una obra artística con un espirógrafo en línea. Debatirán diferentes puntos de vista durante sus presentaciones.

Tendencias

Aprendizaje colaborativo: hincapié en el trabajo en grupo.

Aprendizaje entre pares: aprenden de sus compañeros y se aportan valoraciones unos a otros.

BYOD: traen sus propios dispositivos móviles al aula.

Aprendizaje anclado: método didáctico centrado en la tecnología; las actividades se diseñan o vinculan a un «ancla», como una aventura o un cuento, con un problema al final que debe resolverse.

Búsqueda y aprendizaje: Las imágenes visuales y multimedia son más poderosas que los estímulos verbales.

Competencias del siglo XXI

Colaboración: trabajar en equipos para crear una composición matemática.

Creatividad: crear una roseta con la tecnología.

Comunicación: debatir y presentar el trabajo al resto de compañeros.

Pensamiento crítico: analizar diferentes formas de resolver los problemas y proponer nuevas ideas.

Alfabetización digital: usar herramientas como Kahoot o Inspirograph y plataformas como Europeana, Rota do Românico, Atractor, TED Ed.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
1. Presentación	Consulta el álbum Romanesque Maths Discoveries y presenta la arquitectura románica (de la colección Europeana). Explica cómo buscar información en el portal de Europeana.	10'
2. La Ruta del Románico	Mira este vídeo de mapeado The Route of the Romanesque de promoción de esta ruta portuguesa.	5'
3. Un número oculto y una historia divertida	Individualmente (con el cuento de Flipsnack) o en pequeños grupos (con la historia de A3), los estudiantes leerán el cuento matemático, que servirá de lema para abordar Pi como número irracional, la relación entre el perímetro y el diámetro de un	15'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	círculo y su relación con el Día Internacional de las Matemáticas.	
4. The infinite life of... Pi	El vídeo de TED Ed «The infinite life of... Pi» ayuda a entender mejor Pi y su importancia en el mundo. Se invita a los estudiantes a usar sus teléfonos móviles y buscar su fecha de nacimiento en los decimales de Pi.	10'
5. Encuentra a Pi en el arte románico	Por equipos, deben buscar el monasterio del Salvador de Paço de Sousa y ver su hermoso rosetón. El profesor debe explicar primero qué es una roseta matemática y recordar el tipo de simetría que implica.	10'
6. Roseta MathLapse	Los estudiantes ven en sus dispositivos este MathLapse , que ilustra un proceso de elaboración de un sello para estampar una roseta que tiene (solo) simetría de rotación.	5'
7. Reto matemático: la roseta	Cada equipo juega un Kahoot con los otros equipos, con la moderación del profesor. Las respuestas incorrectas deben ser analizadas en pequeños grupos y con la clase, para así entender mejor los temas tratados en el juego.	15'
8. Composición matemática	Se propone a cada equipo una composición matemática sobre el rosetón del monasterio del Salvador del Paço de Sousa. Deberán relacionar varios conceptos matemáticos, como las simetrías de rotación, los perímetros y áreas de círculos y sectores circulares y el cálculo de las superficies laterales de los conos, con ejemplos concretos para la aplicación de la fórmula. Tendrán libertad para reunir los elementos que consideren relevantes y deberán presentar una construcción geométrica de una roseta matemática.	30'
9. Presentación de la composición matemática	Los equipos presentarán el resultado de su trabajo al resto de la clase. Durante la presentación, los compañeros evaluarán el trabajo de los otros equipos mediante la evaluación formativa «Dos estrellas y un deseo».	25'
10. ¡Espirográfatelo!	Se presenta el espirografo con una imagen de Europeana y se les propone la creación individual de una roseta con Inspirograph . En casa, responderán al formulario de Google Romanesque Maths Discoveries para aportar su valoración de la unidad.	5'

Evaluación

[La evaluación para el aprendizaje \(AFL\)](#) es un método de enseñanza y aprendizaje en el que se aportan una serie de valoraciones que sirven para mejorar el rendimiento de los estudiantes. Se involucran más en el proceso de aprendizaje y de esta manera ganan confianza en lo que se espera que aprendan y a qué nivel.

El **Reto matemático: la roseta** tiene su propia evaluación en forma de juego de Kahoot. El profesor puede guiar las conversaciones entre los estudiantes para comprender los problemas, especialmente cuando cometen errores al resolverlos.

Composición matemática es una pregunta abierta, en la que los estudiantes tendrán libertad para elegir las ideas que quieren presentar y cómo hacerlo, además de usar su creatividad y habilidades de diseño geométrico. En su presentación a la clase, cada grupo será evaluado por los demás grupos, que usarán el método de «**Dos estrellas y un deseo**». Cada estrella es una valoración positiva y el deseo es algo que debe mejorarse. Así se promueve un contexto de colaboración y de valoraciones positivas del trabajo de los estudiantes.

La actividad **Espirográfate** es una propuesta para la asignación individual de tareas. Cada figura creada se compartirá en línea con los estudiantes para que puedan evaluar el trabajo de los demás y ayudar al profesor en la evaluación final. En caso de evaluación positiva, el trabajo formará parte de un rosetón matemático, que se publicará en la página de la escuela.

***** **DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD** *****

Valoración de los estudiantes

Los estudiantes aportaron sus valoraciones sobre la unidad con el formulario de Google [Romanesque Maths Discoveries](#). Al 85 % le gustó y al 15 % le gustó mucho. Todos tuvieron presente que la relación establecida entre Historia y Matemáticas era positiva para entender mejor los contenidos. De los materiales presentados en el álbum en el portal Culture Moves, consideraron los siguientes elementos como muy interesantes: Arquitectura románica en Europeana; La Ruta del Románico; Un número oculto y una historia divertida; Encuentra tu Día Pi; Desafío matemático (con Kahoot) y Espirográfate. A todos les gustaría hacer más a menudo este tipo de unidad, incluso sugirieron una al mes.

Comentarios de la profesora o profesor

Este escenario pedagógico puede adaptarse en función del tiempo disponible para la clase. Por ejemplo, los puntos 3 y 4 pueden proponerse para casa en una clase anterior (como así se hizo en este caso). Una posibilidad es pedir a los estudiantes que resuman la historia y que debatan sobre el vídeo de TED Ed con sus compañeros.

Para comprender mejor cada paso del juego en Kahoot, se analizaron las figuras que aparecen en el juego (enumeradas en el anexo). Los estudiantes llegan a la conclusión de que la proporción puede establecerse entre las áreas y perímetros de la roseta y su sector circular que constituye la superficie lateral del cono, con especial atención tanto a las líneas de la roseta (identificadas con la letra *g*) como a la base del cono (identificado con la letra *r*).

Y, después del juego, la profesora hizo un repaso de todo el proceso, lo que facilitó la consecución de la composición matemática propuesta en el punto 8. Un estudiante presentó un ejemplo del uso del espirógrafo y la diferencia entre las rosetas matemáticas y las que no lo son, seguido de un debate con la clase.

El escenario pedagógico se aplicó con estudiantes que trabajaban por primera vez en la plataforma Europeana y que nunca habían utilizado las aplicaciones Kahoot e Inspirograph. Aunque viven en lugares por los que pasa la Ruta del Románico, muchos desconocían sus características principales y apreciaron la relación que se estableció con las matemáticas.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

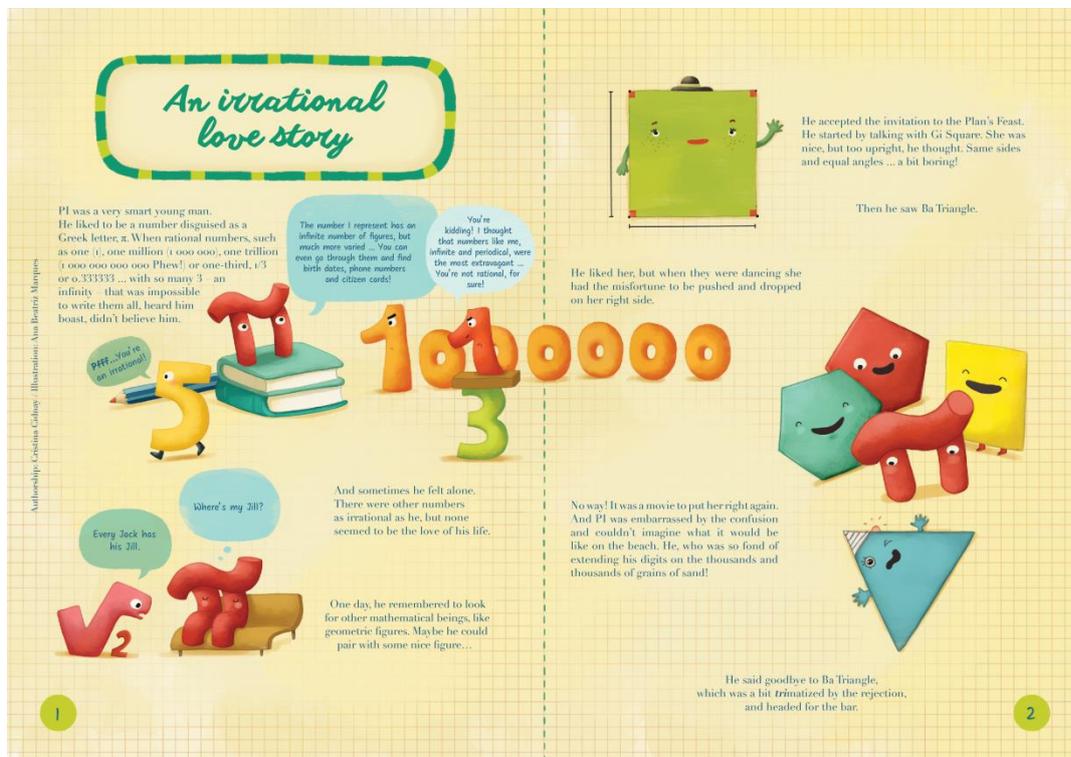
[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

1 - El cuento matemático «An irrational love story» puede imprimirse desde:

https://archive.org/details/@nonius_adventures



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - REESCRIBIR LA HISTORIA CON ACTIVIDADES DE CTIAM

Título

Reescribir la historia con actividades de CTIAM

Autor/a

Grațiela Vișan

Resumen

Como los cuentos son parte de la vida de los niños, mis estudiantes decidieron «reescribir» *El mago de Oz*. El viaje a la Ciudad Esmeralda les dio la oportunidad de conocerse mejor, desarrollar habilidades sociales, cooperar y expresar sus sentimientos, trabajar en equipo, reflexionar sobre la protección del medio ambiente, el reciclaje de materiales y los peligros climatológicos, además de comprender la diferencia entre el tiempo y el clima. No sin antes contar las historias que leen, caracterizar a los personajes, enriquecer su vocabulario, utilizar los recursos de Europeana para comprender y conocer mejor los fenómenos y los materiales, recrear a los personajes con materiales reciclados, aprender cosas nuevas, pasar un buen rato.

Palabras clave

Cuento, volver a contar, habilidades sociales, cambio climático, reciclaje

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Lenguaje, Desarrollo Personal, Ciencia, Arte
Tema	Comunicación oral, elementos de construcción de la comunicación
Edad de los estudiantes	9
Tiempo de preparación	10 horas
Horas lectivas	6 horas
Material didáctico en línea	Europeana, Gizmodo Earth & Science, National Geographic Kids, <ul style="list-style-type: none"> • https://www.nationalgeographic.org/video/tornadoes-101/, • https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=1DGbVBWk43c • https://www.youtube.com/watch?time_continue=117&v=Sv7OHfplRfU
Material didáctico tangible	Texto de <i>El mago de Oz</i> , de L. Frank Baum, ordenador portátil, proyector, colores, acuarelas, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, cartón, papel de colores, pajitas, tinte, latas de acero, materiales reutilizables.
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Modern cyclone • Efter tornadoen

Tabla de resumen

- [of pierced gold with emerald matrix pendants, Europe \(Roman\), 1st-4th century. Pair of earrings of pierced gold with pendants of emerald matrix. Gold, emerald matrix.](#)
- [Gold ring, with a circular bezel set with emeralds, with forked shoulders. Spain, 1700-1800. Gold ring, with a circular bezel set with emeralds in a cluster, with forked shoulders and each branch...](#)

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico sigue el currículo fundamental, ya que:

- en Comunicación en rumano, los estudiantes deben desarrollar habilidades de lectura de textos literarios que muestren viajes y aventuras, identificar un objeto/lugar/persona usando la descripción/apropiaciones presentadas, contar un texto leído, desarrollar su vocabulario. Los estudiantes utilizarán el pensamiento crítico y la comprensión lectora para analizar la historia de ficción presentada.
- En Matemáticas y Exploración/Ciencia Medioambiental, tenemos las siguientes competencias: determinar las consecuencias de las acciones humanas en los entornos vivos analizados; expresar opiniones (acuerdo/desacuerdo) sobre determinadas actitudes y comportamientos observados en los entornos vivos analizados; iniciar y participar en programas/proyectos ecológicos; comunicar mediante el dibujo o la comunicación verbal los efectos de los fenómenos de la naturaleza en el medio ambiente; determinar las diferentes condiciones meteorológicas y describir fenómenos meteorológicos comunes y extremos, a menudo generados por el cambio climático.
- En Artes Visuales y Competencias Prácticas se abordan las siguientes competencias: Analizar las características/propiedades de los materiales en diversos contextos (selección de materiales de trabajo, en función de la finalidad prevista); participar en obras colectivas; confeccionar un traje con materiales reciclados que se ajuste a un personaje. Los niños utilizan recursos sencillos para crear proyectos bidimensionales y tridimensionales.
- Desarrollo personal: analizar los personajes de las historias o de la vida real, con el fin de identificar las similitudes y diferencias entre ellos; aplicar técnicas artísticas creativas para expresar diferentes estados emocionales; debatir sobre el vínculo entre las emociones y el comportamiento.

Objetivo de la unidad

- Desarrollar la capacidad de comprender el medio ambiente en el contexto de la práctica de la comunicación oral y escrita, además de establecer vínculos entre el texto literario estudiado y la realidad circundante.
- Familiarizarse con el cambio climático de la Tierra y concienciarse sobre las consecuencias del calentamiento global y de los desastres naturales.

- Hacer miniproyectos en grupo aplicando las competencias prácticas previamente adquiridas.

Resultados de la unidad

Los estudiantes harán figuritas de los personajes de *El mago de Oz* con materiales reciclables; antes deberán dibujar un boceto y diseñar las etapas de trabajo. Durante el trabajo, descubrirán ciertas propiedades de los materiales utilizados: forma, color, densidad, magnetización, adhesión. También pintarán y dibujarán escenas de la historia. En un Padlet, recogerán imágenes sobre el cambio climático, fenómenos meteorológicos extremos, así como piedras preciosas como la esmeralda.

Tendencias

Aprendizaje por proyectos, educación recreativa: aprendizaje lúdico, aprendizaje de CTIM, aprendizaje centrado en el estudiante

Competencias del siglo XXI

Pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación, colaboración
Alfabetización medioambiental
Iniciativa e independencia

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	Los estudiantes leen el texto literario que presenta los viajes y aventuras, buscan las definiciones de las palabras desconocidas, comprueban su comprensión del texto mediante ejercicios para comprobar el contenido, escribir correctamente y enriquecer su vocabulario. Se utiliza el texto de esta historia, así como el manual de Comunicación en rumano, en formato digital.	1 h
Adquisición	Los estudiantes vuelven a contar el contenido respetando la secuencia lógica de los acontecimientos. Las ideas se formulan en función de los acontecimientos encontrados en el texto estudiado, los personajes se describen destacando sus cualidades físicas y espirituales y especialmente sus habilidades sociales. Debate: amistad, ser amable, comportamiento esperado/no esperado, ser flexible, perspectivas al hablar, autoestima. Se juega a «En busca de la felicidad», un juego de conocimiento personal y empatía. Aprender habilidades sociales puede vivirse como el viaje a la Ciudad Esmeralda.	1 h
Investigación y práctica	Los estudiantes usan la colección de Europeana para buscar información sobre tornados, arco iris, esmeraldas. Recopilarán imágenes e información en el Padlet. Luego buscarán las diferencias entre los fenómenos meteorológicos plácidos y los peligrosos. Verán materiales del sitio de National Geographic Kids, vídeo de Gizmodo Earth & Science, <i>How do tornadoes form?</i> , vídeo de YouTube <i>Climate Change (According to a kid)</i> . Llegarán a la conclusión de que los fenómenos meteorológicos extremos de hoy en día se producen	1 h

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	debido al cambio climático. Crearán un cartel de «Fenómenos meteorológicos plácidos / Fenómenos meteorológicos peligrosos» para enumerar e ilustrar lo que han aprendido. Hablarán sobre cómo aportar ideas y medidas para revertir el cambio climático.	
Producir, debatir y colaborar	<p>Los estudiantes dibujan y pintan los personajes de la historia, además de las escenas. Trabajan individualmente y presentan el trabajo a sus colegas. Con estas obras de arte se organiza una exposición.</p> <p>Para las figuras de los tres personajes, Espantapájaros, Hombre de Hojalata y León, trabajarán en equipo. Traerán materiales reciclables: tinte, paja, cubiertos desechables, objetos plásticos viejos, tarjetas, papeles de colores, latas de acero, latas de aluminio, material recogido por los estudiantes. Cada equipo llevará a cabo un miniproyecto: hacer un boceto, dibujar, marcar las etapas de trabajo, las responsabilidades dentro del equipo. Al final, cada equipo presentará el resultado de la actividad, así como la forma de colaborar, las impresiones y los sentimientos. Durante la actividad, los estudiantes observarán los materiales de trabajo, sus propiedades, para determinar cómo fusionar los elementos. Así, verán que las latas de aluminio no se magnetizan.</p>	2 h
Conclusión	<p>Se evaluará la participación de los estudiantes y el resultado de sus trabajos. La evaluación se relacionará con la autoevaluación y la interevaluación de los estudiantes. Se expresarán las conclusiones a las que lleguen los estudiantes al reescribir la historia:</p> <p>¿Cómo podemos hacer frente a una situación de crisis causada por desastres naturales? Tendremos que entender la situación, documentar, buscar y ofrecer ayuda, colaborar, encontrar y seguir el camino correcto, ser decididos, ser amigos, ser empáticos, aprender de la experiencia, ser optimistas.</p>	1 h

Evaluación

Se evaluó el comportamiento de los estudiantes, su participación en las actividades y los resultados de su trabajo. Se lograron los objetivos propuestos y los estudiantes participaron con seriedad y entusiasmo. Durante las actividades, la simple observación de sus acciones, comportamientos y vocabulario aportó una gran cantidad de datos valiosos y sirvió como evaluación formativa.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Los estudiantes aportaron y recibieron valoraciones durante la unidad, cuando presentaron a sus compañeros en qué habían trabajado y cómo. Aportaron sus valoraciones al final de la unidad, una vez evaluado el trabajo. A su vez, los estudiantes se hicieron comentarios unos a otros, lo que fomenta el aprendizaje.

Comentarios de la profesora o profesor

Creo que durante esta unidad establecí vínculos entre varias áreas de contenido y materias, abordé la tecnología, la lectura, la escritura y la ciencia de acuerdo con el currículo, utilicé los recursos disponibles, llevé a cabo actividades de aprendizaje y estrategias de capacitación que facilitaron la transmisión de información y el desarrollo de las competencias de los estudiantes, que siguieron sus intereses.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo



ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - NARRACIÓN COLABORATIVA DE CUENTOS

Título

Narración colaborativa de cuentos

Autor/a

Francisco José Orosia Salvador

Resumen

Se trata de una actividad cooperativa titulada *Cuentos digitales colaborativos*, en las que los miembros de un grupo deben diseñar y crear un cuento digital. Deben conocer los elementos fundamentales de un cuento: ubicación, personajes y argumento, hacer un borrador de la historia, asegurarse de que tiene coherencia y de que puede lo podrán entender otras personas fuera del grupo. El producto final que elaborará el grupo con Google Slides estará compuesto por imágenes de las colecciones de Europeana y la narración se hará con aplicaciones de voz.

Palabras clave

Narración de cuentos, colaboración, arte, expresión oral, TIC, primaria

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Lenguaje, Informática, Arte.
Tema	Narración de historias desde el arte.
Edad de los estudiantes	4 años
Tiempo de preparación	1 sesión
Horas lectivas	Dos sesiones en un grupo grande, cinco sesiones en un grupo pequeño y otras cinco sesiones más cortas en un grupo pequeño + una exposición y evaluación del resultado final en línea
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta GSuite • Diapositivas de Google • Elements of a story • Posters for the class • Spreaker Studio
Material didáctico tangible	Papel blanco, lápices de colores, lápices y carteles con los elementos del cuento.
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Voyage sur jupiter • Théâtre électrique de bob, le e • Métamorphoses • Maison ensorcelée, la

Tabla de resumen

- [Une excursion incohérente](#)

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

CONOCIMIENTO Y AUTONOMÍA PERSONALES

5. Adaptar su comportamiento a las necesidades y requisitos de los demás, desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitar el comportamiento de sumisión o dominio.
8. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso para el ocio y el tiempo libre.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO

2. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizar progresivamente los patrones de comportamiento social, ajustar su comportamiento a ellos.
3. Conocer los diferentes grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, generar actitudes de confianza, respeto y aprecio.

IDIOMAS: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Usar el lenguaje como instrumento de comunicación funcional, representación, aprendizaje y disfrute, expresión de ideas y sentimientos, y valorar el lenguaje oral como medio de relación con los demás y regulación de la convivencia.
2. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptar una actitud positiva hacia el idioma, tanto el propio como el extranjero.
3. Comprender, reproducir y recrear algunos textos de la tradición literaria y cultural de nuestro entorno, mostrar actitudes de aprecio, disfrute e interés por ellos.
4. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolos como un instrumento de comunicación, información y disfrute.
5. Desarrollar la capacidad de analizar las expresiones orales en sus elementos, como palabras, morfemas, sílabas y fonemas y establecer sus relaciones con la representación escrita del idioma.

Objetivo de la unidad

Con este escenario didáctico queremos que nuestros estudiantes empiecen a trabajar en el aprendizaje colaborativo. Desarrollarán su expresión oral, la narración de cuentos y la alfabetización digital.

Resultados de la unidad

El resultado de la actividad serán cinco cuentos digitales basados en los cortometrajes de Segundo de Chomón, y se elaborarán de forma colaborativa, ya que los alumnos podrán la voz y crearán un cuento a partir de algunos pasajes de sus cortometrajes.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos: reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan en grupos. Este tipo de aprendizaje suele ir más allá de las materias tradicionales.
- Aprendizaje colaborativo: hincapié en el trabajo de grupo.
- Aprendizaje permanente: el aprendizaje no acaba al salir de clase.
- Evaluación: la evaluación pasa de «Lo que sabes» a «Lo que eres capaz de hacer».

Competencias del siglo XXI

- Colaboración
- Construcción del conocimiento
- Resolución de problemas en el mundo real
- Uso de las TIC para el aprendizaje
- Autodisciplina
- Comunicación

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Presentación	Presentamos a los alumnos la actividad que vamos a hacer con ellos. Vamos a crear cuentos digitales de forma colaborativa. Les informamos de que vamos a utilizar algunas imágenes que hemos tomado de un cortometraje de Segundo de Chomón, un cineasta español del siglo pasado. Explicamos a través de vídeos y carteles los elementos que componen la historia. Llevamos a cabo una autoevaluación mediante una evaluación dirigida para comprobar lo aprendido y despejar las dudas.	50'
Diseño del borrador	En la siguiente actividad cada equipo visualizará el cortometraje en el que se inspirará y luego analizará las imágenes que utilizará para contar su cuento digital. A continuación, diseñarán un borrador en papel dibujando y contando las diferentes partes de la historia. Al terminar, hablarán con los miembros de su equipo sobre su idea para la historia. Para concluir, los alumnos se evaluarán entre pares.	50'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Preparación de la historia	En estas sesiones el grupo se dividirá en equipos también y el tutor guiará el proceso de preparación del cuento. Los primeros alumnos se pondrán de acuerdo sobre qué personajes, qué trama y qué lugar elegirán de los bocetos de todos sus compañeros de clase. Luego, por turnos, comenzarán a elaborar sus cuentos digitales colaborativos. Al final habrá una autoevaluación y una coevaluación.	50' por equipo
Grabación de audio	Una vez desarrolladas las historias, grabaremos las voces de los alumnos con la aplicación. Por equipos, el profesor grabará sus voces para incluirlas en los cuentos.	20' por equipo
Exposición y evaluación	En esta sesión presentaremos los productos finales de los alumnos a toda la clase; luego evaluarán su propio trabajo, el de su equipo y el de los demás equipos.	50'

Evaluación

Para la evaluación de la actividad utilizaremos el final de cada sesión para que, si es necesario, podamos hacer modificaciones para mejorar ciertos aspectos en la siguiente. En la evaluación que llevaremos a cabo en cada sesión utilizaremos la autoevaluación y la coevaluación. Cuando los productos estén terminados, durante la sesión de exposición, también llevaremos a cabo tareas de autoevaluación y coevaluación de nuestro propio trabajo y el de todos nuestros colegas.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Los niños hicieron la evaluación después de cada sesión y comentaron lo mucho que les gustó la actividad. Sin embargo, no usamos el cortometraje «Bob's electric theatre» porque no les gustaba. Además, disfrutaron creando el cuento y digitalizándolo.

Comentarios de la profesora o profesor

En esta sección evaluaré la práctica docente, la duración de la actividad, la selección de los materiales y la metodología que utilicé. La duración fue la adecuada porque los alumnos pudieron disfrutar de cada sesión. La metodología colaborativa y la organización en pequeños grupos también funcionó muy bien, interactuaron y colaboraron como esperábamos y la actividad se desarrolló con éxito. En cuanto a la selección del material, el material con música de fondo podría mejorar su visualización porque los niños a esta edad necesitan un poco más de estímulos para motivarse. Eso es lo que habría que mejorar en este escenario pedagógico: incluir música en los cortometrajes para la visualización.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad,

la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, nuestro objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a nuestros principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

- [Auto y coevaluación](#)
- [Productos elaborados por los estudiantes](#)

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ROMPER Y MANTENER EL SILENCIO

Título

Romper y mantener el silencio

Autor/a

Judit Benedek

Resumen

Las películas mudas son muy útiles en educación. En este escenario pedagógico trato de usarlas como fuente de inspiración para actividades de expresión oral y escrita. El doblaje, la escritura del guion y la realización de la película son las partes principales. Es necesario un nivel de idioma A2.

Palabras clave

Cine mudo, realización de películas, doblaje, guion, escritura

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Inglés, Medios de comunicación
Tema	Doblaje de películas mudas, realización de películas mudas
Edad de los estudiantes	13-15
Tiempo de preparación	30 min
Horas lectivas	5x45 min (5 sesiones)
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Rubistar • Mentimeter • Timer
Material didáctico tangible	Tabletas o teléfonos inteligentes
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Destiny is Changeless • Distant Relative • The Mills of the Gods

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

El entretenimiento como tema es parte de nuestro currículo nacional. Los estudiantes tienen que entender los textos que hablen de ello y tienen que ser capaces de hablar sobre esta cuestión.

Hablar es parte de todos los programas de aprendizaje de idiomas. Nuestros estudiantes, cuando terminan la enseñanza primaria, tienen que estar al menos en el nivel A2 (CEF).

Objetivo de la unidad

Doblar una película muda es una excelente forma de hacer que hablen. Pueden usar la imaginación y crear algo único. El objetivo principal de las dos primeras sesiones es crear trabajos de expresión oral únicos.

El objetivo principal de las tres últimas sesiones es combinar los conocimientos previos con los nuevos y mostrar el resultado de una manera creativa y entretenida.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos
- Trabajo colaborativo
- Aprendizaje móvil
- Aprendizaje lúdico
- Búsqueda visual y aprendizaje
- BYOD (trae tu dispositivo)

Competencias del siglo XXI

- Creatividad
- Resolución de problemas
- Comunicación
- Colaboración
- Alfabetización informacional
- Alfabetización mediática
- Flexibilidad
- Adaptabilidad
- Competencias sociales
- Productividad

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción del tema	Los estudiantes tienen que crear grupos. Todos reciben un papel con una palabra en cada uno. Tienen que crear cuatro frases diferentes usando las palabras. Las palabras de una frase formarán un grupo.	10'
Europeana	Los grupos visitan el sitio web de Europeana. Usan estos filtros: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Silent movie</i> - <i>Free reuse</i> Así encontrarán películas mudas.	15'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	Tras una revisión previa, recomiendo tres posibles películas: <i>The Distant Relative</i> <i>Destiny is Changeless</i> <i>The Mills of the Gods</i> Los estudiantes tienen que elegir una.	
Doblaje	Una vez elegida la película, tienen que doblar los primeros 3 o 4 minutos. Tienen que elegir quién doblará a quién, escribir el texto y decirlo al mismo tiempo que la película.	45''
Prestación	Presentan sus doblajes a los demás grupos.	20'
Introducción a la escritura del guion	Los estudiantes (en grupos) aprenderán a escribir un guion básico. Reciben diferentes frases y tienen que elegir cuáles creen que son sobre la escritura del guion (todas ellas).	15'
Escritura de guion	Los grupos tienen que escribir un guion muy simple para sus propias películas. Tiene que ser una película muda.	45'
Hacer una película	Los grupos tienen que hacer sus propias películas con sus guiones. La duración deberá ser de 3 o 4 minutos.	45'
Mirar la película	Muestran sus creaciones a los demás grupos.	20'

Evaluación

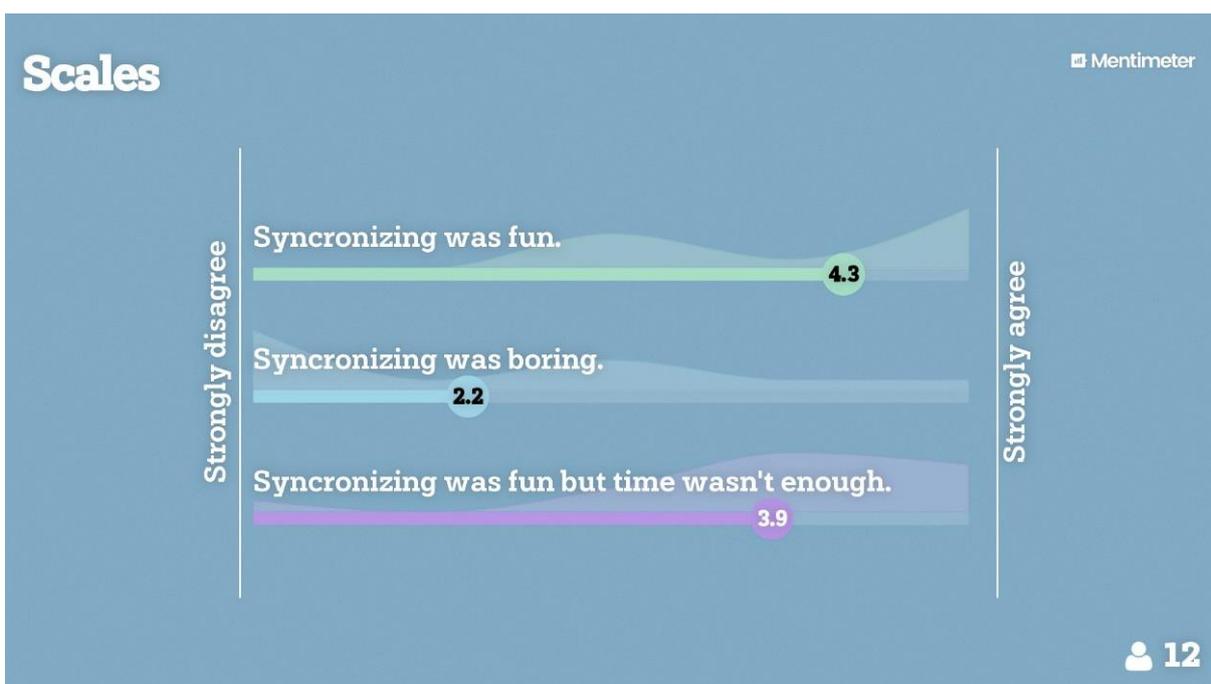
Se supervisará cómo trabajan en grupo y se utilizará un cuadro para evaluar su trabajo.

El guion escrito y la película también formarán parte de la evaluación.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Utilicé Mentimeter para obtener las valoraciones de mis estudiantes. Estos son los resultados:



Comentarios de la profesora o profesor

Si el grupo nunca ha usado Europeana, hay que hacer una presentación del sitio, lo que supone añadir más tiempo.

La tecnología puede provocar momentos difíciles...

Durante el doblaje, puse un temporizador. Luego se quejaron de que no tuvieron tiempo suficiente.

La próxima vez prepararé una lección adicional sobre lenguaje corporal para hacer que la gesticulación en estas películas esté más marcada.

No habría venido mal tener algo más de tiempo para editar la película, lo que se hizo en casa como tarea. La próxima vez planearé tiempo adicional para esto.

Los estudiantes recomendaron doblar sus propias películas. Es una idea genial, pero por desgracia no tuvimos tiempo.

Cuando vuelva a hacer este proyecto, lo planearé para al menos 8 o 10 sesiones.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo
Frases para los grupos

Los gestos y las expresiones faciales son importantes.

Siempre es en blanco y negro.

Está grabado como una obra de teatro.

A principios del siglo XIX.

facial	It
expressions	always
It's	black
a	Gestures
and	is
are	and
like	white
recorded	important
theatre	beginning
the	the
play	de
19	century

Frases sobre la escritura de guion

arrange events (organizar eventos)
main event(s) (evento(s) principal(es))
Characters (personajes)
Title (título)
set the scene (ambientar la escena)
Dialogue (diálogo)
something you want to tell in your story (algo que quieras contar en tu historia)
main point of the scene (elemento principal de la escena)
memorable name (nombre memorable)
Protagonist (protagonista)
pick a genre (elige un género)
choose at least 3-4 settings (elegir 3 o 4 opciones)
goal to achieve (objetivo a alcanzar)

Cuadro de evaluación

CATEGORÍA	4	3	2	1	Puntuación
Trabajo en equipo	Todos participan en las conversaciones y se escucha con respeto. Todos contribuyen de forma equitativa al trabajo.	La mayoría participa en las conversaciones y se escucha con respeto. Todos contribuyen de forma equitativa al trabajo.	La mayoría participa en las conversaciones y se escucha con respeto. Todos contribuyen de forma equitativa al trabajo.	Algunos no contribuyen de forma equitativa al trabajo.	
Concepto	El equipo tiene una idea clara de lo que quiere lograr. Todos los miembros del equipo saben describir qué quieren hacer y, en general, cuál será su aportación personal al resultado final.	El equipo tiene una idea bastante clara de lo que quiere lograr. Todos los miembros del equipo saben describir qué quieren hacer en general, pero les cuesta describir cuál será su aportación personal al resultado final.	El equipo ha hecho una puesta en común de ideas, pero no tiene un rumbo claro. Los miembros del equipo describen los objetivos y el resultado final de forma distinta.	El equipo se ha esforzado poco a la hora de poner en común ideas y de pulir el concepto. Los miembros del equipo no tienen claro ni los objetivos ni cómo lograrán alcanzarlos.	
Guion	El guion está completo y queda claro qué dirán y harán todos los actores. Las entradas y salidas están detalladas, ya que son movimientos importantes. El guion es bastante profesional.	El guion está casi completo. Queda claro qué dirán y harán todos los actores. El guion refleja una planificación.	El guion tiene algunos defectos importantes. No siempre queda claro qué dirán y harán los actores. El guion muestra un intento de planificación, pero parece incompleto.	No hay guion. Los actores tienen que improvisar sobre la marcha.	

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - CREA TUS PROPIAS PLANTAS AUTÓNOMAS

Título

Crea tus propias plantas autónomas

Autor/a

Marcin Jabłoński - Complejo de Escuelas Técnicas de Grudziądz (Polonia)

Resumen

Incluso la base espacial mejor diseñada no puede funcionar sin gente. Nosotros, a su vez, necesitamos comida. La respuesta de esta situación es el proyecto #FloraHab.

El proyecto #FloraHab es un desarrollo del proyecto de la ESA (Agencia Espacial Europea) «Enseñar con el espacio - Plantas en Marte, crear un sistema automático de riego de plantas». ¡Nuestro proyecto será más avanzado técnicamente! En el proyecto de la ESA se describe cómo crear un sistema de riego automático de plantas para el cultivo con tierra.

En nuestro proyecto, cultivaremos sin tierra: la hidroponía, que es el cultivo de plantas sin tierra. En un jardín hidropónico podemos cultivar flores, hierbas e incluso hortalizas. En un jardín de este tipo no vemos las típicas macetas con tierra. Por supuesto, las plantas no pueden ponerse directamente en el agua, porque la mayoría se pudrirían desde las raíces. Las partes subterráneas de las plantas se sumergen en un plato de plástico, que está lleno de un sustrato inerte, por ejemplo, arcilla expandida, empapado con agua y nutrientes. Las raíces tienen contacto directo con el agua y fácil acceso a los nutrientes, por lo que no crecen en exceso. En condiciones naturales, por ejemplo, se desarrollan orquídeas y bromelias, que crecen adheridas a ramas y troncos.

Palabras clave

Plantas, hábitat, ecología, cambio climático, Robótica, Mecatrónica, Circuito Eléctrico, Arduino

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Actividades extracurriculares de Robótica y Mecatrónica (asignaturas de la Escuela Técnica)
Tema	Plantas, hábitat, ecología, cambio climático, Laboratorio mecatrónico y robótico, Laboratorio eléctrico, Robótica, Enseñar con el espacio
Edad de los estudiantes	16-20 años (Escuela Técnica)
Tiempo de preparación	45 min de preparación de los soportes de laboratorio
Horas lectivas	3x 135 min - bloque de laboratorio de tres partes de tres sesiones

Tabla de resumen

Material didáctico en línea	La página web del profesor y otros: <ul style="list-style-type: none"> • La página web del profesor • Lists of LAB instructions – topic 31 • device description • Self-sufficient urban farm • #FloraHab device-1 • #FloraHab device-2
Material didáctico tangible	Ordenador portátil con software libre de mecatrónica, pantalla o proyector LED, herramientas mecánicas y eléctricas
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Transgenic tobacco plants in laboratory • Botanic Garden, Oxford: panoramic view of the greenhouses with a small ornamental detail of the gates and plans. Line engraving by J. Skelton, 1820, after B. Green. • Laken tuinen en serres-B 369 • Laken tuinen en serres-B 360 • Laken tuinen en serres-B 372 • Laken tuinen en serres-B 385

Licencias

Atribución-Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que un tercero remezcle, modifique y desarrolle tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando te acredite por ello y atribuya una licencia bajo los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y proyectos con licencias similares.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico tiene como objetivo desarrollar las siguientes competencias de CTIM: introducción matemática a la creación de sistemas eléctricos y de control. Los estudiantes ampliarán sus conocimientos de matemáticas, física, programación y vocabulario relacionado con estos temas. También practicarán cómo describir y resolver problemas relacionados con la biología, el cultivo de plantas en condiciones hidropónicas. Aprenderán a buscar y utilizar fuentes de información en línea en un idioma extranjero, lo que también es un elemento clave del currículo nacional. Asimismo, combinarán la ingeniería mecatrónica con la ingeniería biológica para crear un sistema autónomo de cultivo de plantas, el cual puede usarse para modelar la construcción de un hábitat vegetal para condiciones extremas como la Luna o Marte.

Objetivo de la unidad

Los estudiantes:

- enriquecerán sus conocimientos de CTIM;
- desarrollarán sus competencias de CTIM: matemáticas y física, codificación, biología, plantas;
- desarrollarán el vocabulario relacionado con la electrónica, mecatrónica, robótica, ingeniería biológica;
- practicarán la descripción de las partes mecatrónicas;
- practicarán con herramientas TIC.

Resultados de la unidad

Los alumnos tendrán la posibilidad crear su propio pequeño hábitat para las plantas. Además de la cuestión material, el hábitat, los estudiantes adquirirán la capacidad de usar herramientas de mano, programar en Arduino, crear controles y cultivar. Es una competencia muy necesaria con la creciente automatización del proceso de producción. Un pequeño proyecto, este micro ecosistema, estimula al joven técnico a trabajar de forma creativa y le hace avanzar hacia su futura vida profesional.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos
- Aprendizaje de CTIM
- Ingeniería biológica
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje y planificación con aplicaciones informáticas
- Combinación de charla y talleres

Competencias del siglo XXI

- Creatividad e innovación: los estudiantes crean nuevas ideas con herramientas TIC y trabajan de forma creativa con otros.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas: los estudiantes analizan la información de CTIM.
- Ingeniería biológica
- Comunicación: los estudiantes presentan sus ideas, escuchan de forma activa, usan la comunicación para una serie de propósitos (combinación de charla y talleres).
- Colaboración: los estudiantes trabajan por parejas o en pequeños grupos para lograr un objetivo común y compartir la responsabilidad del trabajo colaborativo.
- Alfabetización en TIC: las herramientas TIC se utilizan para investigar, organizar, comunicar y evaluar la información.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Fase 1	Al empezar la clase, se pasa lista.	5'
Introducción a las colecciones de Europeana	Los estudiantes navegan por el sitio web como una introducción a la parte de charla de la clase. Se analizan algunos datos básicos sobre Europeana.	5'
Introducción a Europeana	Desde el ordenador, el profesor muestra información sobre el tema en Europeana.	5'
Charla sobre el PCB	Se analizan cuestiones básicas de CTIM e ingeniería biológica, fundamentos teóricos de funcionamiento, esquemas y aplicación en la industria. Se muestran soluciones concretas de los procesos de producción realizados por ellos, así como los métodos de programación. Información de Europeana y del sitio web del profesor.	20'
Preguntas y respuestas	Los estudiantes hacen preguntas sobre lo que no hayan entendido.	10'

Fase 2 Combinación de charla y talleres	Durante estas clases, puedes enseñar a nueve estudiantes a la vez, una estación de laboratorio para tres estudiantes.	10'
Buscar información sobre el PCB	Por parejas, entran en el sitio web en la pestaña Laboratory Instructions, abre el Topic 31 – "#FloraHab"– a) En polaco , b) en inglés .	5'
Programar por primera vez	Junto con el profesor, los estudiantes resuelven un simple problema de programación, comprueban el código del programa. Hacen preguntas mientras trabajan.	30'
Fase 3 Algunas de las respuestas tienen que incluirse en el manual de laboratorio que he redactado.	Durante esta parte de la clase, los estudiantes tienen que resolver un problema sencillo de programación, diseñar el hábitat, seleccionar las plantas y los sistemas necesarios para la autonomía en la reproducción y cómo llevarlo a la práctica. Piensan de forma creativa e innovadora. Tratan de resolver las tareas que se les asignan. Algunas respuestas se encuentran en el manual de laboratorio que he redactado. Algunos problemas son abiertos para que usen su creatividad, gracias a lo cual, desarrollan el pensamiento lógico. El profesor no es más que un asesor del alumno; se convierte en un referente que estimula el pensamiento creativo independiente de los estudiantes.	45'
Fase 4 trabajo independiente en el proyecto	Durante esta parte de la clase, los estudiantes tienen que resolver un problema sencillo y construir el dispositivo #FloraHab. Piensan de forma creativa e innovadora. Tratan de resolver las tareas que se les asignan. Algunos problemas son abiertos para que usen su creatividad, gracias a lo cual, desarrollan el pensamiento lógico.	135'
Fase 4 Trabajo independiente en el proyecto y pruebas en el dispositivo creado	Los estudiantes tienen que resolver un problema sencillo y construir y probar el dispositivo #FloraHab. Los mejores dispositivos se presentarán al concurso EUCYS (Concurso de la Unión Europea para Jóvenes Científicos) de Polonia , además de AL OMSA-2020 (Seminario Astronómico y Astronáutico Juvenil de Polonia) y al concurso FreeStyle , que se celebra con motivo del RoboticDay-2020V .	135'

Evaluación

Después de llevar a cabo una serie de clases en el laboratorio, se planifica una prueba sobre el tema en cuestión. Los estudiantes también recibirán charlas sobre los elementos del curso en los que se debe hacer más hincapié. El cuestionario se hará de forma anónima.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Después de completar el curso basado en los conocimientos adquiridos, las notas propias, el acceso a los sitios web, cada estudiante redacta un informe sobre su trabajo durante las horas de laboratorio. En el informe, describe sus logros, adjunta la captura de pantalla o el código del programa, fotos del trabajo. Incluso si no se logra el objetivo, hay espacio para el análisis

de errores y las correcciones en las actividades de programación subsiguientes. El informe se envía por correo electrónico al profesor. El mejor trabajo se publicará en el sitio web de la escuela y en la página de fans y en #RoboticTeamGrudziądz.

Comentarios de la profesora o profesor

Esta unidad consta de una serie de ejercicios en el laboratorio extraescolar, las siguientes unidades son una continuación y desarrollo de los intereses de los estudiantes. En la primera clase se debería hacer más hincapié en la introducción teórica y el interés de los jóvenes por las nuevas tecnologías y se deberían aportar más aplicaciones prácticas. Cabe señalar que estos dispositivos se construyeron fuera del horario lectivo. Los estudiantes venían a clases extraescolares y también en días no lectivos (sábados o festivos).

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Infraestructuras de Servicios Digitales (DSI) de Europeana. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

[Página web del profesor](#)

Sitios web de concursos:

[EUCYS 2020](#)

[OMSA](#)

[Robotic Day](#)

[Robotic Day 2020 – competition rules](#)

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - LA PERSPECTIVA DE UN SOLDADO SOBRE LA GUERRA

Título

La perspectiva de un soldado sobre la guerra

Autor/a

Ivana Busuttil

Resumen

Este escenario pedagógico de Inglés consta de una unidad de escritura en inglés sobre «Soldados y guerra». Se centra en la planificación y la escritura de una anotación de un diario que exprese los sentimientos y emociones de un soldado durante la guerra.

Palabras clave

Colaboración, tecnología, Lego, guerra, escritura, diario.

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Lengua inglesa (escritura)
Tema	Competencias de escritura - Diario
Edad para el escenario pedagógico	Entre 8 y 12 años
Tiempo de preparación	1 hora
Horas lectivas	1 hora y 30 minutos (2 lecciones de 45 minutos cada una)
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Answer Garden • Padlet
Material didáctico tangible	Equipo Básico Story Starter de LEGO, pizarra interactiva, tabletas, cartulinas en A3, bolígrafos, ficha de trabajo con formato de diario, notas adhesivas
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • World War One: tending of wounded in trenches • World War I photograph: gathering the wounded • World War I: an advanced dressing station in World War I. Oil painting by Ugo Matania. • World War I: transport of the wounded. Oil painting by Ugo Matania. • World War One: transport of wounded.

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Los siguientes resultados pedagógicos se extrajeron del currículo de Malta (5º curso), lengua inglesa:

https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Con ayuda, escribe para un público y con un objetivo. (...)

Con ayuda, crea y escribe tu propio libro o libros y experimenta con diferentes géneros, por ejemplo, una anotación en un diario.

Objetivo de la unidad

Al final de este escenario, los estudiantes habrán adquirido diferentes competencias del siglo XXI como la creatividad, la colaboración, la comunicación y la alfabetización mediática. Asimismo, también sabrán explicar y entender el objetivo de llevar un diario mientras escriben una anotación en el mismo.

Resultados de la unidad

Los estudiantes trabajarán en grupos para planificar un día en la vida de un soldado. Usarán conjunciones de tiempo y tiempos verbales correctos al escribir y describir qué le pasó al soldado. También usarán expresiones y adjetivos al hablar de sentimientos y al describir diferentes escenas.

Tendencias

- **Aprendizaje colaborativo:** hincapié en el trabajo en grupo.
- **Aprendizaje centrado en el estudiante:** el proceso de aprendizaje pivota en torno a las necesidades de los estudiantes.
- **Aprendizaje entre pares:** los estudiantes aprenden de sus compañeros y se aportan valoraciones unos a otros.
- **Aprendizaje lúdico:** aprender jugando. Aprender divirtiéndose.

Competencias del siglo XXI

- **Creatividad:** durante la etapa de planificación usarán el Equipo Básico Story Starter de LEGO para crear diferentes escenas de un día de un soldado.
- **Colaboración:** trabajarán juntos en la creación de las diferentes escenas y se ayudarán mutuamente durante el proceso de escritura.
- **Comunicación:** durante la presentación del escenario pedagógico participarán en un debate sobre la guerra.
- **Alfabetización mediática** esta unidad incorpora el uso de herramientas en línea como [AnswerGarden](#) y [Padlet](#).

Actividades

2 sesiones consecutivas (45 minutos cada una)

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción:	<p><i>Trabajo en grupo: expectativas</i></p> <p>Se presentarán a los estudiantes diferentes imágenes extraídas de las colecciones de Europeana. Imagen 1, Imagen 2, Imagen 3, Imagen 4, Imagen 5. Pude que las imágenes estén un poco borrosas. Los estudiantes deben hablar en grupos y adivinar el tema que se va a abordar. Hechas las predicciones, el profesor revelará todas las imágenes y compartirá con la clase los resultados pedagógicos y los criterios para medir el éxito. Los criterios de éxito son una lista de elementos que un profesor quiere que los estudiantes incluyan en su trabajo final.</p>	
Actividad 1:	<p><i>Tarea individual: compartir ideas</i></p> <p>Después de revelar el tema, los alumnos deberán enumerar el vocabulario, las ideas y las expresiones que se les ocurran relacionadas con el tema (los soldados y la guerra). Durante esta parte se usará una aplicación de su tableta llamada AnswerGarden. Las respuestas se mostrarán tanto en la pizarra interactiva como en las tabletas de sus compañeros. Después del tiempo asignado, tendrá lugar un debate sobre las cosas mencionadas en la aplicación.</p>	
Actividad 2:	<p><i>Trabajo en grupo: escritura previa</i></p> <p>Explica que en las siguientes actividades, los grupos trabajarán juntos con el Equipo Básico Story Starter de LEGO para crear un plan interactivo para su anotación en el diario. Tienen que imaginar que son un soldado durante la guerra.</p> <p>Paso 1: con el Equipo Básico Story Starter de LEGO, crear diferentes escenas de un día de un soldado.</p> <p>Paso 2: ordenar las escenas en función de cómo se narrarán en el diario. Deberán escribir en una nota adhesiva un elemento básico que describa cada escena.</p>	
Actividad 3:	<p><i>Tarea individual: escribir</i></p> <p>Los estudiantes deben imaginar que son soldados durante la guerra y a cada uno se le da una ficha de trabajo con formato de anotación de diario para trabajar. Tendrán 15 minutos para escribir y terminar su historia. Durante ese tiempo puedes pasear entre las mesas para ayudar y supervisar el trabajo. Cuando hayan terminado, se les pide que intercambien las historias con sus compañeros y que las valoren. Se insta a los estudiantes a centrarse en los elementos clave mencionado anteriormente: tienen que centrarse en la parte</p>	

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	más importante de la historia y usar adjetivos y puntuación para hacerla aún más emocionante.	
Conclusión:	Presentación <i>Cátedra del autor</i> Se pide a los estudiantes que salgan a presentar su diario al resto de compañeros. Deben escuchar las historias atentamente y luego aportar comentarios constructivos sobre lo que les ha gustado o qué podría cambiarse de la historia.	

Evaluación

Trabajo escolar: deben ponerse en la piel de un soldado durante la guerra y escribir sobre sus experiencias y emociones en un día determinado.

Tarea para casa: deben redactar un breve informe (un párrafo) de investigación sobre la Primera o Segunda Guerra Mundial y presentarlo en el [Padlet](#). Gracias a esta aplicación, podrán ver el trabajo de los demás en cualquier momento.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

- Durante la etapa de escritura, los estudiantes pueden usar unos cuadros de comentarios para valorar el trabajo de sus compañeros, qué les gusta o qué habría que cambiar.
- También se aportarán comentarios positivos durante la actividad de la Cátedra del autor.
- Al final de la sesión, todos los estudiantes reciben algún tipo de valoración sobre los aspectos positivos y lo no tanto. Estos deben ponerse de forma anónima en una caja de comentarios.

Comentarios de la profesora o profesor

Antes de esta unidad, los estudiantes conocieron la historia de Ana Frank de Isabel Sánchez Vergara.

Esta unidad puede vincularse tanto con Historia como con Arte. Si los estudiantes quieren crear [papel envejecido](#), pueden usar té, de esta forma el diario tendrá un aspecto antiguo. En cuanto a la Historia, durante la charla en clase, los estudiantes deben remitirse a las diferentes guerras libradas por su país.

En algunas de las actividades se utilizan tabletas y recursos en línea. Si no estuvieran disponibles:

- Durante la Actividad 1: usa la pizarra para anotar las respuestas de los estudiantes.
- Durante la Actividad 2: usa el Espacio de Trabajo (si hay tabletas disponibles) y permite que dibujen las escenas digitalmente. Si no hay tabletas disponibles, pide a los estudiantes que dibujen las escenas en un papel con lápices de colores.

- Asimismo, se insta a los estudiantes a que escriban la anotación de su diario en la aplicación [Lego Story Visualizer](#).

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

Página web vinculada al programa de estudios de Malta:

- https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Otros recursos que pueden utilizarse:

- <https://www.youtube.com/watch?v=OGfAf45ddCo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HUqy-OQvVtl>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QFj23OFI2Kw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NWF2JBb1bvM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=G6B9k1W3i2w>

Recursos para tableta

- <https://answergarden.ch/>
- <https://padlet.com/>

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ACTIVIDAD DE LECTURA A DISTANCIA SOBRE PIONERAS PARA LOS ESTUDIANTES DE IDIOMAS

Título

Actividad de lectura a distancia sobre pioneras para los estudiantes de idiomas

Autor/a

Reyhan Gunes

Resumen

En este proyecto, todas las actividades se hicieron en un entorno en línea para facilitar el trabajo de profesores y alumnos debido a la situación causada por la pandemia de COVID-19. Se trata de un proyecto remoto transversal que tiene como objetivo mejorar el aprendizaje del inglés y los conocimientos básicos de programación. La comprensión lectora de textos en pasado y la capacidad de escritura son las principales competencias desarrolladas en este proyecto. Para ello, se utiliza Europeana como una plataforma de lectura específica. Los estudiantes consultan la plataforma y leen los recursos sobre biografías de [pioneras](#) y crean una historia digital de estas mujeres con una aplicación de RV, [Cospace](#), que los estudiantes utilizan como aplicación de RV de narración digital. También desarrollarán competencias básicas de programación para animar los personajes creados en [Cospace](#). Esta unidad está destinada para el 7º curso y superiores y se utilizan aplicaciones para móviles, además de la navegación por Internet. También se usa [Zoom](#) como aula virtual.

Palabras clave

Aprendizaje en línea, aprendizaje a distancia, lectura, escritura colaborativa, narración digital de historias, RV, mujeres, CTIM

Tabla de resumen

<i>Tabla de resumen</i>	
Materia	Aprendizaje del inglés, programación
Tema	Lectura
Edad de los estudiantes	12+
Tiempo de preparación	3 horas mínimo
Horas lectivas	440 minutos
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/

Tabla de resumen

Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones de las actividades • Hoja de ejercicios • Cuadro de escritura y formulario de evaluación de Google • Formulario de evaluación de Google • Preguntas K-W-L (lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí) • Formulario de Google de autoevaluación de guiones gráficos • Formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de guiones gráficos • Formulario de Google de evaluación de la animación en equipo • Cuadro de animación
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Pioneers

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Esta unidad incluye el currículo nacional de A1 y A2 de Inglés y de Informática Básica.

Objetivo de la unidad

El principal objetivo es facilitar el trabajo de profesores y alumnos debido a la situación causada por la pandemia de COVID-19. De esta manera, los estudiantes desarrollarán tanto competencias digitales como competencias de lectura del inglés, a la vez que colaboran virtualmente y se comunican.

Resultados de la unidad

Los estudiantes sabrán:

- Comprender e interpretar textos sobre las biografías de pioneras de Europeana
- Seleccionar y escribir textos sobre las biografías de las pioneras usando el pasado
- Crear un guion gráfico para la biografía de una mujer pionera
- Crear una animación de la biografía de una mujer pionera con la herramienta de RV Caspases
- Mover los personajes con bloques de programación básicos
- Colaborar como equipo y contribuir a la producción del equipo
- Reflexionar de forma crítica sobre las experiencias y procesos de aprendizaje
- Desarrollar competencias digitales en el uso de herramientas digitales y aplicaciones de RV

Tendencias

Aprendizaje virtual, Aprendizaje basado en la nube, Aprendizaje basado en el juego y la ludificación, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje por proyectos, Aprendizaje centrado en el estudiante, Aprendizaje móvil, Evaluación en línea

Competencias del siglo XXI

Creatividad e innovación, pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación, colaboración alfabetización informacional, TIC.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Sesión 1 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. La profesora presenta el proyecto en el aula virtual de Zoom. Presenta la clase virtual en Zoom, la plataforma Europeana, las herramientas digitales, ejemplos y todas las actividades que se llevarán a cabo. Negocian los criterios de evaluación con los estudiantes y llegan a un acuerdo. 2. Primero, los estudiantes tienen que descargar Flipgrid y la profesora publica las instrucciones. 3. A continuación, la profesora forma los equipos de 4 o 5 miembros. Indica las funciones disponibles y los equipos se las reparten. Asiste a los equipos para que entiendan bien cuáles son sus funciones y cómo diseñar el proyecto. 4. Planteará preguntas como: ¿Qué científicas conocéis? ¿Cómo se llaman y por qué son conocidas? ¿Cómo vais a usar la plataforma Europeana? ¿Cuál es tu función? ¿Cómo vas a desempeñar tu función? ¿Cómo animarás los personajes? ¿Cuáles son las dificultades? ¿Cómo puedes hacer para abordarlas? ¿Cómo presentaréis las animaciones al público de fuera de la clase? Los alumnos responde en el chat o se turnan para hablar. 5. La profesora les informa sobre la próxima actividad y les pide que descarguen Cospaces en sus móviles y que hagan los ajustes que les gusten de la clase virtual. Puede que algunos lo quieran usar directamente en la web. Por último, la profesora programa la clase en Zoom. 	80'
Sesión 2 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antes de la clase virtual, la profesora crea cuentas para los equipos y asigna las tareas en el tablero de Cospaces. 2. En la sesión virtual, la profesora pregunta a los equipos de cuántas maneras saben contar una historia. Los alumnos responde en el chat o se turnan para hablar y dan ejemplos. 3. A continuación, la profesora presenta Cospaces y sus bloques de programación básicos. Les explica que usarán esta herramienta para animar la vida de la pionera que seleccionaron. 	80''

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ol style="list-style-type: none"> 4. A continuación, comparte el "Classcode" con los estudiantes para que se unan a la clase creada con sus aplicaciones móviles. 5. Luego asigna los equipos de estudiantes a las «salas de espera» para conocer el «entorno 3D» de forma colaborativa. La profesora se une a las salas de espera y pregunta a los equipos cómo se mueven los personajes. Lo hablan y analizan CoBlocks. Los estudiantes utilizan la aplicación móvil (o web). La profesora supervisa lo que hacen los equipos en cada sala de espera, además de orientar y resolver dudas. 6. Los participantes vuelven a la sala principal. Se plantean preguntas abiertas como: «¿Qué relación hay entre vuestro proyecto y la biografía de la pionera? ¿Qué pensáis de la aplicación? ¿Qué habéis aprendido al analizarla? ¿Cuáles son las dificultades? ¿Qué es la RV y cómo puede aplicarse en este proyecto?» Por último, los estudiantes poner en común sus proyectos por pareja y reflexionan individualmente con la herramienta de reflexión Flipgrid, ya fuera de la sesión. 	
Sesión 3 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. En primer lugar, la profesora presentará la plataforma Europeana a los equipos. Navegan por el sitio web y van a la Exhibition on Pioneers. Leen la página web sobre las biografías de mujeres que han contribuido al conocimiento y la cultura humana como Marie Curie, Maria Sibylla Merian y Elisa Leonida Zamfrescu. Hace preguntas sobre las mujeres para focalizar su atención, lo hablan y responden. 2. En una espacio compartido de Google, la profesora crea un documento de antemano y lo comparte en función del número de equipos. Cada equipo puede escribir en su propia página sobre la pionera. La profesora comparte estas páginas y el cuadro de pautas de escritura de lo que se espera. 3. La profesora asigna los equipos a las salas de espera. Los equipos negocian y deciden sobre qué pionera crearán la animación. Los miembros del equipo se dividen y comparten páginas de Europeana y resumen o acortan la biografía de la pionera que han elegido. Cada miembro del equipo escribe el texto abreviado en su propio espacio del archivo compartido. La profesora se une a las salas y observa a los equipos y les ayuda a armar la trama. 4. La profesora finaliza la sesión y programa otra reunión para que lean los textos y escriban en colaboración. 	80'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ol style="list-style-type: none"> En la siguiente reunión, los equipos comparten sus documentos mediante el intercambio de pantallas. La profesora comparte el formulario de evaluación de escritura de Google y los equipos evalúan los textos de la biografía de los demás. De esta manera pueden leer los textos de sus compañeros y comentarlos para dar su opinión. La profesora comparte los resultados del formulario de evaluación de escritura Google. Por último, los equipos corrigen los posibles errores. 	
Sesión 4 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> La profesora crea una cuenta de equipo con la herramienta de creación de guiones gráficos StoryboardThat antes de la hora de clase. En la sesión, se presentan algunos ejemplos y se invita a los estudiantes a conocer StoryboardThat. Comparte el Formulario de Google de autoevaluación de guiones gráficos con los equipos. Explica los criterios de evaluación. Se divide el texto sobre la pionera entre los miembros del equipo. Se asignan a las salas de espera y crean su propia escena con StoryBoard. Esa herramienta se usará en Cospaces. Los miembros del equipo utilizan el formulario de autoevaluación para evaluarse a sí mismos. La profesora observa a los equipos. Después, estos comparten sus pantallas para presentar los guiones gráficos. Antes de la presentación, la profesora comparte el Formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de guiones gráficos. Los equipos evalúan los guiones gráficos de las pioneras. A continuación, el profesor comparte su pantalla para ver los resultados. Los estudiantes comentan y dan su opinión. Pulen sus guiones gráficos. Los equipos ganan premios con ClassDojo. 	80''
Sesión 5 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> La profesora presenta las tareas y vuelve a explicar Cospaces. A continuación, comparte con los equipos el Formulario de Google de evaluación de la animación en equipo y las pautas de animación. Se les informa de lo que se espera. Los equipos usan los guiones gráficos creados con StoryBoardThat y las pautas para crear las animaciones de la vida de su pionera Se les asigna una sala de espera. Luego, los miembros del equipo se reparten las funciones de animadores y narradores. Cada estudiante creará su propia escena en función del guion gráfico. Los miembros del equipo tienen sus propias cuentas compartidas en Cospaces. Así que 	120'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<p>cada miembro del equipo crea la animación de la pionera de forma colaborativa en la misma plataforma. Uno de los miembros del equipo graba la voz de la narración de la historia. Eligen el entorno 3D, el decorado, los personajes en función de los elementos de la historia de la biografía y dan movimientos a los personajes mediante programación básica característica de la aplicación. Mientras los equipos desarrollan las escenas, la profesora se une a las salas y los orienta para afrontar las posibles dificultades. Los miembros del equipo se comunican y colaboran.</p> <p>3. Finalmente, vuelven a la sala principal y presentan las animaciones a la clase y las evalúan con el Formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de animaciones. Los estudiantes pueden usar los guiones gráficos para sumergirse en el mundo de las pioneras, es una forma asombrosa de evaluar las animaciones. Como actividad posterior, los equipos crean carteles digitales de su proyecto y códigos QR para sus animaciones de pioneras y los comparten en el sitio web de la escuela para llegar al resto de miembros del centro.</p>	

Evaluación

Actividad 1. La profesora instará a los estudiantes a compartir sus reflexiones y comentarios con la clase mediante [Flipgrid](#), fuera de la clase virtual. Es una aplicación móvil con la que pueden grabar un vídeo y voz y escribir textos. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. La profesora revisará las grabaciones y las evaluará para que los estudiantes tengan así una valoración de su trabajo. Aportará sugerencias y soluciones a los problemas, responderá a las preguntas grabando vídeos o grabaciones de voz.

Actividad 2. En esta sesión, la profesora valorará directamente las respuestas a las preguntas abiertas. A continuación, repasará los proyectos publicados y las reflexiones de Flipgrid. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas.

En función de dichas reflexiones y de la revisión del proyecto, la profesora aportará sus comentarios a los estudiantes en forma de vídeo o grabación de audio. Los comentarios de los estudiantes también les ayudan a pulir el trabajo. Además, las observaciones del equipo se utilizarán para dibujar y sugerir soluciones. Los equipos recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

Actividad 3. La profesora usa el **formulario de Google de evaluación de la escritura** y revisa los documentos de Google y los comentarios en caso de que necesiten un comentario por su parte, en función de las pautas marcadas. Supervisa los equipos durante la hora lectiva y hace

los comentarios necesarios. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí con Flipgrid y luego pulen los textos.

Los equipos recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

Actividad 4. formulario de Google de autoevaluación de guiones gráficos se utiliza para la autoevaluación. El **formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de guiones gráficos** para las presentaciones de los equipos. Los resultados se compartirán durante la hora lectiva y se analizan. La profesora supervisará los equipos. Revisará las grabaciones de Flipgrid. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. Los equipos pulirán sus trabajos y recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

Actividad 5. El documento de pautas para la animación se utiliza como guía para crear animaciones. El trabajo que lleven a cabo se valorará con el **formulario de Google de evaluación de la animación en equipo**. La profesora compartirá los resultados con la clase y hará los comentarios pertinentes en función de los criterios marcados, así como los comentarios de los estudiantes. Grabarán la reflexión final con Flipgrid.

La profesora escuchará las grabaciones de los estudiantes y preparará comentarios para cada equipo y los publicará en Flipgrid. Los equipos reharán sus animaciones. El profesor revisará el trabajo de cada equipo y lo evaluará con los criterios marcados por las pautas. La evaluación de equipo y los puntos de ClassDojo se utilizan hasta cierto punto para definir los elementos de la animación que servirán para la evaluación sumativa. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. El profesor los observará y hará los comentarios pertinentes. Los equipos recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Los estudiantes utilizan [Flipgrid](#) para reflexionar, hacer comentarios y poner en común sus valoraciones con la clase. Reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. También aportarán comentarios durante las horas lectivas y el tiempo que estén en la sala de espera.

Comentarios de la profesora o profesor

Los profesores deben planificar muy bien las actividades para que los estudiantes utilicen el Zoom de forma eficaz. Si no hay buena conexión, el sonido es una montaña rusa, lo que puede causar problemas de comunicación; por tanto, es mejor apagar las cámaras. Hay que unirse a las salas de espera para ofrecer ayuda y enviar mensajes. Lo ideal sería tener una función de preguntas y respuestas para la versión gratuita, que sí está en la de pago.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

Para más información sobre el aprendizaje a distancia consulta los siguientes enlaces:

Five Strategies for Learning Online: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Formative Assessment in Practice – Shaping Student Learning: <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Tips & Tricks: Teachers Educating on Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - COMPRENDER EL MOVIMIENTO RECTILÍNEO UNIFORME CON GIFS DE CUADROS FAMOSOS

Título

Comprender el movimiento rectilíneo uniforme con gifs de cuadros famosos

Autor/a

Eirini Siotou

Resumen

Se trata de un escenario pedagógico transversal que combina las asignaturas de Física, Historia y Arte, para estudiantes de 16 y 17 años. Deben hacer un repaso histórico de los diferentes medios de transporte, para lo cual usarán los recursos de Europeana, seguido de una investigación sobre los inventores del primer avión, motocicleta, tren y submarino, así como del diseño de esos inventos.

En la segunda parte se espera que comparen la velocidad del último modelo de cada vehículo con el primero, para comprender mejor las escalas a medida que evolucionan a lo largo del tiempo. Con los datos obtenidos previamente, deberían ser capaces de resolver problemas de física, aplicando sus conocimientos sobre el movimiento rectilíneo uniforme.

Por último, harán su propio GIF para ilustrar un objeto en constante movimiento, con un cuadro que elegirán de las colecciones de Europeana. El método pedagógico aplicado se basa en el aprendizaje por proyectos, ya que implica la resolución de problemas, la creatividad y el aprendizaje constructivo.

Tabla de resumen

<i>Tabla de resumen</i>	
Materia	Física, Historia
Tema	Movimiento con velocidad constante/ movimiento rectilíneo uniforme Reseña histórica de aviones, submarinos, trenes, motocicletas
Edad de los estudiantes	16-17 años
Tiempo de preparación	1 h
Horas lectivas	80 min
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Pixlr Editor • Ezgif
Material didáctico tangible	iPads

Tabla de resumen

Recursos de Europeana utilizados

- [Means of transport](#)
- [Enric Bartrina](#)
- [Nepal; air transport in the Khumbu, 1986](#)
- [Submarine, ubåt, stapeln, kockums, fartyg, Valrossen, båt, 1920-tal, Kockums varv, sjösättning, båtar](#)
- [Rörtransport. SJ T21](#)

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Esta unidad forma parte del currículo de Física para alumnos de 10º curso (de 16 y 17 años).

Objetivo de la unidad

Los estudiantes:

- enriquecerán su conocimiento de CTIAM, con la lectura y el arte;
- desarrollarán sus competencias de CTIM: Matemáticas y Física;
- aplicarán el movimiento rectilíneo uniforme;
- usarán herramientas TIC.

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos
- Aprendizaje CTIAM (Ciencia, Tecnología, Lectura, Ingeniería, Arte y Matemáticas),
- Búsqueda visual y aprendizaje
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje y planificación con aplicaciones informáticas
- Combinación de charla y talleres
- Aprendizaje de código abierto
- Aprendizaje centrado en el estudiante

Competencias del siglo XXI

- Creatividad e innovación: los estudiantes crean sus propios gifs con herramientas TIC
- Pensamiento crítico y resolución de problemas: los estudiantes analizan la información de problemas de CTIM
- Colaboración: los estudiantes trabajan en parejas para lograr un objetivo común y compartir la responsabilidad del trabajo en colaboración
- Alfabetización en TIC: las colecciones de Europeana se utilizan para investigar y evaluar la información

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Actividad 1	Debate sobre los diferentes medios de transporte.	5'
Actividad 2	Los estudiantes trabajan en parejas para navegar por las colecciones de Europeana en busca de diferentes medios de transporte. Medios de transporte	10'
Actividad 3	Los estudiantes trabajan en parejas para investigar el medio de transporte que más les guste. Pueden elegir entre aviones, motocicletas, submarinos y trenes. Aviones Anexo 1, Medios de transporte Motocicletas Anexo 2, Medios de transporte Submarinos Anexo 3, Medios de transporte Trenes Anexo 4, Medios de transporte	40'
Actividad 4	Los estudiantes trabajan en parejas para hacer un gif de un medio de transporte de la galería de Europeana, para lo cual usan sus iPads y los siguientes programas: Pixlr Editor Ezgif El gif debe presentar un medio de transporte que se mueva a una velocidad constante, que recorra distancias iguales en intervalos de tiempo iguales.	15'
Actividad 5	Debate y conclusiones	10'

Evaluación

El profesor evalúa a los estudiantes según los resultados de sus fichas de trabajo, así como el gif creado (Anexo).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Tras completar el escenario pedagógico, el estudiante prepara un informe sobre su trabajo, que deberá enviar al correo electrónico del profesor.

Comentarios de la profesora o profesor

Se hizo este escenario pedagógico y la metodología utilizada, el aprendizaje por proyectos, fue eficaz y atractivo, ya que ayudó a los estudiantes a aplicar el movimiento rectilíneo uniforme en diferentes contextos, combinando la física, la historia y el arte. Los estudiantes estuvieron atentos y compartieron ideas, además de colaborar eficazmente. Según sus comentarios, el escenario pedagógico fue muy interesante y entretenido. En general, los estudiantes mencionaron que les gustó la galería de Europeana, así como de la creación de los gif.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Infraestructuras de Servicios Digitales (DSI) de Europeana. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Fuentes:

- ✓ <http://ducati.gr/site/content.php>
- ✓ http://www.wright-brothers.org/History_Wing/History_of_the_Airplane/Century_Before/First_Airplanes/First_Airplanes.htm
- ✓ <https://www.af.mil/About-Us/Fact-Sheets/Display/Article/104499/f-15e-strike-eagle/>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Motorcycle>
- ✓ <https://www.aerotime.aero/rytis.beresnevicius/22863-top-10-fastest-aircraft-in-the-world>
- ✓ <https://www.alux.com/fastest-motorcycles-world/>
- ✓ <https://www.britannica.com/technology/submarine-naval-vessel>
- ✓ <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2734072/Shanghai-San-Francisco-100-minutes-China-reveals-plans-supersonic-submarine-using-underwater-bubble-help-swim-faster.html>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Train>
- ✓ <https://www.cntraveler.com/stories/2016-05-18/the-10-fastest-trains-in-the-world>

2. El F-15E Strike Eagle es un caza bimotor, para todo tipo de condiciones meteorológicas y es la columna vertebral de la superioridad aérea de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos. Su diseño de reconocida eficacia permanece invicto en el combate aire-aire, con más de 100 victorias en combate aéreo. El bimotor del Eagle y la relación empuje-peso de casi 1:1 puede propulsar el avión de 18 000 kg a más de 2,5 veces la velocidad del sonido. El F-15 es considerado como uno de los aviones más poderosos que se han construido y sigue en servicio en la Fuerza Aérea de los Estados Unidos. Los F-15 son capaces de volar a velocidades superiores a los 2655 km/h.

El Lockheed YF-12, otro avión militar, puede viajar hasta 3661 km/h y su coste es entre 15 y 18 millones de dólares.

3. Un avión YF-12 avanza en línea recta a **una velocidad constante** de 3600 km/h. (35 puntos)

a. ¿Cómo se puede definir el movimiento con velocidad constante? Pon un ejemplo.

b. ¿Cuál es la diferencia entre velocidad y rapidez?

c. ¿Qué distancia recorre el avión YF-12 en 1 segundo?

d. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad de la luz en el vacío ($c = 3 \times 10^8$ m/s) que la velocidad del YF-12.

e. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad del YF-12 que la velocidad del sonido en el aire. ($u = 343$ m/s)

f. Calcula cuántas veces es más rápido el YF-12 que el primer avión que se inventó.

g. ¿Cuánto tiempo tardaría el YF-12 en recorrer la distancia de la línea del ecuador?

4. Un avión de pasajeros viaja a una velocidad constante de 800 km/h. Mientras sobrevuelan California, la torre de control informa al piloto que a 1000 km de distancia las condiciones meteorológicas son malas. Un YF-12 tiene que ir allí primero para analizar las condiciones. El YF-12 despegó de California y comienza a viajar hacia esa zona cuando el avión de pasajeros ya ha recorrido 680 km hacia ella.

(15 puntos)

a. ¿A qué distancia está el avión de pasajeros de la zona peligrosa en ese momento?

b. Calcula cuánto tiempo tardará el avión de pasajeros en llegar a la zona peligrosa.

c. ¿A qué velocidad debe viajar el YF-12 para llegar a la zona peligrosa antes que el avión de pasajeros?

Total: _____ /100

Bibliografía:

2. ¿Cómo son de peligrosas las motocicletas? ¿Cuáles son las causas más probables de los accidentes de motocicleta?

(10 puntos)

3. Cuando tienes «rápida» y «moto» en la misma frase, normalmente te sale que es «cara». ¡La moto más rápida del mundo es la Ducati 1098 s! Alcanza los 100 km/h en menos de 3,0 segundos gracias a sus 180 caballos de potencia. La Ducati 1098 s está clasificada como una motocicleta deportiva. Lo que pasa con las motos deportivas es que son más ligeras para mejorar su conducción. Esta Ducati solo pesa 173 kg. Debido a su motor de cuatro válvulas por cilindro de alta eficacia, puede alcanzar los 271 km/h. Una motocicleta Ducati avanza en línea recta a **una velocidad constante** de 200 km/h.
(35 puntos)

- a. ¿Cómo se puede definir el movimiento con velocidad constante? Pon un ejemplo.

- b. ¿Cuál es la diferencia entre velocidad y rapidez?

- c. ¿Qué distancia recorre la motocicleta en 1 segundo?

- d. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad de la luz en el vacío ($c = 3 \times 10^8$ m/s) que la velocidad de la Ducati.

- e. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad sonido en el aire ($u = 343$ m/s) que la velocidad de la Ducati.



- f. Calcula cuántas veces es más rápida la Ducati que la primera motocicleta que se inventó.

- g. ¿Cuánto tiempo tardaría la Ducati en recorrer la distancia de la línea del ecuador?

4. Un ladrón conduce una moto rápida y se aleja del lugar de los hechos. Su moto puede ir a 80 km/h. Se libraría si consigue pasar la frontera, a 100 km de distancia. Un coche de policía llega al lugar de los hechos. ¡La policía llega tarde! El ladrón ya ha recorrido 60 km camino de la frontera. El coche de policía se pone en marcha para perseguirlo.

(15 puntos)

- a. ¿A qué distancia está el ladrón de la frontera?

- b. Calcula cuánto tiempo tardará el ladrón en llegar a la frontera.

- c. ¿A qué velocidad debe viajar el coche de la policía para atrapar al ladrón antes de que llegue a la frontera?

Total: _____ /100

Bibliografía:

-
-
2. ¿Cuál es el mejor submarino de ataque del mundo? ¡Los submarinos nucleares! La principal misión de un submarino de ataque nuclear es atacar a los submarinos y barcos enemigos. Debe tener un buen sonar para detectar a los submarinos enemigos. También es extremadamente importante acercarse a los barcos y buques de guerra enemigos sin ser detectados, y abandonar el área después de un combate sin ser detectados por los barcos antisubmarinos y los aviones de la patrulla marítima enemigos. Algunos de los últimos submarinos de ataque pueden lanzar misiles de crucero contra barcos y objetivos tierra adentro. Actualmente, los submarinos más rápidos llegan a velocidades de 74 km/h.

Los investigadores del Instituto Tecnológico Harbin de China están desarrollando un submarino «supersónico» que podría viajar de Shanghai a San Francisco (9816 km) en menos de dos horas. Los investigadores dicen que su nueva nave utiliza una nueva técnica revolucionaria para crear una «burbuja» que rodea el submarino, lo que reduce drásticamente la resistencia. En teoría, afirman, una nave supercavitadora podría alcanzar la velocidad del sonido bajo el agua, o alrededor de 1 km/s.

Un submarino «supersónico» viaja en línea recta a **una velocidad constante** de 1200 m/s.
(35 puntos)

- a. ¿Cómo se puede definir el movimiento con velocidad constante? Pon un ejemplo.

- b. ¿Cuál es la diferencia entre velocidad y rapidez?

- c. ¿Qué distancia recorre submarino «supersónico» en 1 segundo?

- d. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad de la luz en el vacío ($c = 3 \times 10^8$ m/s) que la velocidad del submarino «supersónico».

- e. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad sonido en el agua ($u = 1500$ m/s) que la velocidad del submarino «supersónico».

-
-
- f. Calcula cuántas veces es más rápido el submarino «supersónico» que el primer submarino que se inventó.

-
-
- g. ¿Cuánto tiempo tardaría el submarino «supersónico» en recorrer la distancia de la línea del ecuador?

-
-
3. Los rebeldes están en un submarino, se alejan del puerto. Su submarino puede ir a 30 km/h. Estarán a salvo si pueden alcanzar aguas internacionales a 300 km de distancia. El submarino de la Armada llega al puerto. ¡Llegan tarde! Los rebeldes ya han viajado 150 km rumbo a aguas internacionales.

(15 puntos)

- a. ¿A qué distancia están los rebeldes de las aguas internacionales?

-
-
- b. Calcula cuánto tiempo tardarán en llegar a aguas internacionales.

-
-
- c. ¿A qué velocidad debe viajar el submarino de la Armada para atrapar a los rebeldes antes de que lleguen a aguas internacionales?

Total: _____ /100

Longyang en las afueras de Shanghai. Así es, un tren que tarda poco más de 7 minutos en completar el viaje, y que utiliza tecnología de levitación magnética (Maglev), no va al centro de la ciudad. Por lo tanto, la mayoría de pasajeros desde su inauguración en 2004 han sido viajeros que iban y venían del aeropuerto, con las cámaras en ristre y listos para hacer una foto de los indicadores de velocidad cuando el tren alcanza los 431 km/h.

Japón ha demostrado una vez más su experiencia en los viajes en tren de alta velocidad con su tren Maglev de última generación, que ha establecido un récord mundial de 603 km/h.

Un tren magnético (Maglev) avanza en línea recta a **una velocidad constante** de 500 km/h.
(35 puntos)

a. ¿Cómo se puede definir el movimiento con velocidad constante? Pon un ejemplo.

b. ¿Cuál es la diferencia entre velocidad y rapidez?

c. ¿Qué distancia recorre el Maglev en 1 segundo?

d. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad de la luz en el vacío ($c = 3 \times 10^8$ m/s) que la velocidad del Maglev.

e. Calcula cuántas veces es más rápida la velocidad sonido en el aire ($u = 343$ m/s) que la velocidad del Maglev.

f. Calcula cuántas veces es más rápido el Maglev que el primer tren que se inventó.

APLICACIÓN - EJECUCIÓN DE «PRUEBAS DE ALIMENTOS»

Título

Ejecución de «Pruebas de alimentos»

Autor/a

Marina St-Mirčić



Unos estudiantes serbios de 14 años trataron de llevar a cabo el escenario pedagógico «Pruebas de alimentos» de Biljana Ilijević en las clases de italiano. Su objetivo era presentar a los estudiantes los recursos de Europeana y motivarlos a pensar en una alimentación y nutrición saludables.

Europeana Food and Drink

En primer lugar, se familiarizaron con la plataforma [Europeana food and drink](#) y los [recursos de e-learning](#) del sitio web. Después, se les pidió que hablaran sobre sus preferencias alimenticias.

Después de la presentación del PPT sobre [Alimentos que nos ayudan a crecer y a ser adultos sanos](#), llegaron a la conclusión de que hay que replantearse cosas sobre la llamada comida basura y conocer mejor la comida sana. Los estudiantes son conscientes de que prefieren alimentos no saludables como tentempiés.

Cocina típica de Serbia

Como tarea, después de ver las diapositivas del PPT [titulado Elegir la comida y mantenerse sano](#) se les pidió que hicieran una presentación sobre la comida típica serbia en italiano y este es el [resultado final](#).

Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria, mejorar la nutrición y promover la agricultura sostenible

En la siguiente lección, quisimos ampliar el tema del Objetivo de Desarrollo Sostenible número 2: Acabar con el hambre, lograr la seguridad alimentaria, mejorar la nutrición y promover la agricultura sostenible. Además de las preferencias en cuanto al sabor y las tradiciones, hicieron hincapié en la disponibilidad de alimentos entre las poblaciones del mundo.

No todos los niños y jóvenes tienen a su disposición las cantidades necesarias para un crecimiento armonioso. Hay personas en el mundo que todavía mueren de hambre; esa fue la conclusión de los estudiantes.

Algunos quisieron crear una acción para promover el ODS 2 «Hambre Cero», para luchar contra el hambre en el mundo y el desperdicio de alimentos. Esta es su creación en [Minecraft](#).



Vídeo creado por los estudiantes sobre su acción para promover el ODS 2 «Hambre Cero»

Vídeo en: https://www.youtube.com/watch?v=sJhASudB4e8&feature=emb_title

Conclusiones

Al final, puedo concluir que al llevar a la práctica este escenario pedagógico, mis alumnos desarrollaron competencias comunicativas en italiano e inglés, competencias digitales, competencias sociales y cívicas, aprender a aprender, colaboración y participación. Es una unidad transversal, relacionada con otras materias: Lenguas Extranjeras, Informática, Ciudadanía, Biología y Ciencias Sociales.



European Schoolnet (EUN),
Rue de Trèves 61,
B-1040 Bruselas, Bélgica
t +32 (0)2 790 75 75 | f +32 (0)2 790 75 85

www.europeanschoolnet.org



Europeana Foundation,
Prins Willem-Alexanderhof 5,
2595 BE Den Haag, Países Bajos
Tel. +31(0)7 03 14 09 91

www.europeana.eu

pro.europeana.eu

