



ouRoute

CITIZEN-CULTURAL HERITAGE



PATRIMONIO CIUDADANO-CULTURAL

TOOLKIT PARA DOCENTES

(Estudiantes entre 12 y 18 años)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CITIZEN-CULTURAL HERITAGE

www.ouroute.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Este Proyecto ha sido financiado por la Comisión Europea. El apoyo de la Comisión Europea en torno a la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma. Proyecto N°: 604661-EPP-1-2018-1-PT-EPPKA3-IPI-SOC-IN



SOCIOS

INOVA+ (PT)



MUNICIPIO DE BRAGA (PT)



CASA DO PROFESSOR (PT)



CESIE (IT)



COMUNE DI PALERMO (IT)



ISTITUTO ISTRUZIONE
SECONDARIA SUPERIORE
ALESSANDRO VOLTA (IT)



UNIVERSIDAD DE MURCIA (ES)



AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (ES)



IES FELIPE DE BORBON (ES)



INnCREASE (PO)



FILMESDAMENTE (PT)



AGRUPAMENTO DE
ESCOLAS ANDRÉ SOARES
(PT)

(Associated partner)

Agrupamento de Escolas
André Soares



TABLA DE CONTENIDOS



1	INTRODUCCIÓN	2
----------	---------------------------	----------

HERENCIA CULTURAL, RUTAS Y VALORES EUROPEOS

2.1. incrementar la relevancia de la herencia cultural intangible en Ouroute .	4
2.2. Las rutas culturales de Europa	6
2.3. Conclusiones más relevantes de la investigación de Ouroute.....	7

3	MARCO METODOLÓGICO DEL PROYECTO.....	8
----------	---	----------

ACTIVIDADES

4.1. Introducción a la estructura de las actividades	12
4.2. Tabla de las actividades propuestas	13
4.3. Actividades del Toolkit de Ouroute	17
4.3.1. Festival de la cultura judía.....	17
4.3.2. Desayuno de Pascua al estilo polaco	20
4.3.3. Wycinanki-El arte polaco de los recortes de papel	22
4.3.4. Descubriendo la ruta europea del patrimonio industrial.....	25
4.3.5. Destino Napoleon	27
4.3.6. Grabando dietas mediterráneas	29
4.3.7. Un glosario del patrimonio cultural	31
4.3.8. ¡Video festival!	33
4.3.9. Nuestro album del pasado.....	35
4.3.10. Rutas culturales de Europa	37
4.3.11. Oxford Debate	39

4.3.12. Profesiones en ruta.....	41
4.3.13. Legado en red	43
4.3.14. Trazando caminos	45
4.3.15. Red de tesoros	48
4.3.16. Reto cultural.....	51
4.3.17. Gemas escondidas	53
4.3.18. Seguir el trazo.....	56
4.3.19. Mi negocio cultural.....	58
4.3.20. Culturators – Entrevistas para entusiastas culturales	62
4.3.21. Mapas culturales	64
4.3.22. El teatro del rompecabezas.....	66

5

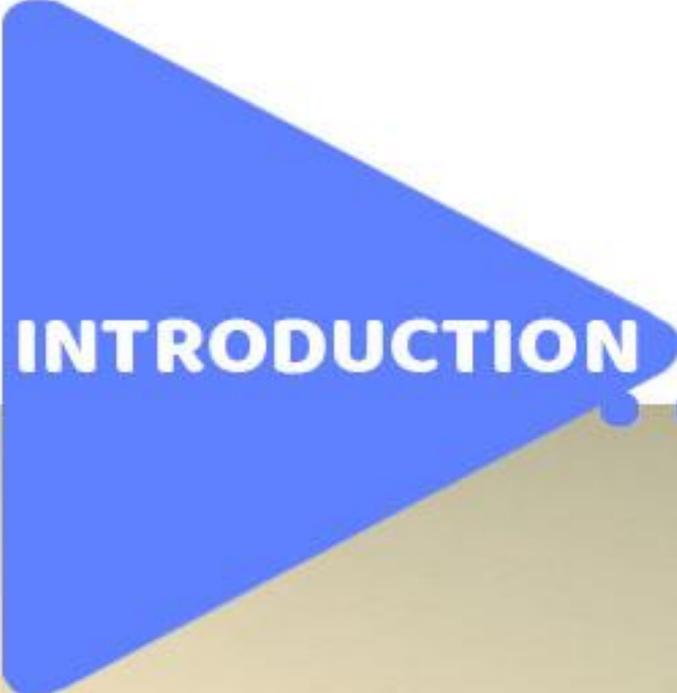
Recursos

5.1. Patrimonio	67
5.2. Rutas culturales	68
5.3. Otros (Fiestas y Festivales, Artesanía Local, Folklore, Gastronomía)	68

BIBLIOGRAFÍA	67
GLOSARIO	68
LOS AUTORES.....	69



INTRODUCTION





1. INTRODUCCIÓN

“Patrimonio cívico y cultural” – Creando una nueva generación de embajadores culturales a través de la educación y la formación (ouRoute) – es un proyecto europeo Erasmus+ que persigue la promoción de los valores, la herencia cultural y la inclusión social a través de la educación usando un enfoque constructivista. Para ello, el proyecto desarrolla viajes de (re)descubrimiento y expediciones "etno-videográficas" que sitúan a los estudiantes de entornos desfavorecidos en el centro de la acción. Estas actividades pueden tener lugar dentro y alrededor de las escuelas, y se centran en las rutas culturales certificadas europeas, así como en el patrimonio cultural intangible relacionado con los "viejos y nuevos artes y oficios". ouRoute se basa en un enfoque centrado en las personas, intersectorial y dirigido por la comunidad

En este marco, los socios de ouRoute desarrollaron este kit de herramientas para el profesorado, que sirve como recurso para incentivar la promoción del patrimonio cultural inmaterial y los valores europeos dentro y fuera del aula. Esta caja de herramientas es una completa guía que introduce los conocimientos teóricos de los temas de ouRoute, de forma breve y concisa, y además presenta una gran colección de actividades que pueden ponerse en práctica, junto con una lista de recursos multimedia que animan al lector a profundizar en los conocimientos en este ámbito.

La guía está escrita como punto de partida para quien quiera animar el aula y "navegar" con los alumnos en nuevos ámbitos, organizando sesiones interactivas y basadas en pedagogías centradas en el alumno. Dentro de los objetivos, la guía promueve:

- > Un cambio en el papel de la educación y la formación en la sociedad contemporánea, en línea con la importancia de formar ciudadanos activos y abiertos, con una perspectiva crítica de su papel en una sociedad globalizada.

- > El apoyo a un número cada vez mayor de niños y jóvenes para que sean proactivos, autónomos y capaces de integrar diversos tipos de conocimientos y habilidades, que no sólo les permitan estar bien preparados para el mercado laboral, sino también desempeñar un papel constructivo en sus comunidades locales y a nivel global.
- > Conseguir que los jóvenes conozcan sus raíces, su contexto local y construyan un sentido de identidad que les anime a contribuir a sus ecosistemas locales, en lugar de emigrar a ciudades más grandes y reforzar los desequilibrios existentes. Al mismo tiempo, que este sentido de identidad sea inclusivo y contribuya a reconocer las diferentes manifestaciones culturales, en lugar de crear un sentimiento de diferencia negativa en comparación con otros grupos considerados de identidad diferente.
- > El contador de la "mala herencia" y la baja autoestima (pensar que alguien viene de un "contexto desfavorecido") que se refleja en la falta de entusiasmo en la escuela, donde los programas educativos se definen a menudo de forma centralizada a nivel nacional, con escasa consideración de las realidades locales.
- > Compartir y valorar el patrimonio cultural europeo, sensibilizar sobre la historia y los valores comunes y reforzar el sentimiento de pertenencia a un espacio europeo común.

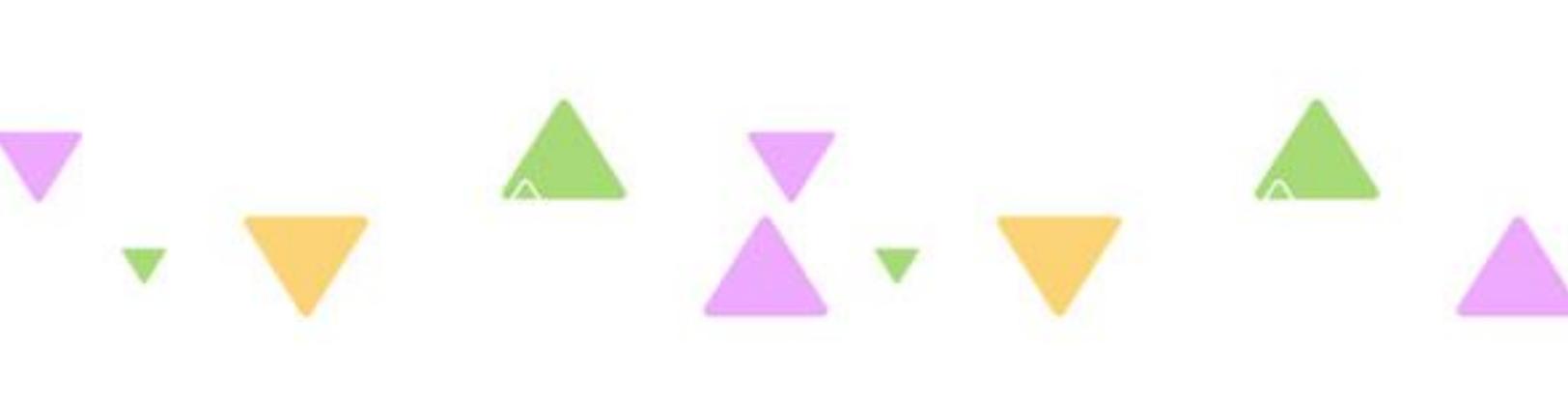
Con todo ello, ser "ouRouter" significa...

**DEFENDER LOS VALORES EUROPEOS
COMUNES Y LA DIVERSIDAD**

**SENTIR CURIOSIDAD POR TU PASADO E
INTERÉS POR TU FUTURO**

**UN ACTIVISTA QUE QUIERE HACER LAS
COSAS DE MODO DIFERENTE**

**NARRADOR DE HISTORIAS Y NATIVO
DIGITAL**



**CULTURAL
HERITAGE**
Routes-knowledge



2. HERENCIA CULTURAL, RUTAS Y VALORES EUROPEOS

2.1. INCREMENTAR LA RELEVANCIA DE LA HERENCIA CULTURAL INTANGIBLE EN OURROUTE

“Patrimonio cívico y cultural”: creando una nueva generación de embajadores culturales a través de la educación y la formación (ouRoute)” persigue la promoción del patrimonio cultural a través de la vinculación de agentes impulsores, autoridades locales y profesionales del mundo cultural y creativo, para promover la concienciación sobre la herencia cultural de los jóvenes y de los ciudadanos en Portugal, España e Italia.

Los objetivos de ouRoute se ajustan a la necesidad de proporcionar recursos educativos y metodologías para crear conciencia sobre el patrimonio cultural y promover los valores comunes entre los jóvenes. Al mismo tiempo, hay que tratar de integrar los temas del patrimonio cultural material e inmaterial en los planes de estudio y en los programas escolares, al tiempo que se refuerza la enseñanza de los valores comunes y europeos compartidos dentro y fuera de las escuelas.

En este contexto, la educación y la formación pueden proporcionar conocimientos y habilidades para ayudar a los jóvenes a convertirse en ciudadanos activos que desarrollen un sentido de pertenencia a una comunidad, compartan valores cívicos y se reconozcan en una cultura e identidad específicas (regional, nacional y/o europea).

Según el "Informe conjunto de 2015 del Consejo y la Comisión sobre la aplicación del marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET2020)" la educación promueve los valores humanos y cívicos al tiempo que garantiza la inclusión, la equidad y la igualdad para todos.

Paralelamente, la "Estrategia de la UE para la Juventud 2010-2018" fomenta la ciudadanía activa, la inclusión social y la solidaridad entre todos los jóvenes con el objetivo de promover el respeto por un conjunto común de valores cívicos/democráticos. La educación desempeña un papel fundamental en este ámbito, ya que da la oportunidad a los jóvenes de conocer a los demás, desarrollar un sentido de entendimiento y respeto por todos. En este contexto, la cultura es un medio muy importante para fomentar la cohesión social entre los jóvenes y, al mismo tiempo, promover la diversidad y la inclusión

Así, la nueva "Estrategia de la UE para la Juventud 2019-2027" dará nuevas oportunidades de actuación a los jóvenes y se basará en tres acciones principales: 1) involucrar, 2) conectar, 3) empoderar, con el fin de fomentar el compromiso social y cívico de los jóvenes y permitirles participar en la sociedad. Según la "Estrategia de la UE para la Juventud 2019-2027", "animar y dotar a los jóvenes de los recursos necesarios para que se conviertan en ciudadanos activos, agentes de solidaridad y de cambio positivo inspirados en los valores de la UE y en una identidad europea" será la nueva prioridad para fomentar la participación cívica, social, cultural y política de los jóvenes.

¿Qué es la cultura? Hoy en día, la cultura se considera un sistema integrado (de elementos tangibles e intangibles) que evoluciona con el tiempo y se adapta al cambio de la sociedad y la multiculturalidad, así que la cultura se construye con el tiempo. La cultura lo es todo, y también incluye las relaciones sociales, las emociones y los valores compartidos de las comunidades locales.

La cultura también puede ser percibida como un beneficio social y una valiosa fuente para la economía, ya que algunos individuos pueden beneficiarse de las prácticas, rituales y/o actividades culturales. Por lo tanto, también es una buena oportunidad para los jóvenes de cara a sus futuras carreras profesionales en el sector cultural y creativo.

De las fases de investigación de ouRoute se desprende que el concepto de patrimonio cultural ha seguido un proceso ininterrumpido de expansión a lo largo del último siglo y en todos los marcos legislativos nacionales de Italia, España y Portugal. De lo artístico e histórico y lo monumental como valores y tipologías centrales, se ha pasado a incorporar también otros elementos que conforman una nueva noción ampliada de cultura, más vinculada a la tradición y a los valores locales. Esto es muy importante porque las legislaciones nacionales empezaron a incluir el "patrimonio cultural inmaterial/intangible" como parte de la cultura como concepto más general.

En octubre de 2003, la UNESCO adoptó la "*Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*", cuyo objetivo es sensibilizar a las comunidades europeas y a las jóvenes generaciones sobre la importancia del patrimonio cultural inmaterial y su salvaguardia. De acuerdo con el Artículo 2 de esta Convención, el patrimonio cultural intangible significa:

- Tradiciones y expresiones orales, incluyendo el lenguaje como un vehículo para el patrimonio cultural intangible.
- Artes escénicas.
- Actividades sociales y eventos festivos.
- Conocimientos y prácticas en relación con la naturaleza y el universo.
- Manualidades y artes tradicionales.

Por el contrario, según la UNESCO, el patrimonio cultural material incluye edificios y lugares históricos, monumentos, artefactos, etc., que se consideran dignos de ser conservados para el futuro.

En ouRoute, las escuelas asociadas participaron en una encuesta inicial para que alumnos y profesores mostraran sus conocimientos de partida en el ámbito cultural. Posteriormente, alumnos y profesores participaron en una serie de talleres con entrevistas, grupos de discusión y visitas en las que los alumnos mejoraron su comprensión cultural y descubrieron los elementos clave de su cultura local.

En particular, los estudiantes experimentaron cómo el patrimonio cultural es un sistema de prácticas, costumbres y valores específicos de un grupo de personas. Abarca tanto los edificios, las artes y las costumbres, como los valores propios de un grupo de personas. Abarca tanto los edificios, las artes y la artesanía, pero también cualquier otra manifestación local, las tradiciones orales, la música, las danzas y las festividades. En este sentido, los alumnos son por fin conscientes de que el patrimonio cultural es un recurso compartido y un bien común que debe conservarse para las generaciones futuras y, por tanto, es responsabilidad de todos cuidarlo.

¿Cuál es el papel de la educación en la promoción de la cultura? ¿Y por qué salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial en la educación? Las escuelas deberían crear un nuevo interés por la cultura en todos los alumnos desde una edad temprana y vincular el pasado y el presente utilizando todas las formas expresivas de la cultura, como la literatura, el teatro, la música, el arte y la arquitectura, y así concienciar a los alumnos sobre el patrimonio cultural que todavía está "vivo".

Además, el artículo 2.3 de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial destaca cómo la "salvaguardia" de la cultura pasa por la educación formal y no formal. El aprendizaje y la enseñanza del patrimonio cultural inmaterial deben incluirse en todas las disciplinas y programa.

Para ello, será importante reforzar la investigación de la cultura local, para que las escuelas puedan incluir posteriormente en el plan de estudios de algunas asignaturas temáticas relacionadas con la cultura local. Por otra parte, será importante dar a los estudiantes la posibilidad de descubrir los espacios locales (organización de visitas) y de conocer a los profesionales, artistas, artesanos y artesanos locales, con el fin de sensibilizarles, pero también de establecer nuevas colaboraciones que podrían ser útiles para su futuro laboral.

2.2. LAS RUTAS CULTURALES DE EUROPA

La definición de "itinerario cultural" engloba una multitud de elementos que presentan la cultura como un todo, por lo que se tiende a abordar el patrimonio cultural desde una perspectiva multidimensional. Por eso, un itinerario cultural no se refiere estrictamente a un camino físico, sino que es un concepto más amplio:

"Un itinerario cultural es un recorrido terrestre, acuático, mixto o de otro tipo, que está físicamente determinado y se caracteriza por tener una dinámica y una funcionalidad propias e históricas; mostrar movimientos interactivos de personas, así como intercambios multidimensionales, continuos y recíprocos de bienes, ideas, conocimientos y valores dentro

de un país o entre países y regiones a lo largo de periodos de tiempo significativos; y generar así una interculturalidad en el espacio y el tiempo, que se refleja tanto en su patrimonio material como inmaterial" (ICOMOS 2007).

La finalidad de un itinerario cultural es, por tanto, promover y preservar el patrimonio cultural de un lugar, con el fin de asegurar la identidad de una comunidad, pero también de potenciar el desarrollo socioeconómico y cultural de la misma.

En ouRoute, los socios llevaron a cabo algunas actividades (investigación documental e investigación de campo) para identificar las principales peculiaridades de las rutas culturales en los diferentes países (Portugal, España e Italia), que se pueden identificar a través de: peculiaridades geográficas de los lugares, peculiaridades artísticas o arquitectónicas, pero también por algunos elementos típicos de la religión local. A continuación, las principales conclusiones de la investigación realizada por los socios de ouRoute:

En Palermo (Italia), tenemos muchos sitios culturales y naturales, incluyendo parques naturalistas y arqueológicos, así como numerosos elementos de la tradición popular, rutas culturales históricas, incluyendo las rutas culturales identificadas por la UNESCO (rutas árabe-normandas).

En Braga (Portugal) hay más fiestas, romerías y celebraciones religiosas que en Palermo. El folclore destaca en el patrimonio inmaterial. También es increíble la diversidad de instrumentos, música, bailes, trajes, fiestas populares. En Braga hay mucha tradición musical, mientras que en Palermo la tradición se centra más en la lengua local (dialecto barroco) y sus tradiciones orales.

En Murcia (España) tenemos un patrimonio cultural muy rico y heterogéneo: iglesias barrocas, catedrales, teatros romanos, pero también museos antiguos y modernos. También hay que destacar las rutas y los bienes naturales: Valle de Ricote, playas de Callblanque, Fuentes del Marqués o Sierra Espuña.

En ouRoute, se crearon redes de socios que representaban a expertos científicos/técnicos, escuelas y autoridades locales para identificar las principales rutas culturales.

2.3. CONCLUSIONES MÁS RELEVANTES DE LA INVESTIGACIÓN DE OUROUTE

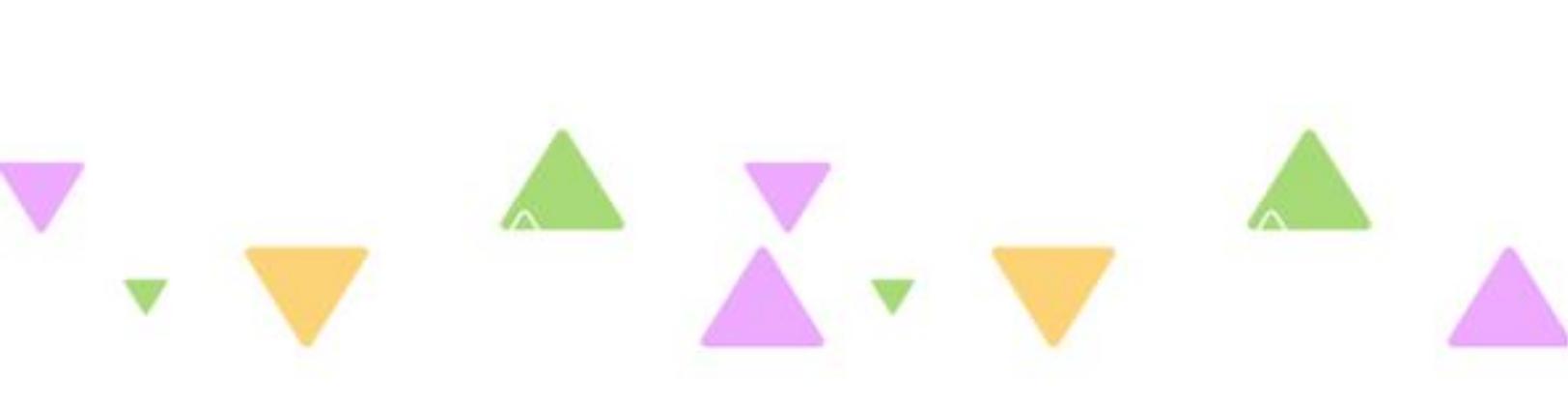
El Toolkit de ouRoute es una herramienta muy valiosa para los profesores y les da algunas ideas prácticas sobre proyectos, programas y actividades para mejorar la oferta formativa del centro y hacer que los estudiantes sean conscientes de la cultura. A partir de un análisis documental previo, llevado a cabo por los socios científicos de ouRoute, descubrimos el problema relacionado con el currículo escolar y la falta de programas, actividades y asignaturas de patrimonio cultural en él. Este problema también se puso de manifiesto en la encuesta preliminar sobre cultura que respondieron los profesores y alumnos de las escuelas asociadas a ouRoute.

En general, vimos que la cultura sigue considerándose principalmente como patrimonio artístico, por lo que se vincula a asignaturas como la historia o la historia del arte en los programas escolares.

De la investigación de ouRoute se desprende que en los planes de estudio escolares todavía no existe un contenido específico vinculado a la cultura inmaterial, ni tampoco un enfoque interdisciplinar cuando se trata de la cultura. Nuevos temas como el patrimonio cultural pueden y deben ser abordados, pero actualmente no lo son (excepto en el caso de iniciativas propias de los profesores).

Los programas escolares siguen siendo demasiado genéricos y este problema se da tanto en Italia, como en España y Portugal. Los programas escolares deben estar más orientados a la cultura e incluir asignaturas específicas sobre la misma, garantizando al mismo tiempo la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad de los enfoques educativos. Los planes de estudio también deberían fomentar las competencias interculturales, promover el diálogo intercultural y la ciudadanía global entre los estudiantes, dándoles la posibilidad de organizar visitas de estudio e intercambios de estudiantes a nivel local y en el extranjero.

Este Toolkit para profesores ayudará a los centros escolares de ouRoute a impulsar nuevas actividades curriculares y educativas que fomenten el aprendizaje cultural dentro y fuera de sus aulas. También se utilizará para planificar nuevas actividades y promover viajes culturales de (re)descubrimiento.



**METHODOLOGY
STRATEGY AND
TRAINING BLOCKS**





3. MARCO METODOLÓGICO DEL PROYECTO

El diseño de las actividades propuestas en el Toolkit se basa en los principios metodológicos de las metodologías activas, situando al estudiante como el protagonista del proceso de educativo y considerándolo un agente que aprende haciendo y, sobre todo, pensando. A su vez, las actividades se basan principalmente en uno de los desarrollos más importantes de las últimas décadas desde la teoría de la educación: el constructivismo. Esta teoría plantea que el estudiante aprende mejor a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo y dinámico. Es el mismo aprendiz quien interpreta la información que se le proporciona desde el exterior para elaborar su propio discurso, fomentando la revisión, modificación y construcción de sus propios esquemas mentales. El objetivo es promover aprendizajes significativos y adquisición de conocimientos gracias a las experiencias que suceden mediante la exploración y el descubrimiento. Una idea central en esta teoría es que debe existir una conexión adecuada entre los conocimientos previos y la nueva información que dé lugar a un proceso de metacognición óptimo promoviendo las habilidades aprender a aprender.

En este toolkit, la estimulación de este tipo de aprendizaje se realiza mediante el uso de estrategias metodológicas que fomentan tanto el conocimiento teórico como el práctico. Por lo tanto, las experiencias significativas se convierten en un elemento clave a desarrollar. En este sentido, el aprendizaje experiencial se basa en la exploración y la experimentación. El estudiante se involucra en la exploración de un aprendizaje que le apasiona, dado que posee un sentido para él, convirtiéndose en un aprendizaje significativo.

Puede estar mediado, por la tecnología, la naturaleza o cualquier otro espacio que fomente la curiosidad, la atención y la motivación.

Se proponen métodos que fomentan el trabajo en equipo de manera colaborativa y cooperativa. Mediante la realización de proyectos y desafíos que motiven e involucren al estudiante en su aprendizaje. Por medio de la puesta en práctica de actividades pautadas. Con soportes digitales innovadores y variados que puedan adaptarse a sus necesidades. A través del uso de herramientas digitales, el estudiante podrá desarrollar su aprendizaje mediante el desarrollo de destrezas como localizar, evaluar, crear y compartir nueva información. De esta manera, el aprendiz puede trabajar y aprender desde distintos tipos de aplicaciones en la red, creando, publicando y compartiendo contenidos digitales. Se hace evidente que las actividades propuestas en este Toolkit promueven la participación del estudiante en su aprendizaje, su creatividad y su propia autonomía.

A continuación, se desarrollan los principios básicos de las metodologías y estrategias de enseñanza más utilizadas en este toolkit.

STORYTELLING

La narración de cuentos o historias utiliza técnicas narrativas tradicionales para construir discursos que se conectan significativamente con los estudiantes. De esta manera se crean relatos con un gran poder motivador, especialmente si se conecta con una experiencia vivencial del alumno.

Este tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje fomenta la escucha activa, estimula la creatividad y fomenta la motivación a través de la construcción de una historia.



La manera más utilizada para crear relatos que fomenten estas capacidades es el uso del vídeo corto. A través de narraciones personales y la combinación de vídeo, imagen y sonido se pueden relatar historias atrayentes que cuenten con tres componentes clave: una aventura o evento que altere la vida del protagonista, una transformación surgida de la solución a un problema y una conclusión que genere un cambio derivado del conflicto. Los tipos de relatos son muy variados: narrativas personales, en las que se tratan historias significativas de la propia vida, documentales históricos, donde se analizan historias del pasado, historias formativas, que recoge contenido que instruye sobre algún tema en concreto, de lugares, biográficas y álbum de fotos, en el que se recopilan imágenes o fotos significativas para la vida de una persona o de un momento en concreto, y se crea una historia guionizada para organizar las ideas que la sostienen.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Estrategia metodológica de programación y diseño para la resolución de problemas planteados a través de un proceso de investigación o creación del alumno de manera autónoma, con el fin de construir un nuevo conocimiento significativo. Implica una educación centrada en el “saber hacer” y la difusión del producto final. Comprende los estudios etnográficos destinados a interpretar y conocer las costumbres e identidades de un ámbito sociocultural concreto.

Esta metodología utiliza la resolución de problemas y el trabajo en equipo para que el estudiante desarrolle competencias como la creación y desarrollo de productos, planificación y control de procesos, la aplicación del método

científico, la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo. Fomenta la motivación y la iniciativa para que los estudiantes se involucren de manera responsable en el proceso de resolución del proyecto.

El producto final o ingenio mental ha de provenir de las necesidades de resolución de algún problema presentado previamente por el profesor. Él guiará y supervisará a los estudiantes por todo el proceso de aprendizaje. Realizará el planteamiento del problema, propiciará la búsqueda y preparación de recursos, organizará las tareas, la creación de grupos y la definición de roles. Para que los estudiantes puedan desarrollar el proyecto mediante una fase de análisis y síntesis, producción y presentación y evaluación por parte de los propios estudiantes y el profesor.

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

La gamificación se refiere al uso de elementos principios del juego para motivar a los estudiantes y promover la resolución de problemas y el aprendizaje. Esta metodología se basa en el establecimiento de unos objetivos, el conocimiento del perfil del alumnado, una narrativa (historia y contexto) significativa, y la determinación de mecánicas que propicien la consecución de recompensas mediante herramientas tecnológicas adaptadas a las características del alumnado.

El aprendizaje basado en juegos también es un método en el que también se utiliza la dinámica del juego para conseguir que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje. Actuando el docente como guía en el uso o creación de juegos con la intención de afianzar conceptos y aprender a través de ellos.



En este método el foco de atención se pondría en el nivel de jugabilidad y divertimento del juego. Algunos juegos se enfocan simplemente en divertir, pero pueden ser adaptados para enseñar algún contenido concreto o cubrir alguna necesidad específica. Mientras que otros están diseñados desde el primer momento para el aprendizaje de algún tema o concepto específico. Tanto la gamificación como el aprendizaje basado en juegos son estrategias que pueden ser utilizadas de manera individual o en conjunto. Propiciando el diseño y adaptación de las actividades a las necesidades formativas y a la creación de recursos propios.

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

El aprendizaje basado en problemas comienza con el planteamiento de un problema diseñado por el docente. Es fundamental incluir problemas globales para que los estudiantes puedan experimentar todos los componentes posibles para promover soluciones creativas. El problema no debe resolverse fácilmente y puede que no siempre aparezca la solución correcta. Puede no estar relacionado con la vida real. Su diseño debe garantizar el interés de los estudiantes, estar relacionado con objetivos del curso y conducir al estudiante a la búsqueda de información, la toma de decisiones y la realización de juicios basados en hechos. Esta metodología está muy enfocada a aprender sobre algo y no tanto a aprender a hacer algo. Se fomentan habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la creatividad o la cooperación. Destaca por promover el desarrollo de habilidades para identificar, analizar y solucionar problemas. Y por supuesto, fomenta el aprendizaje de conceptos y contenidos propios de la materia de estudio.

APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN

En el aprendizaje basado en la investigación los estudiantes realizan el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del método científico, desenvolviéndose con actitudes, habilidades y conocimientos. El proceso de análisis y reflexión que conlleva el aprendizaje basado en la investigación proporciona al alumno la consolidación de los conocimientos y le ayuda a crear aprendizajes significativos y capacidades para mejorar la práctica profesional.

En esta metodología de aprendizaje el docente actúa como mediador o guía en el proceso investigador del alumno. Ayudando a identificar aquellas situaciones más relevantes y significativas que pueden aportarle un mayor conocimiento y motivándolo para que lleve a cabo estos procesos de reflexión crítica a través del trabajo individual o en equipo

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Promueve el aprendizaje y la socialización mediante dinámicas dirigidas a grupos de trabajo heterogéneos en los que sus componentes trabajan para alcanzar metas comunes con el objetivo de alcanzar la sinergia para la consecución de sus objetivos. Incrementando así la interdependencia positiva entre los miembros del grupo mediante una serie de reglas marcadas previamente por el profesor, y desarrollando competencias tales como la de “aprender a aprender”

En el aprendizaje colaborativo se comparte liderazgo y responsabilidades entre profesores y alumnos. Focalizándose más en la importancia que posee el proceso de aprendizaje que en el resultado. El profesor ejerce un rol facilitador, a



través de la participación y el fomento de la coevaluación.

Este método utiliza tres elementos fundamentales: la interacción entre un grupo reducido de miembros, la necesidad de un seguimiento de los procesos de trabajo y la evaluación, que ha de tener fijarse, tanto en los procesos colaborativos, como en sus resultados. Esta metodología consta de dos fases: la fase inicial, enfocada en los objetivos que se persiguen y el diseño de las tareas colaborativas; la fase de implementación, en la que se forman los grupos, se dan instrucciones para el seguimiento de las tareas y los procesos de trabajo y se conforma el espacio virtual; y por último, la fase de la evaluación, ya diseñada en la primera fase y de la que se ha recogido información durante el desarrollo de la fase de implementación.

Por medio del aprendizaje colaborativo se trabaja con una estrategia más horizontal en cuanto a la relación que se establece entre el profesor y el estudiante. Diferenciándose del aprendizaje cooperativo en que los estudiantes no son tan dependientes de la figura del profesor puesto que es él quien organiza y supervisa las tareas de los grupos de trabajo.



ACTIVITIES & LESSON PLANS





4.1. INTRODUCCIÓN A LA ESTRUCTURA DE LAS ACTIVIDADES

El Toolkit está estructurada en dos partes: una parte ilustrativa y de sensibilización, destinada a promover el conocimiento y la enseñanza a los jóvenes de la tradición histórico-cultural del lugar donde viven (que pueden ser fiestas, celebraciones religiosas, etc.), y una parte más práctica, que propone acciones concretas y ejemplos de actividades que los jóvenes pueden plantear dentro y fuera del aula, convirtiéndose así en ciudadanos activos y "embajadores culturales" en sus territorios. Así pues, la caja de herramientas aborda diversos temas, procedentes del patrimonio histórico (véanse las referencias "Destino Napoleón"), de la herencia religiosa (como las celebraciones de Semana Santa, las fiestas judías), del patrimonio artístico y cultural, etc. El objetivo es, a través del conocimiento, desarrollar un sentimiento de cohesión social y de identidad comunitaria que se construya sobre valores comunes a lo largo del tiempo.

El objetivo final del Toolkit de OuRoute es unir las diferentes experiencias y las diferentes herencias culturales de los diferentes países europeos de este proyecto: España, Italia, Portugal, Polonia, que aún se reconocen en un deseo común de recuperar y difundir valores, conocimientos y tradiciones entre los jóvenes. A pesar de las diversidades nacionales y regionales, en ouRoute se destacan los valores culturales comunes y europeos. El objetivo no es, por tanto, ocultar las especificidades y/o suprimir las diversidades nacionales, como subraya el artículo 167.1 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea (TFUE): "La Unión contribuirá al florecimiento de las culturas de los Estados miembros, dentro del respeto de su diversidad nacional y regional, poniendo de relieve al mismo tiempo el patrimonio cultural común". El objetivo es incorporar estas diversidades a un sistema de valores más amplio y europeo para fomentar una serie de buenas prácticas europeas y colaboraciones entre los países de la UE.

Por ello, el Consejo de Europa propone un conjunto de itinerarios históricos, culturales y/o paisajísticos que atraviesan los distintos países europeos y expresan un sentimiento común de los pueblos y un interés transnacional más que nacional/regional. En ouRoute, algunos de estos itinerarios "Rutas Culturales" son subrayados por esta Caja de Herramientas como parte del WP2 (basado en una investigación documental realizada por los socios) y entre estas Rutas Culturales del Consejo de Europa encontramos: La Ruta Europea del Patrimonio Judío y el Destino Napoleón. Otros itinerarios en ouRoute fueron explorados personalmente por los estudiantes como parte del WP1, en el que los estudiantes exploraron las diferentes prácticas histórico-culturales en sus territorios, centrándose en las Rutas Culturales como: la Ruta Europea de la Cerámica y las Rutas de El legado andalusí.

También se abordó el patrimonio cultural inmaterial de la UNESCO, definido como el conjunto de "tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y al universo o los conocimientos y técnicas de producción de los oficios tradicionales". A partir de las investigaciones realizadas, las principales formas de patrimonio cultural inmaterial en los países de la ruta son: El teatro de marionetas; La dieta mediterránea, La práctica agrícola tradicional del vino, El fado canción popular urbana de Portugal.

Para concluir, tanto la UNESCO como el Consejo Europeo se centran en una definición más inclusiva de la cultura, que va más allá de las expresiones artísticas individuales, sino que también incluye una serie de prácticas vinculadas a las tradiciones y los paisajes locales. Paisajes que se convierten en "rutas culturales" y, por lo tanto, en todas las demás formas de cultura que van más allá de una escala territorial/regional, ya que son transnacionales y comunes a los distintos países de la UE.



4.2. TABLA DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

	Nombre de la actividad	Breve descripción	Duración	Metodologías y aspectos integrados
Pág.17	1 Festival de la Cultura Judía	Presentación del Festival de la Cultura Judía en Cracovia para que los alumnos comprendan la importancia del patrimonio cultural judío y del festival. Pueden contextualizarlo históricamente mediante la visualización de vídeos, textos y otros recursos.	45 minutos	> Aprendizaje con apoyo digital
Pág.20	2 Pascua al estilo polaco	Presentación sobre las diferentes celebraciones de la Pascua en cada país y debate en el grupo de clase sobre las cuestiones que se plantean sobre esta fiesta tras el visionado de un vídeo sobre este tema.	45 minutos	> Aprendizaje con apoyo digital > Grupo de Discusión
Pág.22	3 Wycinanki-El arte de los recortes de papel en Polonia	Esta actividad describe un popular arte polaco de recortes simétricos llamado Wycinanki. Los alumnos conocerán este arte y debatirán sobre temas como la simetría o el valor cultural del arte. También se propone la realización de un marca páginas a través de un tutorial online.	45 minutos	> Aprendizaje con apoyo digital > Grupo de Discusión
Pág.25	4 Discovering the European Route of industrial heritage cuts breakfast	El objetivo de esta iniciativa es presentar una red de sitios del patrimonio industrial en toda Europa y crear un interés por el patrimonio común europeo de la industrialización y su legado. Para ello, se utiliza el visionado de vídeos, el debate en clase y el trabajo en grupo de los alumnos.	45 minutos	> Aprendizaje con apoyo digital > Grupo de discusión > Aprendizaje colaborativo



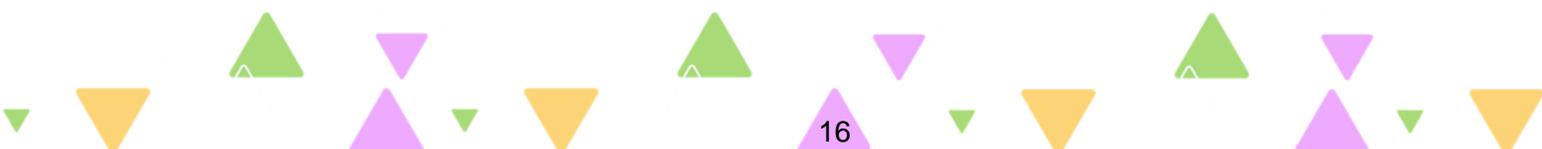
	Nombre de la actividad	Breve descripción	Duración	Metodologías y aspectos integrados
Pág.27	5 Destino Napoleón	Para que los alumnos comprendan la herencia histórica de Napoleón Bonaparte y su legado histórico, se proponen una serie de recursos como vídeos y presentaciones sobre este periodo histórico, actividades en grupo y localización en el mapa de las principales ciudades que tienen que ver con este personaje de la historia.	45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje con apoyo digital > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo
Pág.29	6 Registro de las dietas mediterráneas	En pequeños grupos, prepara un guión con diferentes preguntas sobre distintos aspectos de la comida mediterránea. A continuación, hagan un podcast con la información recogida.	45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje con apoyo digital > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo > Narración de historias (storytelling)
Pág.31	7 Un glosario sobre el patrimonio cultural	Elaboración de un glosario de términos para analizar los principales conceptos del Patrimonio Cultural. Los métodos utilizados para esta actividad son: el pensamiento creativo, el aprendizaje cooperativo y la lluvia de ideas.	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo
Pág.33	8 ¡Festival de vídeo!	Conocer los festivales, desfiles y fiestas de los distintos países del mundo. En pequeños grupos, preparar un texto y una línea de tiempo para planificar las aplicaciones de vídeo.	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo > Aprendizaje con apoyo digital > Narración de historias (storytelling)
Pág.35	9 Nuestro álbum del pasado	Para que los alumnos comprendan el valor del patrimonio cultural, se propone una actividad para crear una cápsula del tiempo con recursos multimedia a través de una aplicación digital.	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje con apoyo digital > Narración de historias (storytelling) > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo
Pág.37	10 Rutas culturales de Europa	Los grupos de estudiantes investigarán y cada uno de ellos seleccionará una de las más de 30 Rutas Culturales de Europa.	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje basado en proyectos > Aprendizaje colaborativo



		Podrán describir los diferentes aspectos del patrimonio de los caminos, el patrimonio construido y natural, las costumbres y tradiciones, e incluso la gastronomía.		> Trabajo en equipo
Pág.39	11	Oxford debate el lugar de los inmigrantes en nuestro patrimonio cultural	Esta actividad consiste en hacer una lluvia de ideas con la clase para reflexionar sobre el hecho de que el patrimonio cultural no es estático, sino que se mueve a través de la inmigración.	1, 5 horas > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo
Pág.41	12	Profesiones en ruta	Conocer el patrimonio y el turismo, las nuevas demandas de los visitantes, los nuevos empleos y las oportunidades. Los alumnos escucharán el audio sobre las rutas turísticas europeas y se reunirán en pequeños grupos para exponer sus ideas a la clase.	1 hora > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo > Aprendizaje con apoyo digital
Pág.43	13	Nuestro legado en la red	Breves vídeos que presentan recursos tecnológicos para el descubrimiento y la difusión del patrimonio.	1 hora > Aprendizaje con apoyo digital
Pág.45	14	Trazado de rutas	Presenta un ejemplo de ruta cultural del Consejo de Europa: Camino del Cid. Los alumnos harán presentaciones digitales o editarán vídeos cortos sobre rutas culturales.	3-4 horas > Grupos cooperativos > Aprendizaje con apoyo digital > Narración de historias > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo
Pág.48	15	Red de tesoros	Quiere transmitir los valores de la cooperación europea e internacional. Pensar globalmente y actuar localmente. Para ello, los estudiantes tienen que explorar el patrimonio cultural de cada una de las regiones asociadas a ouRoute y determinar su contribución al patrimonio mundial.	1-2 horas > Aprendizaje basado en problemas (ABP) > Aprendizaje colaborativo > Trabajo en equipo > Aprendizaje con apoyo digital
Pág.51	16	Desafío cultural	Los alumnos estudiarán los puntos de interés cultural locales y crearán un juego de papel Peddy. También tratarán de incluir en el juego elementos del patrimonio cultural inmaterial, y los retos que la información tiene que ser recopilada hablando con los habitantes locales.	2 sesiones de 45´ > Aprendizaje en colaboración > Investigación y mapeo > Gamificación
Pág.56	17	Joyas ocultas	Los estudiantes tomarán fotos icónicas de su cultura local y luego harán carteles con una historia, para exponerlos en la pared de la escuela.	2 sesiones de 45´ > Aprendizaje colaborativo > Compromiso activo



		Más tarde, también se pondrán en contacto con las galerías locales y los ayuntamientos para pedir que acojan la expedición.		
Pág.58	18 Siguiendo las huellas	Los estudiantes se sumergen en una actividad de "escape del aula o scape room" centrada en aspectos culturales y basada en algunos datos interesantes sobre las rutas culturales europeas.	2 sesiones de 45´	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje basado en la investigación > Aprendizaje basado en proyectos
Pág.62	19 Mi negocio cultural	Los estudiantes crearán una idea de negocio y un plan sobre la utilización de la cultura local como vehículo para generar beneficios que puedan invertirse en la mejora de la comunidad.	2 sesiones de 45´	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje empresarial > Trabajo en equipo > Aprendizaje basado en proyectos
Pág.64	20 CULTURATORS CULTURADORES Entrevistas para entusiastas de la cultura	En esta actividad, los estudiantes asumirán los papeles de los responsables de la contratación y de los solicitantes de puestos de trabajo relacionados con la cultura. Se definirá un tipo de negocio, se abrirá una solicitud en línea y se lanzará todo un proceso de contratación.	4 sesiones de 45´	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje empresarial > Trabajo en equipo > Aprendizaje basado en proyectos
Pág.66	21 Miniactividad: Mapas culturales	En el aula se llevará a cabo una actividad de velocidad de mapeo del patrimonio cultural y de colocación de marcas en el mapa, a los países correspondientes que el elemento presentado cada vez coincide.	1 sesión de 30´	<ul style="list-style-type: none"> > Investigación y mapeo
Pág.66	22 Obra de teatro Jigsaw (rompecabezas)	Utilizando la técnica de aprendizaje Jigsaw, los alumnos estudiarán en grupos diferentes dimensiones del patrimonio cultural. A continuación, seleccionarán un tema y elaborarán una historia y una breve obra de teatro sobre él tratando de integrar los conocimientos que tienen.	2 sesiones de 45´	<ul style="list-style-type: none"> > Aprendizaje con apoyo digital > Narración de historias





4.3. ACTIVIDADES DEL TOOLKIT DE OURROUTE

1. FESTIVAL DE LA CULTURA JUDÍA



Introducción

El Festival de Cultura Judía de Cracovia es uno de los eventos culturales más conocidos, reconocidos y apreciados tanto por los artistas como por el público de Polonia. Su objetivo era recuperar la identidad judía de Polonia.

En 1939, la ciudad de Cracovia albergaba a 70.000 judíos; la Segunda Guerra Mundial interrumpió la centenaria historia de relaciones entre polacos y judíos de Cracovia. El 90% de esa comunidad fue aniquilada en el Holocausto y hoy sólo viven en Polonia unas 40-50.000 personas con raíces judías.

En la actualidad, Cracovia alberga muchas iniciativas de apoyo a la renovación judía en todo el país. El festival está a la vanguardia de estas actividades.

Grupo de edad	12-14 años
Temáticas	Geografía e Historia
Duración	45 minutos
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Los alumnos reconocen los valores de otras culturas y son conscientes de otras creencias, denominaciones, experiencias. > Los alumnos amplían sus conocimientos sobre otras culturas. > Los alumnos son conscientes de la existencia de la fiesta y pueden indicar la frecuencia con la que se organiza. > Los alumnos comprenden la importancia del patrimonio cultural judío y de la fiesta y pueden explicarla en el contexto histórico; pueden explicar por qué la fiesta se celebra en Cracovia. > Los alumnos saben qué tipo de eventos tienen lugar durante el Festival. > Los alumnos son capaces de encontrar información sobre el Festival en Internet.
Recursos	Vídeo de Youtube: Poland's Jewish Awakening Krakow (5:16)



<https://www.youtube.com/watch?v=EOeqkdUqiCM> (ENG)

Web JCF: <https://www.jewishfestival.pl/pl/fkz/video-o-fkz/>

<https://vimeo.com/35198253> (ENG, PL)

<https://www.youtube.com/watch?v=RISQIucRZ-o> (PL, ENG)

Nivel de dificultad

Medio

Se requieren conocimientos básicos sobre la historia judía para comprender plenamente la importancia del acontecimiento y la determinación de dar a conocer su cultura.

Actividades (pasos)

1. Introducción - el profesor presenta el tema del Festival de la Cultura Judía refiriéndose a la historia de los judíos en Polonia (narración de cuentos):
2. Actividad principal
 - > El profesor muestra vídeos sobre el Festival de la Cultura Judía (enlaces abajo)
 - > Presentación:

La cultura judía y Cracovia: presentación que explica el papel del patrimonio judío en Cracovia: imágenes de Kazimierz y por qué se creó en el siglo XIV (los habitantes de Cracovia protagonizaron una rebelión popular contra el rey Ladislao el Breve. Para evitar que se produjeran acontecimientos similares en el futuro, el siguiente rey de Polonia, Casimiro el Grande, fundó en 1335 una ciudad independiente situada en una gran isla del río Vístula, que se convertiría en la capital de Polonia. Así se creó Kazimierz); la Segunda Guerra Mundial y los judíos.

- > Ver fotos del festival en la cuenta de Instagram

3. Discusión y conclusiones

Anime a los alumnos a hacer más preguntas sobre la comunidad judía, a pensar, por ejemplo, en otros lugares del mundo donde viven judíos. ¿Qué lugares recuerdan? ¿Qué asociaciones tienen cuando piensan en la cultura judía? ¿Reconocen algunas tradiciones judías?

Consejos para los profesores

Los organizadores proporcionan algunos materiales de comunicación, incluidos carteles. Puede imprimir el póster antes de la clase. https://drive.google.com/drive/folders/1Fbkv6wmEq9k1q_B0tIVhF0H4c4jqpm0h



Si es posible, puedes pedir a los alumnos que hagan una investigación de campo antes de la clase: ver un vídeo de YouTube o leer un texto.

Más enlaces para que los profesores lean antes de la clase:

<https://www.jewishfestival.pl/en/wish-culture-festival/> (ENG)

<https://sztetl.org.pl/en/tradition-and-jewish-culture> (ENG)

<https://www.jewishfestival.pl/pl/> (PL)

Tema

Otros (Fiestas y festivales, artesanía local, folclore, gastronomía).



2. DESAYUNO DE PASCUA AL ESTILO POLACO



Introducción

El desayuno de Pascua es una de las tradiciones polacas más queridas. Se celebra no sólo en Polonia, sino también en las comunidades polacas de todo el mundo. El sábado se preparan cestas de Pascua que contienen una muestra de alimentos de Pascua: "pisanki", un trozo de salchicha o jamón, sal y pimienta, pan, un trozo de pastel y un cordero de Pascua. Se llevan a la iglesia para ser bendecidas. El domingo de Pascua, las casas se llenan de familias que se reúnen para desayunar. Antes de la comida, la gente comparte trozos de los huevos de Pascua bendecidos de la cesta e intercambian deseos.

Grupo de edad	12-14 y 15-16 años.
Temáticas	Geografía e Historia
Duración	45 minutos
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Los alumnos conocen las tradiciones polacas de Semana Santa. > Los alumnos reconocen la diferencia entre la cultura de Pascua en sus países y en Polonia. > Los alumnos descubren las similitudes y diferencias en la celebración de la Semana Santa en los países europeos. > Los alumnos practican la lectura y la expresión oral.
Resources	<ul style="list-style-type: none"> > Pascua polaca: https://www.youtube.com/watch?v=ZHJ1Y9G9ah0 (ENG) > Semana Santa en Polonia: https://www.youtube.com/watch?v=y-lhBS0ieX0 (PL, ENG)
Nivel de dificultad	Media
Actividades (pasos)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calentamiento (hacer que los alumnos participen en el debate de la clase):





El profesor pregunta a los alumnos: "Piensa en lo que significa la Pascua para ti y decide cinco o seis cosas que simbolizan la Pascua en tu país".

2. Introducción:

El profesor presenta el tema y el objetivo de la lección. Un cortometraje que presenta los preparativos del desayuno de Pascua polaco. (Recurso 1)

Breve debate en clase: El profesor pregunta a los alumnos:

- a. ¿Habéis aprendido algo de esta película? Si lo hicisteis, ¿qué fue?
- b. ¿Cuál es el mensaje de esta película?

Lectura: El profesor reparte material de lectura sobre la Cesta Polaca de Pascua. (Recurso 2)

3. Actividad posterior a la lectura:

El profesor pide a los alumnos que preparen 5 preguntas sobre lo que han leído, una vez que las tengan preparadas, el profesor dice a los alumnos que hagan grupos de 4 y entonces podrán hacerse esas preguntas unos a otros.

(Opcional) Presentar otras tradiciones pascuales polacas.

4. Resumen del tema:

El profesor plantea a los alumnos algunas preguntas de verdadero/falso sobre el desayuno de Pascua en Polonia y la Pascua en general. Por ejemplo, con un poco de gamificación en línea utilizando Kahoo (<https://kahoot.com/schools/how-it-works/>) :

- | | |
|--|-----------------|
| El día de Pascua siempre es un domingo. | Verdadero/Falso |
| La Pascua se celebra todos los años en la misma fecha. | Verdad/Falso |
| Los huevos de Pascua simbolizan el renacimiento. | Verdad/Falso |

Consejos para los profesores

Si el texto en inglés (Recurso 2) es demasiado difícil para sus alumnos, puede sustituirlo por material en su lengua nacional.

Para leer antes de la clase: <https://polandunraveled.com/polish-easter-traditions/> (ENG)

<https://magazyn.travelist.pl/wielkanoc-w-polsce-najciekawsze-miejsca-i-tradycje/> (PL)



3. WYCINANKI – EL ARTE POLACO DE LOS RECORTES DE PAPEL



Introducción

Wycinanki es una forma tradicional de arte popular polaco. Los campesinos polacos utilizaban estos recortes de papel en el siglo XIX para decorar sus casas y hacerlas más alegres. Los recortes son simétricos, con diseños de la naturaleza y formas geométricas (y muchos gallos). También se utilizan para ocasiones como la Navidad y la Semana Santa. A veces se colocan en capas (recortes de diferentes colores colocados uno encima de otro) para hacer un diseño más intrincado. Enlaces del plan de estudios: Arte y diseño, Diseño y tecnología.

Grupo de edad	12 – 14 años.
Temáticas	Geografía, Historia y Arte.
Duración	45 minutos
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Los estudiantes aprenden sobre el "wycinanki" - arte popular polaco > Los alumnos aprenden sobre la simetría en el arte e identifican el equilibrio simétrico como un principio de diseño. > Los alumnos reconocen el equilibrio simétrico en obras de arte ejemplares - recortes polacos > Los alumnos diseñan y hacen sus propios marcapáginas de papel al estilo de Łowicz
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> > Presentación de Power Point https://drive.google.com/file/d/1zkh_Wi_eHmeAQNrEmj2GQuLztCwVZp9/view?usp=sharing (ENG) https://artsandculture.google.com/usergallery/symmetry-in-art-symmetry-is-art/agKyY_RoVffvLA (ENG) > Recursos para el marcapáginas: hojas de papel de colores, tijeras, pegamento; tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=Rxyu5PhU_ac https://culture.pl/en/article/folk-art-at-home-a-diy-guide-to-polish-paper-cut-outs (ENG) http://info-poland.icm.edu.pl/classroom/wycinanki/thenow.html (ENG)



	<p>> Otros:</p> <p>https://folklorysta.pl/wycinanka-symbolem-lowickiego-folkloru/ (PL)</p> <p>http://repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/node/4823 (PL)</p>
<p>Nivel de dificultad</p>	<p>Bajo</p>
<p>Actividades (pasos)</p>	<p>1. Introducción</p> <p>“WYCINANKI” El profesor muestra las 9 primeras diapositivas de la presentación. (El objetivo de este paso es atraer la atención de los alumnos y hacer que se interesen y participen en el tema).</p> <p>Recurso 1:</p> <p>Debate en clase: El profesor plantea a los alumnos las siguientes preguntas (diapositiva 9):</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Cómo crees que se hicieron los WYCINANKI? -¿Qué emociones sientes al verlos? -¿Qué adjetivos utilizarías para describirlos? -¿Qué elementos, símbolos te llaman la atención? -¿Por qué crees que la gente los creó? -Intenta adivinar de qué país europeo proceden? <p>2. Actividad principal – presentación del tema principal:</p> <p>El profesor muestra y comenta las diapositivas 10 a 16 que dan respuesta a las preguntas anteriores y explican la historia de los recortes polacos.</p> <p>3. Discusión en clase:</p> <p>¿Qué es la simetría? El profesor y los alumnos discuten la simetría en el arte utilizando el ejemplo de los recortes polacos.</p>
<p>Consejos para los profesores</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Si decide omitir la creación de marcapáginas, puede debatir con sus alumnos el uso de patrones étnicos en las tendencias contemporáneas, la moda, el arte y el diseño de interiores. . > Puede explorar con sus alumnos los diseños geométricos introducidos en el sur de España y que se encuentran en la cerámica y la arquitectura. Comparar con la imaginería cristiana . (recurso adicional): http://islamicart.museumwnf.org/exhibitions/ISL/geometric/index.php)





4. DESCUBRIENDO LA RUTA EUROPEA DEL PATRIMONIO INDUSTRIAL DESAYUNO EN LAS CORTES



Introducción

La Ruta Europea del Patrimonio Industrial (ERIH) es una red de los lugares más importantes del patrimonio industrial en Europa. El objetivo de esta iniciativa es presentar una red de emplazamientos del patrimonio industrial en toda Europa y fomentar el interés por el patrimonio europeo y su legado. ERIH también quiere promover las regiones, ciudades y lugares que muestran la historia de la industria y potenciarlos como atracciones turísticas y de ocio.

Edad	14 - 15 años
Temática	Geografía e historia
Duración	45 minutos
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Los alumnos identifican ejemplos de patrimonio industrial en los países europeos. > Los alumnos reconocen que es necesario proteger y conservar el patrimonio industrial. > Los alumnos investigan, exploran y aprenden sobre la revolución industrial en Europa y en los respectivos países.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> > https://www.youtube.com/watch?v=xLhNP0qp38Q > https://www.youtube.com/watch?v=ut0rX2MngL8 > https://www.erih.net/how-it-started/stories-about-people-biographies/ > https://www.erih.net/fileadmin/Mediendatenbank/Downloads/ERIH_Flyer/Flyer_ERIH_englisch_web_2014.pdf > https://www.erih.net/
Nivel de dificultad	Medio
Actividades (pasos)	<p>1. Introducción: Actividad de inicio - El profesor anima a los alumnos a reflexionar sobre las siguientes preguntas e introduce el tema:</p>



- ¿Quién construyó la primera fábrica de la historia?
- ¿Dónde se encuentra la mayor máquina de vapor jamás construida?
- ¿Cómo era la vida cotidiana en las minas, las fábricas y las viviendas de los trabajadores?

Introducción al tema: La industrialización de Europa cambió la faz de la Tierra. Las máquinas sustituyeron el trabajo de los herreros y moledores, de los hilanderos y tejedores. La producción en masa sustituyó al trabajo artesanal a domicilio. (Recurso 1)

El profesor puede presentar un cortometraje sobre el tema como forma de introducción. (Recursos 2, 3)

2. Debate en clase: revolución industrial en los respectivos países (de la escuela). Los alumnos discuten los ejemplos de una industria local tradicional de la Edad Industrial, por ejemplo, la minería, la alfarería o la siderurgia, y los examinan.

- ¿Cómo afectó la industria a la vida de la clase trabajadora?
- ¿Formó el paisaje y cambió el medio ambiente?
- ¿Qué patrimonio, tradiciones, costumbres y artefactos vinculados a ella se valoran hoy en día y se transmiten de generación en generación?

3. Trabajo en grupo: En pequeños grupos (3 ó 4), los alumnos discuten, analizan y preparan breves presentaciones sobre las biografías e historias de determinadas personalidades que influyeron en la historia industrial de Europa. A continuación, comparten la información con el resto de la clase.

4. Resumen y conclusiones

Consejos para profesores

- > Puede imprimir y repartir el folleto de la Ruta Europea del Patrimonio Industrial (Recurso 5)
- > Se puede seguir desarrollando el tema mediante un trabajo por proyectos para completar la lección sobre el patrimonio industrial europeo.



5. DESTINO NAPOLEON



Introducción

En Destino Napoleón, 60 ciudades de 13 países, desde Portugal hasta Rusia, sitúan su patrimonio histórico napoleónico en el contexto europeo.

La ruta se esfuerza por unir a las ciudades europeas cuya historia estuvo influenciada por Napoleón, incluso a través de exposiciones, eventos artísticos, visitas de descubrimiento, turismo e intercambios escolares o universitarios.

El periodo napoleónico legó un patrimonio excepcionalmente valioso y relevante para la mayoría de los países europeos. Es esencial que este patrimonio ocupe el lugar que le corresponde en la interpretación compartida de los acontecimientos históricos por los pueblos de Europa. Napoleón marcó nuestras ciudades, configurando su forma urbana y su suerte futura, ya sea para bien o para mal. Esta fuerte influencia sigue muy viva en la Europa actual.

Considerando el patrimonio, la época napoleónica ha dejado un patrimonio común europeo, que incluye monumentos, edificios, artes e incluso lugares enteros. Además, no hay que olvidar el enorme patrimonio inmaterial que dejó Napoleón.

Edad	12-15 años
Temática	Geografía e historia
Duración	45 minutos
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Los alumnos comprenden el patrimonio histórico napoleónico. > Los alumnos pueden situar el tema en un contexto europeo. > Los alumnos pueden nombrar las ciudades europeas cuya historia fue influenciada por Napoleón y marcarlas en el mapa.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> > Video corto para adolescents (13-14 años): https://www.youtube.com/watch?v=V4QsRYVMuU0 (ENG). > Versión larga para estudiantes mayores: https://www.youtube.com/watch?v=Pd6E38FfuMg (ENG). <p>Recursos adicionales:</p>



- > Paris, Francia: La historia de Napoleón:
- > <https://www.youtube.com/watch?v=CKV5xLcOf-k> (ENG)
- > <https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/destination-napoleon> (ENG)

Napoleón y la política: <https://heritage.bnf.fr/france:pologne/pl/napoleon-i-Polacy-art> (PL)

Nivel de dificultad

Medio

Actividades (pasos)

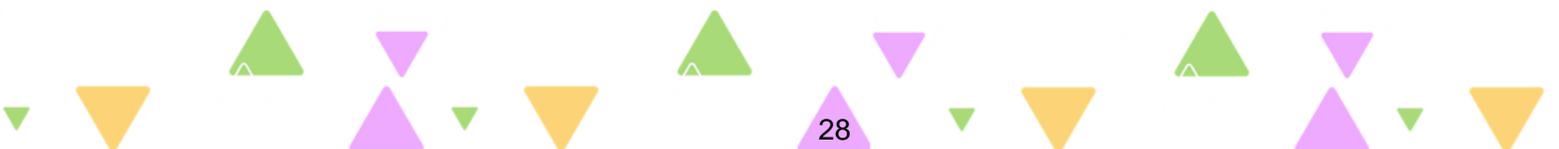
- a. Presentación de Napoleón Bonaparte y "El periodo napoleónico" (posiblemente también mostrando un vídeo corto, hay varios en EN, por ejempl: <https://www.youtube.com/watch?v=V4QsRYVMuU0> - un corto animado con información básica en pocas palabras. Otro un poco más largo y con más información, posiblemente para estudiantes mayores: <https://www.youtube.com/watch?v=Pd6E38FfuMg>
- b. Actividades en grupos - descubrir cómo marcó Napoleón el país respectivo presentando un vídeo o una presentación para situar a Napoleón Bonaparte en el contexto nacional; por ejemplo, Napoleón Bonaparte y el himno nacional polaco.
- c. Cuestionario - con preguntas de Verdadero y Falso sobre el legado de Napoleón en Europa (por ejemplo, las ideas del primer vídeo corto que se indica anteriormente) y algunos hechos de su vida.
- d. Para los más pequeños: actividades del Museo Napoleónico: <http://www.museonapoleonico.it/it/mostra-evento/impara-l-arte-con-bonaparte>
- e. Ejercicio final sobre una plantilla de mapa de Europa: marcar las ciudades influenciadas por Napoleón.

Consejos para profesores

- > El tema es complejo y debe prestarse atención a la edad de los niños y a sus conocimientos previos.
- > Existen varios recursos en lenguas nacionales sobre anécdotas de Napoleón Bonaparte; los profesores podrían utilizarlo para un breve descanso durante las actividades más formales.
- > Varios museos nacionales ofrecen visitas virtuales sobre el periodo napoleónico; por ejemplo, el museo italiano Museo Napoleonico ofrece visitas virtuales en italiano o inglés (<http://tourvirtuale.museonapoleonico.it/>).



- > Posiblemente sea una oportunidad para debatir sobre los diferentes sistemas políticos, como la monarquía, el imperio o la democracia. También matizar el hecho de que Europa era muy diferente en el siglo XVIII.





6. GRABANDO DIETAS MEDITERRANEAS



Introducción

Italia, España y Portugal tienen en común la dieta mediterránea, reconocida por la UNESCO como parte de su patrimonio cultural, pero todos tienen diferencias en sus recetas, ingredientes y formas de cocinar y comer. La investigación sobre las diferencias culturales de un mismo bien, hará reflexionar a los alumnos sobre la riqueza de la diversidad cultural europea y mundial.

Edad	12-13 años
Temática	Geografía e Historia (con referencia a la historia de la alimentación y la dieta mediterránea)
Duración	45 minutos
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > La actividad pretende mejorar el conocimiento del patrimonio cultural de los diferentes países europeos participantes en el proyecto, reconociendo y valorando la diversidad cultural de todos ellos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> > Dieta mediterránea – UNESCO: https://www.youtube.com/watch?v=XFilgmwFzzk&t=29s > ¿Cómo crear un podcast? - https://www.uaces.org/resources/how-to-produce-a-podcast
Nivel de dificultad	Medium
Actividades (pasos)	<p>Primera sesión:</p> <p>Divide la clase en 3-7 grupos (dependiendo del número de países que se quiera incluir en la investigación)</p> <p>Asigna a cada grupo un país diferente de la Lista del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad de la UNESCO dieta mediterránea (Chipre; Croacia; España; Grecia; Italia; Marruecos; Portugal)</p> <p>Prepara una lista con diferentes preguntas para cada grupo de investigación:</p>



¿Cuáles son los productos más importantes de este país?

¿Qué tienen de especial?

¿Cuáles son las recetas más famosas?

¿Qué se come durante las festividades más importantes? Nochevieja, fiestas de verano, fiestas religiosas, etc.?

¿Cuáles son las tradiciones relacionadas con la comida?

Dales un ordenador o una tableta para que busquen la respuesta a estas preguntas y preparen el guión de su podcast (la duración del discurso no debería ser superior a 3 - 5 minutos)

Pídeles que busquen una canción tradicional o popular del país sobre el que trabajan, que sirva de introducción a sus discursos.

Segunda sesión:

Cada grupo grabará el texto preparado con un dispositivo electrónico o una grabadora.

Recoge todo el material y ponlo en común creando un podcast dedicado a la "dieta mediterránea".

Consejos para profesores

- > Esta actividad podría proponerse como programa de aprendizaje en línea.
- > Es posible adaptar esta actividad a diferentes temas.
- > Si te gusta el resultado, puedes colgar el podcast en una plataforma online (podría ser una forma de motivar a los alumnos)
- > Entre la primera y la segunda sesión, revise el texto producido por los alumnos.
- > Anima a todos los alumnos a participar en la investigación y también en la grabación.



7. UN GLOSARIO DEL PATRIMONIO CULTURAL



Introducción

El Glosario es una herramienta para reunir las definiciones y conceptos clave sobre un tema, que puede dar un conocimiento común en un grupo para empezar a trabajar desde el mismo punto y crear debates y reflexiones sobre las palabras más importantes

Edad	14-15 años
Temática	Geografía e Historia (vinculadas a descubrir la cultura en todas sus formas).
Duración	2 horas
Objetivos de aprendizaje	Esta actividad tiene como objetivo analizar los principales conceptos del Patrimonio Cultural, con el fin de crear una base común de conocimientos compartidos por todos los alumnos. Los métodos utilizados para esta actividad son: el pensamiento creativo, el aprendizaje cooperativo y la lluvia de ideas..
Recursos	Adaptado de: COMPASS "A manual on human rights education with young people". ISBN: 92-871-4880-5 © Consejo de Europa, mayo de 2002 (https://www.coe.int/en/web/compass)
Actividades (pasos)	<p>Al principio de la actividad, se hará una ronda de juego de "asociación de palabras": los participantes tendrán que decir la primera palabra que les venga a la cabeza cuando piensen en la palabra "Cultura", y éste será el punto de partida.</p> <p>Se seleccionarán algunas palabras clave (las sugeridas son: Patrimonio cultural material, Patrimonio cultural inmaterial, Identidad, Diversidad, Multiculturalidad/Interculturalidad, Sitio natural, Rutas culturales, Valores europeos).</p> <p>Divididos en grupos, los alumnos dispondrán de mucho material recopilado por los profesores o facilitadores (periódicos, revistas, fotografías, objetos...) y crearán un glosario -un archivo de recursos de términos, hechos y personalidades- asociado al término "Cultura" y a los términos relacionados con él.</p>



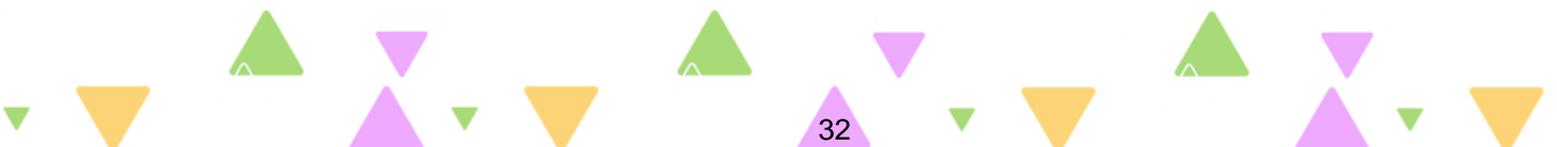
En concreto, se asignará a cada grupo una de las palabras clave identificadas en el paso anterior. Los estudiantes deben sentirse libres de revisar los materiales disponibles y ser creativos para diseñar el diseño del glosario.

Al final, cada grupo presentará su trabajo, dando una representación visual de lo que es el patrimonio cultural y sus conexiones con los otros conceptos principales.

Se realizará una sesión informativa para reflexionar sobre la complejidad de los conceptos abordados, la relación entre ellos y confrontar diferentes perspectivas e ideas, enriqueciendo así el glosario.

Consejos para profesores

- > Reúne muchos materiales que puedan fomentar la creatividad de los alumnos (periódicos, revistas, papers, glosario, materiales multimediales...)
- > Es muy recomendable intentar seguir esta actividad animando a la gente a encontrar definiciones comunes y a contribuir en las del grupo de los demás.





8. ¡VIDEO FESTIVAL DE VÍDEO!



Introducción

Las fiestas, desfiles y procesiones son una forma de celebrar y afirmar la cultura de un pueblo. Los países de Europa celebran grandes acontecimientos como el Año Nuevo, la Navidad y la Semana Santa, pero ¿qué pasa con las fiestas y festividades culturales únicas de cada país?

Edad	14-15 años
Temática	Geografía e Historia, pero también Artes (porque está relacionado con las celebraciones y el folklore)
Duración	2 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Conocer las fiestas, desfiles y festividades de los diferentes países del mundo (que forman parte del patrimonio cultural inmaterial de las culturas) > Adquirir conocimientos en nuevas herramientas interactivas.
Recursos	<p>10 consejos de presentaciones para estudiantes:</p> <p>VideoScribe: https://www.youtube.com/watch?v=Lvh3ounNGW0</p> <p>Sumérgase en el patrimonio cultural inmaterial. Constelación: https://ich.unesco.org/en/dive</p>
Nivel de dificultad	Medio
Actividades (pasos)	<ul style="list-style-type: none"> > Dividir la clase en pequeños grupos. Cada grupo de alumnos investigará una fiesta cultural especial en diferentes países europeos. > El profesor designará una fiesta diferente para cada grupo y algunos recursos donde puedan rastrear los orígenes, explorar el patrimonio cultural y captar cómo se celebra hoy en día. > Los grupos prepararán un texto y una línea de tiempo para planificar el



vídeo.

- > Recogiendo toda la información y los materiales multimediales crearán pequeños vídeos animados con "Videoscribe" u otras aplicaciones similares (no más de 2 minutos)
- > Los vídeos se presentarán para toda la clase durante la última sesión.

Consejos para profesores

- > Anima a cada equipo de proyecto a guardar las imágenes, los vídeos y la música encontrados durante la investigación.
- > Enséñales diferentes ejemplos de vídeos creados con esta técnica.
- > Los resultados de los vídeos podrían colgarse en la página web de la escuela.



9. NUESTRO ÁLBUM DEL PASADO



Introducción

El patrimonio cultural persigue la salvaguarda de los recursos del pasado y la creación de otros en el presente que serán transmitidos a posteriores generaciones. Hoy, la protección del patrimonio cultural posee una especial relevancia. Circunstancias como el cambio climático o los desastres naturales amenazan al planeta y al ser humano. A estos se suman los conflictos existentes entre sociedades, la salud, la educación, la emigración o las desigualdades sociales y económicas. Sin embargo, el “capital cultural” de nuestras sociedades las enriquece, promocionando la paz, la sostenibilidad y la cultura. Además de favoreciendo el capital social de pertenencia, tanto individual como colectiva para propiciar la unión territorial y social de las personas.

Edad

12 – 14 años.

Temáticas

Geografía e Historia, Artes y Tecnología

Duración

1 hora cada una

Resultados de aprendizaje

- > Conocer, de manera contextualizada, los tipos de bienes inmateriales que la UNESCO ha ido incorporando bajo su protección a través de sus resoluciones, y los beneficios que esto conlleva para la humanidad.
- > Entender lo que supone la salvaguarda y la “recuperación del patrimonio” y la importancia de la memoria para proyectar el futuro.

Recursos

Aplicación interactiva de la lista del patrimonio cultural inmaterial de la convención de 2003 <https://ich.unesco.org/es/explora&display=domain#tabs>

Dispositivos para realizar fotografías.

Aplicación de cápsula del tiempo: Incubate, graba mensajes de voz y de vídeo, y guarda fotos y mensajes de texto que las personas designadas por ti recibirán dentro de 25 años.

Escanea el código con tu dispositivo:





Android



iOS

Nivel de dificultad

Medio

Actividades (pasos)

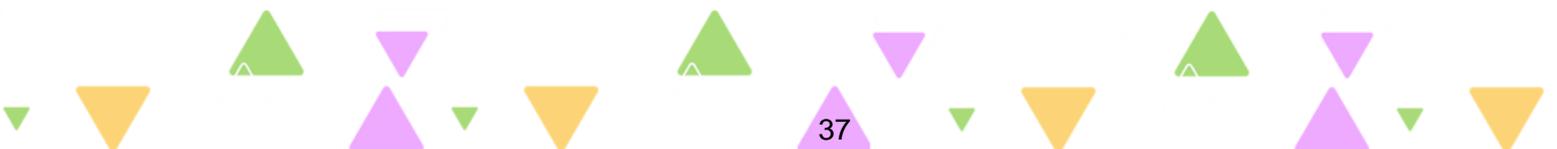
1. En pequeños grupos, los estudiantes explorarán la lista del patrimonio cultural inmaterial de la Convención de 2003 con la aplicación interactiva de la Organización de las Naciones Unidas <https://ich.unesco.org/es/explora&display=domain#tabs> y seleccionarán un elemento de cada uno de los cinco ámbitos que comprende, justificando ante sus compañeros su valor como bien de patrimonio cultural y su riqueza para el futuro. Especificarán así las razones de su “riqueza frágil” y por qué requieren políticas y modelos de desarrollo que resguarden su particularidad y diversidad.
2. Una vez comprendido el significado de patrimonio cultural, individualmente los estudiantes han de seleccionar tres objetos importantes para ellos que hayan conservado en su vida a través de la app Inubate, fotografiarlos o realizar un video o audio en el que expliquen cuál o cuáles son las razones que les llevó a la conservación de esos objetos, al igual que explicar qué creen que les aportará su conservación en el futuro. De manera opcional, en la aplicación Incubate, pueden designar a otras personas para que reciban estos mensajes de audio, video o imagen dentro de 25 años.

Consejos para profesores

- > Enfocar la actividad en que los alumnos identifiquen y valoren el patrimonio cultural como exaltación de los valores y riquezas de la humanidad, usando la aplicación como un medio para llegar a este conocimiento, no como un fin en sí misma.
- > Esta actividad se basa en el aprendizaje por descubrimiento del alumno, la interactividad con la aplicación del patrimonio inmaterial y la comprensión de lo que significa la memoria del patrimonio en la vida del ser humano. Por ello es importante primar su trabajo de reflexión antes que el productivo.



- > La aplicación Incubate puede ser utilizada como factor motivador para el alumnado, pero no es imprescindible, dado que existe la posibilidad de que realicen la actividad mediante fotografías, collages representativos e incluso dibujos de los objetos realizados por ellos.
- > Ambas actividades son complementarias. Sin embargo, pueden realizarse por separado en función de la disponibilidad del alumnado y el nivel de profundidad que se persiga en el aprendizaje.





10. RUTAS CULTURALES DE EUROPA



Introducción

Los Itinerarios Culturales del Consejo de Europa son una invitación a viajar (a través del tiempo y el espacio) para descubrir el rico y diverso patrimonio de Europa, reuniendo a personas y lugares en redes de historia y patrimonio compartidos. Más de 30 Itinerarios Culturales demuestran cómo el patrimonio de los diferentes países y culturas de Europa contribuye a una herencia cultural compartida y viva.

Edad	14-15 años
Temática	Geografía e Historia, pero también Artes (porque está relacionado con las celebraciones y el folklore)
Duración	2 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Este proyecto tiene como objetivo demostrar a un público más joven cómo el patrimonio de los diferentes países y culturas de Europa contribuye a un patrimonio cultural compartido y vivo.
Recursos	<p>Sección de Rutas Culturales del Consejo de Europa.</p> <p>Web: https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/home</p> <p>Año Europeo del Patrimonio Cultural 2018: http://eu-commission.maps.arcgis.com/</p> <p>Actividad de "EL PATRIMONIO CULTURAL DE EUROPA" TOOLKIT PARA PROFESORES (EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 10-15 AÑOS): https://europa.eu/learning-corner/sites/teachers2/files/files/eych-2018-toolkit-teachers_en.pdf</p>
Nivel de dificultad	Medio
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> > Divide la clase en pequeños grupos. Cada grupo de estudiantes investigará y seleccionará una de las más de 30 Rutas Culturales de



(pasos)

Europa.

- > Su tarea es crear una presentación para una clase más joven sobre la importancia del patrimonio cultural de su ruta seleccionada. Esto podría incluir los caminos de peregrinación medievales que se extienden por todo el continente, de modo que los grupos puedan explorar una ruta local, así como otras en otros lugares de Europa.
- > Pueden describir los diferentes aspectos del patrimonio de los caminos, incluyendo el patrimonio construido y natural, las costumbres y tradiciones, e incluso la gastronomía. Responder a algunas preguntas clave: ¿Por qué han cambiado las costumbres? ¿Se han creado nuevas tradiciones?
- > A continuación, utilizan la información como punto de partida para su propia página web o presentación digital.
- > En ella, deben dar una explicación sencilla de la historia de Europa y del patrimonio cultural de su ruta seleccionada, así como de sus prácticas culturales y artísticas, del turismo cultural y del desarrollo cultural sostenible.

Consejos
para
profesores

- > Esta actividad puede realizarse dentro o fuera del aula.
- > Necesitará algunos materiales para estimular la participación y tener un mejor resultado: cámara de fotos/teléfono móvil, libros sobre caminos de peregrinación, ordenadores con acceso a Internet e impresoras.



11. OXFORD DEBATE EL LUGAR DEL INMIGRANTE EN NUESTRO PATRIMONIO CULTURAL.



La valorización de la diversidad en los territorios europeos

Introducción

Esta actividad consiste en una lluvia de ideas con la clase. La técnica puede utilizarse en diferentes temas, pero es importante crear dos bandos que argumenten "a favor" o "en contra" de la moción dentro de una estructura formalizada. Esta actividad fomenta la diversidad intelectual y propicia debates que invitan a la reflexión y que informan, y a veces influyen, a la audiencia.

Edad	16-18 años
Temática	Geografía e historia (también está vinculada a la identidad cultural y a la identidad de las personas que viven en un territorio concreto).
Duración	1,5 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Reflexionar sobre el hecho de que el patrimonio cultural no es estático, sino que está en movimiento. > Valorar la diversidad de las culturas.
Recursos	Actividad para "Establecer una conexión con el toolkit del patrimonio cultural de la UE": https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2187/toolkit.pdf
Nivel de dificultad	Medio
Actividades (pasos)	<ul style="list-style-type: none"> > Divide el grupo en dos bandos para que argumenten desde dos perspectivas opuestas. > En este caso, propondremos dos temas relativos a la diversidad cultural en los países de la UE: "Los inmigrantes contribuyen al patrimonio cultural de la UE" frente a "Los inmigrantes no contribuyen al patrimonio cultural de la UE" > Dé a cada grupo 20 minutos para hacer una lluvia de ideas sobre el tema, para encontrar argumentos que apoyen el punto de vista de su grupo y dígalos que lo anoten en un papel. > Un portavoz de cada grupo presentará las conclusiones.





**Consejos
para
profesores**

- > Después de un tiempo, ambos grupos tienen que cambiar los papeles y hacer lo mismo, pero para el tema opuesto.
- > El profesor hará una conclusión final sobre la diversidad de las culturas europeas y el dinamismo de las mismas.
- > En esta dinámica, ambas partes tienen la misma oportunidad de compartir sus argumentos y opiniones.
- > Asegúrate de que ambos grupos participan en igualdad de condiciones.
- > Estimula las nuevas ideas y la escucha activa.



12. PROFESIONES EN RUTA



Introducción

El patrimonio cultural es la herencia recibida de una comunidad. Su conservación, restauración y dinamización desencadena el turismo cultural. Conocer la diversidad cultural e histórica de una comunidad, su arte, gastronomía o costumbres fomenta la diversidad, el conocimiento y la educación. Por lo que el turismo cultural enriquece la sociedad económica y socialmente, favoreciendo el desarrollo territorial y la creación de empleo y recursos.

Para potenciar este turismo cultural el Consejo de Europa en 1987 creó los Itinerarios Culturales, fruto de la investigación científica sobre la herencia del pasado. Formando un conjunto patrimonial de bienes materiales e inmateriales que engloba el patrimonio de países y culturas europeas y del que forman también parte las rutas culturales, que favorecen el disfrute y el conocimiento de los turistas de estas zonas.

Edad	16-18 años.
Temáticas	Geografía e Historia y Artes.
Duración	1 hora
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Herencia y turismo. Nuevas demandas de los visitantes, nuevos empleos y oportunidades. > ¿Qué es una ruta? ¿Qué es un itinerario cultural? > Principales itinerarios y rutas culturales de España. > Apreciación de valor en cuanto a las oportunidades de dinamización cultural, territorial y de empleabilidad que puede ofrecer el establecimiento de itinerarios y rutas culturales en diferentes territorios.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> > Vídeo sobre las rutas de España más conocidas (Duración: 02:50) https://www.youtube.com/watch?v=OyzjxYpWCOY > Audio sobre las rutas turísticas europeas y sus posibilidades de dinamización (Duración: 06:08, a partir de ese punto es sonido musical). https://www.ivoox.com/rutas-turisticas-europeas-audios-mp3_rf_9254429_1.html



<p>Nivel de dificultad</p>	<p>Bajo</p>
<p>Actividades (pasos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Escuchar en gran grupo el audio sobre las rutas turísticas europeas y sus posibilidades de dinamización. > Reunirse en pequeños grupos de 4 o 5 alumnos y, en base a lo escuchado en el audio, determinar cuáles son los profesionales que pueden trabajar en estas rutas y cuál será el cometido de cada uno de ellos. > Exponer ante los demás compañeros su respuesta y elaborar entre todos los grupos una lista común con los empleos y oportunidades que se pueden crear en relación con el turismo y las rutas culturales.
<p>Consejos para profesores</p>	<ul style="list-style-type: none"> > El alumno descubre a través del aprendizaje por descubrimiento, con el visionado del vídeo y la escucha del audio, la existencia, riqueza y potencialidad de los itinerarios y rutas culturales. > El segundo paso de la actividad se realizará mediante pequeños grupos de discusión. Los puntos clave de esta técnica se basan en la concreción del profesor a la hora de formular el tema a tratar, el establecimiento de un coordinador para dirigir la discusión y el intercambio ordenado de ideas entre los miembros del grupo, llegando a las conclusiones por acuerdo o consenso. > Es recomendable que el grupo designe de antemano un portavoz para exponer sus reflexiones sobre el tema tratado al gran grupo.





13. LEGADO EN RED

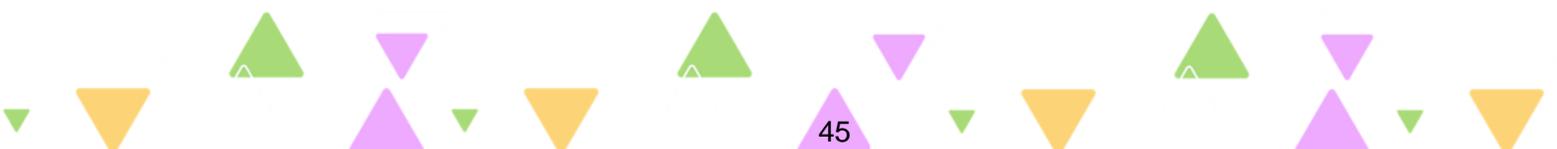
Introducción

Gracias a la tecnología, desde el siglo XX, la educación patrimonial ha adquirido un carácter innovador como herramienta de interpretación del patrimonio. Esta tecnología multimedia y las aplicaciones para dispositivos móviles permiten transmitir la información en diferentes formatos, como puede ser imagen, audio, texto o video. Incluso interactuando con el propio patrimonio a través de la realidad virtual o la realidad aumentada y mediante la utilización de tecnologías de geolocalización. Esta mejora de los procesos tecnológicos enfocados al descubrimiento y disfrute del patrimonio han propiciado también el desarrollo de programas educativos, que se han visto favorecidos por la metodología m-learning y el auge de las aplicaciones para teléfonos móviles.

Edad	16-18 años
Temáticas	Geografía e Historia, Idiomas y Tecnología
Duración	1 hora
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Patrimonio y nuevas tecnologías. Nuevas herramientas, nuevas experiencias y nuevas posibilidades de difusión. > Patrimonio en la escuela. Integración de herramientas y contenidos relacionados con el patrimonio.
Recursos	<p>Vídeos breves que presentan recursos tecnológicos para el descubrimiento y difusión del patrimonio:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Mapping Our Cultural Heritage in 3D: https://youtu.be/tUQQQUM1bvs (Duración: 2:39. Idioma: inglés). > Creating a Digital Cultural Heritage community: https://youtu.be/oipJXbxCqg (Duración: 3:06. Idioma: inglés). > Aplicación de contenido audiovisual geolocalizado del patrimonio: http://www.heritage-experience.fr/ (Duración: 4:09. Idioma: francés).



	<p>Imagen que presenta diferentes contextos del patrimonio cultural: https://books.openedition.org/ifeagd/docannexe/image/738/img-3.jpg</p>
<p>Nivel de dificultad</p>	<p>Medio</p>
<p>Actividades (pasos)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exponer en el aula los tres videos de la actividad, que presentan ejemplos de herramientas digitales que pueden utilizarse para enriquecer la experiencia de conocimiento de nuestro patrimonio. 2. Individualmente, y en base a los ejemplos presentados en los videos anteriores, propón tres herramientas o aplicaciones digitales que puedan dar a conocer tres de los distintos contextos del patrimonio que se presentan en la imagen del siguiente enlace: https://books.openedition.org/ifeagd/docannexe/image/738/img-3.jpg <p>Como un ejemplo de solución de esta actividad te planteamos el uso de una aplicación que recoja los platos típicos de una zona con herencia patrimonial, cuyo contexto sería el patrimonio social y cultural.</p>
<p>Consejos para profesores</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Tanto el primer como el segundo paso de la actividad puede ser realizado de manera individual, en pequeños grupos o en gran grupo, utilizando en este último caso la metodología de lluvia de ideas para proponer los recursos digitales relacionados con la difusión del patrimonio. > Los vídeos poseen una gran capacidad de transmisión visual para favorecer su comprensión, independientemente del idioma en el que se presentan (inglés y francés). > Adaptada a profesores: Enfocar la búsqueda de herramientas o aplicaciones digitales para dar a conocer al alumnado de manera didáctica, los diferentes contextos culturales del patrimonio.





14. TRAZANDO CAMINOS



Introducción

Las rutas culturales pueden englobar diferentes tipos de patrimonio. Las específicas patrimoniales, contemplan especialmente el patrimonio etnológico, histórico o arqueológico, natural, histórico o cultural. Las rutas imaginadas, abarcan obras literarias, cinematográficas o que hacen alusión a personalidades históricas, personajes ficticios, célebres, míticos, mágicos, esotéricos o legendarios. Mientras que las rutas más genéricas representan un gran mosaico de recursos presentado en forma de rutas y circuitos.

Todas ellas son susceptibles de ser conocidas por sus visitantes a través de diferentes tipos de medios y recursos, incluidos los tecnológicos. Los cuales, hoy día, ofrecen al visitante nuevas experiencias y lo hacen partícipe de su legado.

Edad	16-18 años
Temáticas	Geografía e Historia, Tecnología, Idiomas y Literatura
Duración	3-4 horas
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Patrimonio y nuevas tecnologías. Nuevas herramientas, nuevas experiencias y nuevas posibilidades de difusión. > ¿Qué es una ruta cultural? ¿Cómo pueden ser exploradas? > Tipos de rutas: Rutas literarias. > La valorización de la diversidad en los territorios europeos. > Ejemplo de ruta cultural del Consejo de Europa: Ruta cultural Camino del Cid.
Recursos	<p>Recursos de ruta de ejemplo: Ruta cultural Camino del Cid</p> <ul style="list-style-type: none"> > Video de 5:57 minutos sobre la Ruta del Cid: https://youtu.be/9oaL4zlrAqU > Página web. Itinerario cultural y rutas: https://www.caminodelcid.org/camino-cid/que-es-camino-cid/ > Los tres Cantares del Cid Campeador en cómic: https://burgosartecomix.com/category/comic-poema-de-mio-cid/



	<ul style="list-style-type: none"> > Soporte material (cartulina, recortes de revista...) o digital, en forma de herramientas de presentación digital (prezi, powerpoint...) o edición vídeos cortos (powton, emaze...).
<p>Nivel de dificultad</p>	<p>Medio</p>
<p>Actividades (pasos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> > En gran grupo, presentar el video de la ruta Camino del Cid y los recursos complementarios para que sirva de ejemplo al alumnado como ruta cultural basada en una obra literaria. > En pequeños grupos cooperativos, de 4 o 5 alumnos, selecciona una obra literaria basada en un viaje y explora los lugares (ficticios o no) a través de los cuales transcurre su historia, trazando la ruta que siguen los personajes principales en un mapa y explorando los recursos tecnológicos a través de los cuales esta ruta podría darse a conocer al mundo para transmitir su contenido literario y cultural. Podéis fijaros en los itinerarios culturales basados en la literatura que establece la UNESCO a modo de ejemplo para crear el vuestro. > Trabajar en grupos cooperativos, en función de las instrucciones dadas por el profesor, y representar este viaje y los medios a través de los cuales difundiríais su historia plasmándolo de un mural, un collage, un comic o herramientas de presentación digital (prezi, powerpoint...) y vídeos cortos (powton, emaze...). > Exponer los itinerarios y recursos de difusión de la ruta cultural que hayáis trazado a vuestros compañeros. Exponiéndoles cuáles son sus valores materiales e inmateriales, cómo difundiríais su patrimonio a través de la tecnología y porqué es importante preservar su legado. > (Opcional) A modo de autoevaluación del propio aprendizaje los alumnos responderán a un breve cuestionario acerca de su proceso de aprendizaje, tanto a nivel individual como grupal.





Consejos para profesores

- > Resulta de especial relevancia que el profesor actúe como hilo conductor del aprendizaje a la hora de que los alumnos realicen esta tarea, dado que se basa en la metodología del aprendizaje cooperativo. Por lo que se crearan grupos con diferentes roles que favorezcan la cooperación (coordinador, secretario, organizador, portavoz, animador...). Ellos han de coordinar y dejar constancia de la coordinación de su trabajo para elaborar su itinerario cultural como meta final de la actividad.
- > Esta actividad puede proporcionar al alumnado una gran cantidad de conocimientos transversales. Incluso puede delimitarse a un determinado contenido si es el profesor quien determina uno de los itinerarios culturales literarios propuestos por la UNESCO con el fin de que los alumnos vayan descubriendo una obra literaria, un género o cualquier otro tipo de contenido relevante en función de su nivel de estudios.
- > Adaptada al profesorado: Esta actividad es posible enfocarla desde la metodología de aprendizaje basado en proyectos. El proyecto de creación de una ruta cultural literaria puede contener diferentes actividades como la lectura de textos literarios, el conocimiento demográfico y cultural de ciudades o provincias o basadas en la incorporación de diferentes elementos de la ruta literaria en función de diversos tipos de mapas (político, urbano, meteorológico, etc.) En él se pueden incluir contenidos de diferentes asignaturas, pudiendo convertirse en un proyecto colaborativo a nivel de centro.
- > Es posible utilizar esta actividad como una estrategia del propio profesorado para presentar un determinado contenido al alumnado. Por ejemplo, una obra literaria basada en una de las rutas culturales reconocidas por la UNESCO. Exponiendo un itinerario cultural a modo de hilo conductor para la exposición del contenido de una determinada materia. De manera que los profesores puedan recopilar recursos en diferentes formatos para presentarlos en el aula o incluso llevar a cabo una caza del tesoro. De esta manera el grado de dificultad de la actividad puede adaptarse a niveles educativos más elementales.
- > Se recomienda evaluar esta actividad en función del desarrollo del proceso de aprendizaje por descubrimiento seguido por los alumnos y del dominio del conocimiento adquirido, tanto de manera individual como grupal.



15. RED DE TESOROS



Introducción

El Patrimonio Cultural abarca diferentes tipos de recursos o elementos. Los bienes tangibles lo forman los bienes muebles, que permiten su transporte (reliquias, cuadros, herramientas...); y los bienes inmuebles (yacimientos, pinturas rupestres, iglesias...), caracterizados por la imposibilidad de separarse de su entorno. Por último, encontramos los bienes inmateriales o intangibles, que representan valores culturales o sociales no materializados de la cultura y la tradición de diferentes grupos sociales.

Las redes en las comunidades locales son importantes para que estos territorios se sientan identificados con su patrimonio y se impliquen en su conservación. Esta acción, junto con las provenientes de los grupos e instituciones locales, propiciará el establecimiento de estrategias de comunicación eficaces que promulgarán la participación y cooperación nacional e internacional en los proyectos de aprovechamiento y conservación del patrimonio.

Edad	16-18 años
Temáticas	Geografía e Historia, Tecnología y Artes.
Duración	1-2 horas
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Recursos de riqueza del patrimonio cultural. > La importancia de las redes en las comunidades locales. > Los valores de cooperación europeos e internacionales. Pensar globalmente y actuar localmente. > El intercambio de prácticas y experiencias con otros países: ¿Qué podemos aprender?
Recursos	<p>CENTRO DEL PATRIMONIO MUNDIAL DE UNESCO http://whc.unesco.org/</p> <p>LISTA DEL PATRIMONIO MUNDIAL http://whc.unesco.org/en/list/</p> <p>UNIÓN MUNDIAL PARA LA CONSERVACIÓN (IUCN) http://www.iucn.org</p>





CONSEJO INTERNACIONAL DE MUSEOS (ICOM)
<http://www.icom.org>
 CONSEJO INTERNACIONAL DE MONUMENTOS Y SITIOS (ICOMOS)
<http://www.icomos.org>
 CENTRO INTERNACIONAL PARA EL ESTUDIO DE LA PRESERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE LA PROPIEDAD CULTURAL (ICCROM)
<http://www.iccrom.org>

Nivel de dificultad

Medio

Actividades (pasos)

- > Busca, a través de los diferentes enlaces que se te ofrecen un recurso de patrimonio cultural de cada una de las regiones socias del proyecto OuRoute: Palermo (Italia), Murcia, (España), Braga (Portugal), y explora sus principales características a través de los recursos que se ofrecen (videos, imágenes...).
- > Queremos saber cómo se podrían utilizar e integrar a través de redes locales estos recursos patrimoniales en el desarrollo de las regiones en las que se encuentran, para poder difundirse de manera global.
- > Para dar solución a esta cuestión, y teniendo en cuenta el contexto regional de cada recurso patrimonial, te proponemos que rellenes la ficha de análisis que se presenta a continuación para determinar el potencial de cada uno de los recursos que has seleccionado y poder formular una actividad que difunda estas riquezas patrimoniales.
- >

Tipo de recurso	
Uso o conocimiento individual o grupal que proporciona	
Grupos sociales o institucionales que pueden colaborar para potenciar su uso o conocimiento	

- > Proponer una actividad que potencie la utilización y el conocimiento a nivel nacional e internacional de este recurso tomando como base el análisis anterior y en el que intervengan estas redes de comunidad



locales.

- > Ir rotando entre grupos para conocer la actividad elaborada por cada uno de ellos y recoger las propuestas de mejora que puedan aportar a vuestra actividad.
- > Revisar la actividad propuesta inicialmente en el grupo de origen e incorporar las posibles mejoras proporcionadas por el resto de grupos.

Consejos para profesores

- > Esta actividad está basada en la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), que se centra en el aprendizaje, la investigación y la reflexión. Persiguiendo que sean los propios participantes en la actividad quienes adquieran los conocimientos necesarios para solucionar un problema expuesto por el docente. Para complementar los conocimientos sobre la metodología ABP se proporciona la siguiente guía rápida sobre nuevas metodologías, desarrollada por el Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid: <https://bit.ly/2zmoeA2>
- > Una variación de la actividad, que puede reducir su duración a una sola sesión y disminuir su grado de dificultad puede realizarse identificando, por parte del profesor, a cada grupo con una de las regiones propuestas, aunque se repita alguna de ellas, y que los alumnos busquen un solo recurso patrimonial por región. Posteriormente cada grupo rellenará la ficha de análisis del recurso seleccionado y realizará la actividad propuesta en el paso 3. Por último, se expondrá a la clase para recibir propuestas de mejora por parte de todos los demás grupos.
- > Los recursos planteados en esta actividad pueden ser utilizados en su totalidad o solamente algunos de ellos, asegurándose de que todas las regiones expuestas para la actividad son contempladas en las páginas web que se exponen.



16. RETO CULTURAL



Introduction

Los juegos serios (serious games) son juegos que tienen un propósito educativo específico y cuidadosamente planificado y que no están destinados a ser jugados principalmente para divertirse. "Involucran al usuario y contribuyen a la consecución de objetivos predefinidos".

"Peddy paper" es un juego muy extendido en Portugal, que reta a los jugadores a embarcarse en un viaje para descubrir la cultura local y encontrar respuestas a preguntas intrigantes.

Los alumnos estudiarán los puntos de interés cultural locales y crearán un juego de Peddy paper. También tratarán de incluir en el juego elementos del patrimonio cultural inmaterial y retos relacionados con la información que hay que recopilar hablando con los habitantes de la zona.

Edad	14-18 años
Subject Links	Geografía e Historia, Educación para la Ciudadanía, Educación Física.
Duración	2 sesiones de 45 minutos
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Estudio del patrimonio cultural de forma gamificada. > Que los alumnos sean creadores de contenidos y aprendan a través del proceso de trabajo. > Interaccionar con los lugares históricos y el patrimonio cultural inmaterial. > Aprender haciendo y aprender diseñando. > Mejora de las habilidades de organización de actividades.
Recursos para el profesor	<p>Explicación de "serious game" (EdutechWiki): http://edutechwiki.unige.ch/en/Serious_game</p> <p>Ejemplo de un reto cultural desarrollado y evaluado en ouRoute: https://ouroute.eu/wp-content/uploads/2020/07/Cultural-challenge.pdf</p>





<p>Nivel de dificultad</p>	<p>Medio</p>
<p>Actividades (pasos)</p>	<p><i>Paso 1:</i> Divide a los estudiantes en grupos de 4 a 6 personas.</p> <p><i>Paso 2:</i> Cada grupo tendrá que estudiar la cultura local (material e inmaterial) e identificar los puntos de interés (o hechos) que caracterizan a la localidad y a su gente</p> <p><i>Paso 3:</i> Cada grupo, con el apoyo del docente, seleccionará unos 7 elementos y señalará en el mapa los lugares que están asociados a estos elementos. Para cada uno de los ítems escribirá una pregunta sobre el mismo, que rete al jugador a visitar el lugar y a reunir la información para poder responder.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>Paso 4:</i> A continuación, pondrán las preguntas en un orden lógico, que cree un itinerario, y confeccionarán su plantilla (hoja) con las preguntas/retos que los jugadores tendrán que afrontar. Algunos ejemplos: ¿Cuántas escaleras tiene la "torre de los Clérigos (en Oporto)"? Asegúrate de sacar una foto de la parte superior para comprobar que las has contado una a una. > ¿Cómo se llaman los habitantes de Oporto? Pon a prueba su hospitalidad preguntándoles, así como por la historia que hay detrás. Make sure that the items are created in a way that cannot be simply found on the internet. You can find an example (In ANNEX). <p><i>Paso 5:</i> Define los puntos para cada reto cuando se complete.</p> <p><i>Paso 6:</i> Define el tiempo para completar el papel.</p> <p><i>Paso 7:</i> Organizar los días de panel - este último paso incluye llevar a cabo la actividad de los estudiantes fuera del entorno escolar, por lo que debe tratarse con precaución y garantizar la seguridad de los estudiantes.</p>
<p>Consejos para profesores</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Durante todo este proceso, el profesor facilita la organización de los pequeños grupos, la explicación de los roles y los tiempos de cada paso. Hay que tener en cuenta que el profesor no tiene que dar lecciones ni ser el centro de atención. Cuando los alumnos están en grupos, el profesor debe caminar entre ellos y prestar apoyo o explicaciones cuando sea necesario. El profesor puede considerar valioso designar a un alumno de cada grupo como "líder" que pueda gestionar el tiempo, asegurarse de que cada alumno contribuye con su parte y garantizar que el grupo cumple los objetivos.





17. GEMAS ESCONDIDAS



Introducción

"Una imagen vale más que mil palabras" - esta simple frase revela el inmenso potencial del trabajo con los estudiantes que tiene la fotografía para el abordaje de los aspectos culturales. Ahora bien, si se combina una imagen, con una historia en su interior, con un relato corto también escrito, se consiguen contar experiencias increíbles, hablar de artesanías perdidas, etc.

La fotografía cultural y la narración de historias, son dos elementos que cuando se combinan pueden crear sorprendentes retratos estáticos con un potencial icónico dinámico. Esta actividad utiliza la técnica del rompecabezas para introducir a los estudiantes en la fotografía, y luego el trabajo en grupo para el desarrollo de materiales originales.

Los alumnos tomarán fotos icónicas de su cultura local y luego elaborarán carteles con una historia, que se expondrán en la pared de la escuela. Durante el desarrollo de la actividad, también se pondrán en contacto con las galerías locales y con el ayuntamiento para plantear la posibilidad de acoger la actividad.

Grupo de edad	11-18 años
Asignaturas relacionadas	Geografía e Historia, Lengua, Arte
Duración	2 sesiones de 45´
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Utilización de técnicas de colaboración y mejora de las dinámicas de grupo. > Mejora de las habilidades de investigación. > Mejora de las habilidades de comunicación en los debates. > Empoderamiento del estudiante en el enfoque del aprendizaje. > Estudio de elementos etnográficos y mejora de la narración de historias.



- > Mejora de las habilidades fotográficas.
- > Mejora de la capacidad de organización.
- > Mejora de las habilidades de promoción y conexión con los agentes interesados

Recursos para el profesor

Sobre fotografía:
https://www.icp.org/sites/default/files/icp_curriculum_guide_part2.pdf

La fotografía cultural a través de los ojos de un artesano:
<http://amworkshops.com/tips-techniques/what-is-cultural-photography/>

Recursos educativos de National Geographic sobre la narración de historias con fotos <https://www.nationalgeographic.org/activity/power-images-storytelling/>

Implementación de la técnica del rompecabezas:
<https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUgBEts>

Nivel de dificultad

Medio

Actividades (pasos)

Paso 1: Organiza a los alumnos en grupos de 5.

Paso 2: Dividir el estudio de la fotografía en 5 segmentos: Composición, narración, emoción, detalle e iluminación, y asigna a un estudiante de cada grupo la responsabilidad de un bloque diferente.

Paso 3: Dales tiempo para aprender y procesar el tema asignado de forma independiente. Buscarán información sobre cómo hacer una fotografía que sea excelente en el aspecto que están estudiando.

Paso 4: Reúne a los estudiantes que hayan completado el mismo bloque en un "grupo de expertos" para que hablen y procesen los detalles de su tema.

Paso 5: Haz que los estudiantes vuelvan a sus grupos originales de "rompecabezas" y se turnen para compartir los apartados en los que se han convertido en expertos.

Paso 6: A continuación, cada grupo creará un banco de imágenes originales que expongan el patrimonio cultural inmaterial local.



Paso 7: Las imágenes se subirán a un GoogleForm en línea que cada equipo creará, y compartirá el enlace con los demás equipos para que voten (de 1 a 5). Las 3 imágenes ganadoras de cada equipo serán las que se desarrollarán (su concepto y su historia).

Paso 8: Cada grupo escribe una historia que acompañe a sus imágenes ganadoras y luego crean un póster con la imagen y la historia (pueden utilizar Microsoft Publisher que se imprime con buena calidad).

Paso 9: Las imágenes se exponen en una exposición fotográfica en el muro y página web del centro educativo.

Paso 10: Los grupos de estudiantes entran en contacto (no necesariamente en este paso, pueden empezar a establecer los contactos incluso en pasos previos) con el municipio y las galerías locales para que se promocióne su trabajo.





18. SEGUIR EL TRAZO



Introducción

Las escape rooms (salas de escape, juegos de escape o habitaciones de escape-) son un fenómeno de entretenimiento relativamente reciente que se popularizó a nivel mundial a principios de la década de 2010 y que ahora se puede encontrar en muchas ciudades del mundo. Por lo general, en una habitación de escape participa un pequeño grupo de personas a lo largo de una hora, que se "encierran" (en la práctica, rara vez se encierran físicamente) en una habitación física y tienen que resolver rompecabezas dentro de un límite de tiempo para poder escapar. Hay una serie de razones pedagógicas por las que los juegos de escape educativos ofrecen un enfoque válido y atractivo para el aprendizaje.

Aquí los alumnos participarán en una actividad virtual de "Escape the classroom" dedicada a la cultura (rutas culturales de la UE) y aprenderán jugando.

Edad	16-18 años
Asignaturas relacionadas	Geografía, Historia, Matemáticas y Tecnología
Duration	3 sesiones de 45´
Learning outcomes	<ul style="list-style-type: none"> > Mejora de las habilidades de investigación de hechos culturales. > Mejora de las competencias digitales. > Mejora de la colaboración. > Estudio de los itinerarios culturales europeos de forma gamificada. > Capacitación de los estudiantes para la creación de juegos de aprendizaje
Recursos	<p>Web oficial de rutas culturales Europeas: https://www.coe.int/en/web/cultural-routes</p> <p>Recursos del proyecto "Escapa de la clase EU". http://www.school-break.eu/handbooks</p>
Nivel de dificultad	Alto





Actividades (pasos)

Paso 1: Distribuye en el aula los distintos códigos QR que se proporcionan. Siéntete libre de crear los tuyos propios también, siguiendo la lógica de más abajo, y haciendo retos que impulsen a los alumnos a estudiar las rutas culturales para encontrar pistas para la respuesta.

Código QR	Adivinanzas	Respuestas
	i) Una ruta que sigue la piedra, en la naturaleza toda sola, del pasado al presente allí están, revelando historias que "podrían ser". ii) Los yacimientos son variados y están dispersos a lo largo, en estaciones de ¿?	i) Megalítico ii) 33
	i) Los gigantes de hierro ocupan su trono, de una época propia, con tecnologías del pasado, resistiendo a un "iconoclasta". ii) Es una ciudad en sí misma, hecha de hierro y conservada iii) En esta ciudad hay un corazón, entre 4 torres altas y oscuras, donde la gente va a la deriva como haciendo Kart. Alrededor del corazón quiero ir, la distancia número cien saber	i) Industrial ii) Ferropolis iii) 5
	i) Desde el principio hasta el final hay un largo camino, y tus dos pies son tus mejores aliados. Cuando ves la cúpula a la vista, tus rodillas se derrumban y rezan toda la noche. ii) ¿Pero hasta dónde, realmente, caminarías, desde donde el gallo habló?	i) Santiago de Compostela ii) 186

Paso 2: Crea un GoogleForms (ejemplo: <https://forms.gle/QPDTjKp6swbp9iJ68>), tantos como equipos de alumnado haya. Los grupos deben rotar entre las adivinanzas con un orden diferente para que no choquen entre sí.

Paso 3: Divide a los alumnos en grupos de 5, y darles el enlace a su formulario correspondiente.

Paso 4: Deja que jueguen, busquen pistas y disfruten.

Paso 5: Al final, elegirán una ruta cultural de la página oficial de la UE y estudiarán sobre ella para presentar datos interesantes en una presentación visual de 10 minutos.

Paso 6: Los grupos harán una adivinanza para un juego de escape, para la ruta que estudiaron, y más tarde implementarán un escape room al resto de las clases de la escuela.





19. MI NEGOCIO CULTURAL



Introducción

El espíritu emprendedor y el pensamiento de diseño son dos elementos que pueden combinarse transversalmente con la cultura, como vehículo para reforzar la conservación de la tradición y la artesanía.

Los estudiantes crearán una idea de negocio y un plan sobre la utilización de la cultura local como vehículo para generar beneficios que puedan invertirse en la mejora de la comunidad. La fase de diseño considera los pasos inspirados en el "Design thinking", centrado en las personas y con el objetivo de invertir los beneficios generados en la comunidad.

Edad	14-18 años
Asignaturas relacionadas	Economía, Educación para la Ciudadanía.
Duración	2 sesiones de 45´
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Utilizar técnicas de brainstorming (lluvia de ideas) para expresar libremente sus propuestas. > Identificar los problemas del contexto en el que se opera y cómo derribar las barreras > Desarrollar diversas propuestas de acción emprendedora conectadas con elementos culturales > Analizar de forma profunda y utilizando diversas herramientas de mapeo, las ideas emprendedoras
Recursos para el profesor	<ul style="list-style-type: none"> > Design thinking (descarga gratuita con registro en la página): https://www.designkit.org/resources/1?utm_medium=ApproachPage&utm_source=www.ideo.org&utm_campaign=FGButton > Kit de herramientas teóricas de emprendimiento y patrimonio cultural (y actividades para jóvenes) PROSOArural, la guía contiene la teoría y también se pueden encontrar las plantillas para el ejercicio descrito, páginas 19-29: https://prosoarural.com/wp-content/uploads/2020/04/Module-II-Social-Entrepreneurship-and-Cultural-Heritage.pdf



Nivel de dificultad

Alto

Actividades (pasos)

Paso uno: El reto de “la peor idea”:

Pide a los alumnos que elaboren conjuntamente una lista de malas ideas rentables relacionadas con el patrimonio cultural y su localidad. Ideas realmente terribles. Ideas horribles. Ideas estúpidas. Ideas ilegales. Ideas asquerosas. Dales 15 minutos para que se "desmelenen" y las discutan abiertamente. A continuación, pídeles que las presenten en una herramienta, ya sea un muro de post-it o una herramienta en línea (por ejemplo, la diapositiva Mentimeter, en la que se puede abrir una presentación de diapositivas y los usuarios, en tiempo real, introducen sus aportaciones a través de un formulario, y lo ven todos juntos en la pizarra).

A continuación, los participantes se organizarán en grupos y elegirán del conjunto de peores ideas una de ellas y la pondrán al revés: de la peor a la mejor. ¿Cómo? Pensando en el opuesto de la peor idea, o profundizando para ver si -por muy mala que sea la idea- hay algo de interés o valor en la mala idea que realmente inspire una buena. Los equipos dedicarán 20 minutos a esta actividad y tratarán de elegir una idea principal y revisarla convirtiéndola en una buena. Aquí, también pueden escoger elementos de las otras malas ideas y combinarlos en una buena..

Paso 2: Elaborar un mapa del estado de la situación y las partes interesadas.

A continuación, los equipos procederán a realizar un mapa de lo que les rodea. Se incorporarán tres herramientas para el análisis de los contextos:

Tablero de investigación, basado en las siguientes categorías (10 minutos para que cada equipo lo complete). Es aconsejable que los equipos dibujen la plantilla en el la pizarra o tablón y utilicen la zona para pegar sus ideas con post-its.

Términos a explicar:

Usuario objetivo: persona en torno a la que se construye la iniciativa.





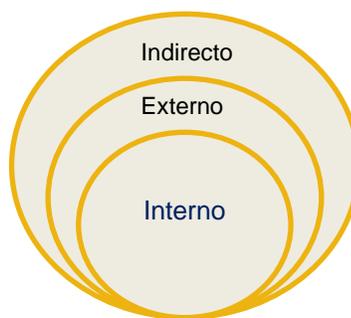
Partes interesadas (stakeholders): Son interesados en la iniciativa o que se ven afectada por la misma.

¿Quiénes son las partes interesadas)	¿Qué hacen?	¿Qué necesitan?	¿Cuáles son sus problemas?	Información clave	Información general	Hechos
Describe tu audiencia						

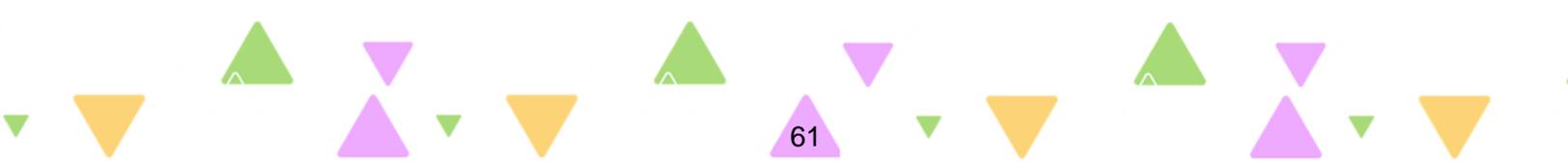
- > **Mapa de partes interesadas**, basada en la siguiente plantilla y utilizando líneas para mostrar las relaciones/interacciones (cada grupo dispone de 10 minutos para completarla).

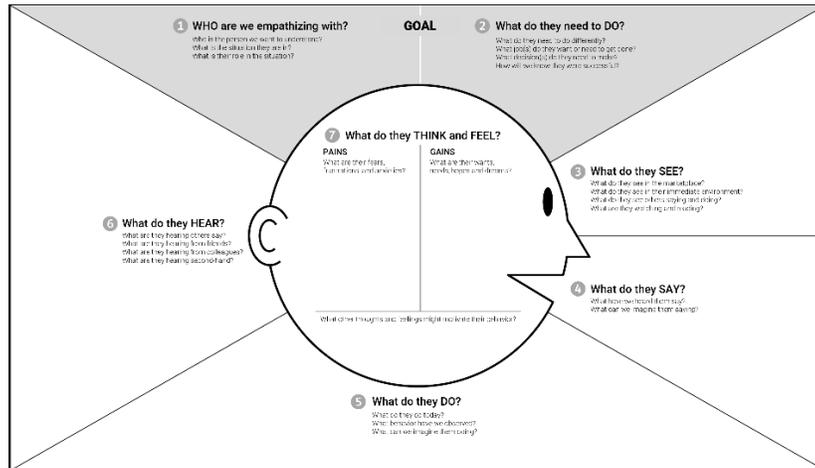
Términos a explicar:

- > *Las partes interesadas internas son el ejecutivo, los miembros del consejo de administración, el personal y los voluntarios que participan en el proceso de toma de decisiones y en las actividades de producción de bienes y servicios de la idea de negocio..*
- > *Las partes interesadas externas de las empresas sociales son el gobierno, los donantes, los clientes, los inversores potenciales, los clientes y el público que posee la autoridad o los recursos que pueden influir en el funcionamiento de la idea empresarial.*
- > *Las partes interesadas indirectas se refieren a todas las demás personas que se ven afectadas por el uso del sistema. A menudo, estos últimos son ignorados en el proceso de diseño.*



- > **Mapa de la empatía**: basado en la siguiente plantilla (también incluida como anexo). Se dispone de 10 minutos para cada equipo para completarla.





Una vez completado el análisis anterior, los equipos trabajarán para consolidar su planteamiento en la siguiente fase.

Step 3: “Enmarca tu diseño”

Cada equipo dispondrá de 10 minutos para completar la siguiente plantilla (que se encuentra también como ANEXO) y a continuación se harán la presentación

Frame Your Design Challenge

What is the problem you’re trying to solve?

1) Take a stab at framing it as a design question.

2) Now state the ultimate impact you’re trying to have.

3) What are some possible solutions to your problem?

Think broadly. It’s fine to start a project with a hunch or two, but make sure you allow for surprising outcomes.

4) Finally, write down some of the context and constraints that you’re facing.

They could be geographic, technological, time-based, or have to do with the population you’re trying to reach.

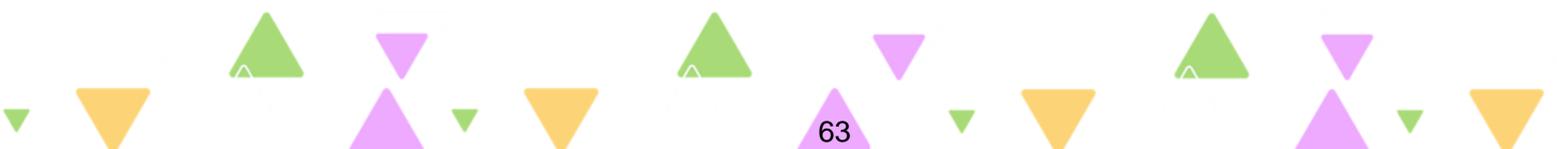
5) Does your original question need a tweak? Try it again.

de todos los resultados.



Consejos para profesores

Los ejercicios anteriores están introduciendo la lógica del pensamiento de diseño a los estudiantes con un conocimiento empresarial. Si la clase está realmente interesada en la guía vinculada al Proyecto PROSOArural, hay más ejercicios de equipo relacionados con esto en la sección 2.





20. CULTURATORS

Entrevistas para entusiastas culturales



Introducción

La conexión entre el mundo de la escuela y el mercado laboral es una cuestión relevante. Para salvar la brecha, es importante que los estudiantes empiecen a formarse en actividades como la preparación del CV, y también que estén al lado de los organizadores que publican ofertas laborales para que entiendan los procesos subyacentes. Esto ayuda a prepararse para situaciones futuras, pero también a reflexionar sobre las ocupaciones relacionadas con la cultura e intentar crear una "persona" entusiasta de la cultura con objetivos para contribuir a su protección.

Edad	11-18 años
Asignaturas relacionadas	Economía, Educación para la Ciudadanía
Duración	4 sesiones de 45'
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Mejorar el pensamiento emprendedor y la generación de ideas. > Asumir funciones de dirección y organizar un simulacro de contratación. > Propiciar interés por la cultura. > Entender el proceso de solicitud de un puesto de trabajo y asistir a una entrevista. > Sacar conclusiones y buenas prácticas para tener éxito en el "mercado laboral cultural".
Recursos	<p>Consejos para mantener una entrevista: https://www.indeed.com/hire/c/info/how-to-conduct-a-job-interview</p> <p>Cómo preparar una entrevista: https://www.indeed.com/career-advice/interviewing/how-to-prepare-for-an-interview</p>
Nivel de dificultad	Alto





Actividades (pasos)

Paso 1: Según el número de estudiantes, divídelos en grupos de 7, de los cuales 3 serán un comité de contratación y los otros 4 candidatos.

Paso 2: El comité de contratación tendrá la tarea inicial de diseñar un puesto de trabajo relacionado con la cultura (por ejemplo, investigador cultural, analista cultural, fotógrafo cultural, gestor de proyectos culturales, etc.), para su negocio o empresa social "imaginaria" (si la actividad anterior -mi negocio cultural- se llevó a cabo, ya hay ejemplos de negocios, véase la actividad anterior).

Paso 3: El puesto de trabajo se publicará en línea en una herramienta como GoogleClassroom para que los solicitantes puedan solicitarlo. El comité desarrollará el post de Google classroom, y pondrá allí el enlace a un GoogleForm con algunas preguntas que consideran relevantes así como la opción de subir el CV. Cada solicitud de trabajo puede tener 4 aspirantes y el resto debe ser delegado a los otros puestos.

Paso 4: El aula se organiza en zonas/espacios donde se harán las entrevistas simultáneamente para los diferentes puestos. Los solicitantes son entrevistados durante 10 minutos cada uno.

Paso 5: El aula se reúne y habla abiertamente sobre las entrevistas y las actividades. Tratan de definir cuáles fueron sus ganancias a través de la actividad, cuáles son algunas lecciones importantes que aprendieron y cuáles son las buenas prácticas llevadas a cabo.

Paso 6: Cambiar los roles. Ahora los comités serán los aspirantes y viceversa.

Consejos para profesores

Los profesores deben ser facilitadores para los estudiantes y estar moviéndose por el aula para ver el trabajo del grupo y ayudarles a orientarse: por ejemplo, mostrarles algunos ejemplos de puestos de trabajo, dar consejos a los estudiantes para sus CV, etc.

Esta actividad también puede llevarse a cabo en línea, realizando las entrevistas de forma virtual.



21. Mini-actividad: MAPAS CULTURALES



Introducción

Esta actividad, aunque sencilla, permite fomentar la comprensión y el conocimiento de los estudiantes sobre el mapa de la Unión Europea, los países y las capitales, a la vez que fomenta el conocimiento del patrimonio cultural de dichos países. Se relaciona con las asignaturas de geografía e historia.

Edad	12-13 años
Asignaturas relacionadas	Geografía e Historia
Duración	1 año
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Reconoce la UE en el mapa e identifica sus países y capitals. > Entiende el patrimonio cultural general de cada país de le UE.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> > Mapa de Europa. > Pequeñas tarjetas con las banderas, nombres, ciudades que son capitales. > Pequeñas tarjetas con aspectos culturales específicos. >
Nivel de dificultad	Baja
Actividades (pasos)	<p>Paso 1: Proyecta un mapa de la Unión Europea.</p> <p>Paso 2: Haz que los alumnos identifiquen los diferentes países y sus capitales.</p> <p>Paso 3: Haz que los alumnos hagan una lluvia de ideas sobre el tipo de patrimonio cultural que creen que existe en los distintos países (relacionado con la religión; prácticas rurales; lengua/dialectos....)</p>



Paso 4: Presenta a los alumnos los aspectos específicos del patrimonio cultural y hacer que los relacionen con cada país.

**Consejos
para
profesores**

Los profesores deben apoyar a los alumnos en caso de que tengan dificultades para identificar algunos de los países/capitales proporcionándoles consejo.





22. EL TEATRO DEL ROMPECABEZAS



Introducción

La técnica de aprendizaje en forma de rompecabezas es un método de organización de la actividad en el aula que hace que los estudiantes dependan unos de otros para tener éxito. Se divide la clase en grupos y se dividen las tareas en piezas que el grupo encaja para completar el rompecabezas. Fue diseñado por el psicólogo social Elliot Aronson para ayudar a la inclusión en las escuelas.

Mediante la técnica de aprendizaje del rompecabezas, los alumnos estudiarán en grupo diferentes dimensiones del patrimonio cultural.

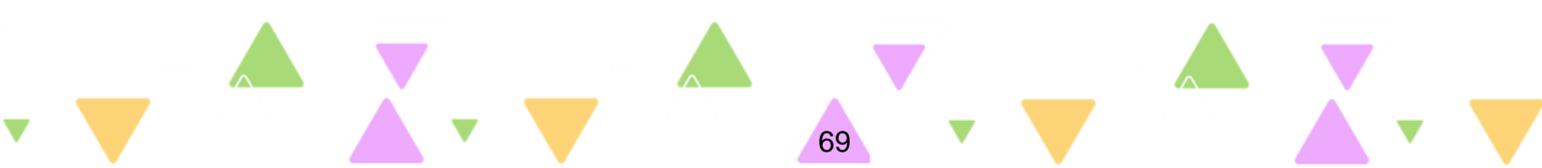
El aprendizaje corporal es una pedagogía innovadora que apoya el Aprendizaje a través del Teatro como forma de que los alumnos establezcan conexiones más significativas con el conocimiento.

En este caso, los alumnos seleccionarán un tema y elaborarán una historia y una breve obra de teatro sobre él, tratando de integrar los conocimientos que han adquirido.

Edad	11-16 años
Asignaturas relacionadas	Arte, Tecnología
Duración	2 sesiones de 45´
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> > Utilización de técnicas de colaboración y mejora de la dinámica de grupo. > Mejora de las habilidades de investigación. > Mejora de las habilidades de argumentación en los debates. > Empoderamiento del estudiante en el enfoque del aprendizaje. > Mejora de las habilidades de comunicación y las expresiones teatrales.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> > Implementación de la técnica del rompecabezas: https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUgBEts > Aprendizaje corporal: https://read.oecd-ilibrary.org/education/teachers-as-designers-of-learning-

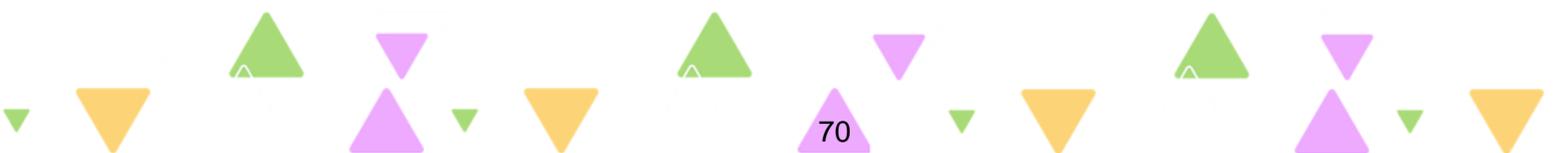


	environments_9789264085374-en#page119
Nivel de dificultad	Bajo
Actividades (pasos)	<p><i>Paso 1:</i> Organizar a los estudiantes en grupos de 4-5 personas.</p> <p><i>Paso 2:</i> Dividir el estudio del patrimonio cultural inmaterial en 4-5 secciones: por ejemplo, política, leyes, museos (aprendizaje no formal), educación (aprendizaje formal), expresión local, y asignar a un estudiante de cada grupo la responsabilidad de una sección diferente.</p> <p><i>Paso 3:</i> Dar a los estudiantes tiempo para aprender y procesar el tema asignado de forma independiente. Buscarán información sobre cómo está relacionado el patrimonio cultural inmaterial con su campo de estudio, y cuáles son las medidas para mostrarlo y salvaguardarlo.</p> <p><i>Paso 4:</i> Reunir a los estudiantes que hayan completado el mismo apartado en un "grupo de expertos" para que hablen y procesen los detalles de su parte. (Políticos, abogados, conservadores, profesores y representantes locales).</p> <p><i>Paso 5:</i> Hacer que los estudiantes vuelvan a sus grupos originales de "rompecabezas" y se turnen para compartir los fragmentos en los que se han convertido en expertos.</p> <p><i>Paso 6:</i> Pedir a cada grupo que al final seleccione una expresión del patrimonio cultural inmaterial e intente escribir una historia teatral sobre un grupo de jóvenes que quiere salvaguardarlo:</p> <ul style="list-style-type: none"> > ¿Cuál es el problema de la historia? > ¿Quiénes son los personajes que se enfrentan a él? > ¿Cómo intentan resolverlo? > ¿Cuál es el resultado?
Consejos para profesores	<p>Durante todo este proceso, el docente facilita la organización de los pequeños grupos, la explicación de los roles y la sincronización de cada paso. Hay que tener en cuenta que el profesor no tiene que dar lecciones ni ser el centro de atención. Cuando los alumnos están en grupos, el profesor debe caminar entre ellos y prestar apoyo o explicaciones cuando sea necesario. El profesor puede considerar valioso designar a un alumno de cada grupo como "líder" que pueda</p>





gestionar el tiempo, y asegurarse de que cada alumno contribuye con su parte y garantizar que el grupo cumple los objetivos.





RESOURCES



5. RECURSOS

5.1. HERITAGE

Título: Europeana Classroom

Enlace: <https://bit.ly/2PCGwC1>

Tipo de recurso: Web

Título: European Capitals of Culture, celebrating Europe's

Enlace: <https://bit.ly/30rGx1C>

Tipo de recurso: Audio (podcast)

Título: Somos patrimonio

Enlace: <http://www.somospatrimonio.es/>

Tipo de recurso: Multimedia

Título: Material didáctico: Ciudades Patrimonio de la Humanidad

Enlace: <https://bit.ly/3k9Wwt4>

Tipo de recurso: Web

Título: Aprende del pasado, diseña el futuro: El Patrimonio Cultural Europeo con eTwinning

Enlace: <https://bit.ly/3kfc3rJ>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: Rozgrzyć Dziedzictwo (PL)

Enlace: <https://bit.ly/3ibZjzY>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: Patrimonio virtual

Enlace: <https://bit.ly/2PrMJAK>

Tipo de recurso: Web

Título: 'Europe's Cultural Heritage' Toolkit for Teachers. (Students' Age: 10-15 Years Old)

Enlace: <https://bit.ly/3gHM1v7>

Tipo de recurso: toolkit

Título: Unidad didáctica: mundo inmaterial, conocer el patrimonio cultural inmaterial

Enlace: <https://bit.ly/3iceMAq>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: Kronika Zabytkomaniaka (PL)

Enlace: <https://bit.ly/33s9Cfl>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: Kronika Zabytkomaniaka II (PL)

Enlace: <https://bit.ly/2DDEjTL>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: "Il senso del patrimonioculturale per unacomunità" (*Sense of cultural heritage for a community*) | Elena Castiglioni | TED talk"

Enlace: <https://bit.ly/39Z8OzC>

Tipo de recurso: Vídeo

Título: Europeana

Enlace: <https://www.europeana.eu/en>

Tipo de recurso: Web

Título: The Digital Revolution

Enlace: <https://apple.co/2ERTJEO>

Tipo de recurso: Audio (podcast)

Título: Talking about culture

Enlace: <https://en.unesco.org/mediabank/24851/>

Tipo de recurso: Audio (podcast)

Título: Culture Heritage Detectives

Enlace: <https://europa.eu/kids-corner/eych/>

Tipo de recurso: Audio, Multimedia



5.2. RUTAS CULTURALES

Título: Routes4U

Enlace: <https://routes4u.culture-routes.net/map/>

Tipo de recurso: Web

Título: Rutas culturales. Recurso, destino y producto turístico

Enlace: <https://bit.ly/3gxQT5C>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: Sitoseriale UNESCO "Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale" (UNESCO serial site "Arab-Norman Palermo and the Cathedrals of Cefalù and Monreale")

Enlace: <http://arabonormannaunesco.it/>

Tipo de recurso: Web

Título: Réseau Art Nouveau Network

Enlace: <https://artnouveau-net.eu/>

Tipo de recurso: Web

Título: Presentation of the Cultural Routes

Enlace: <https://bit.ly/3gHO8ix>

Tipo de recurso: Vídeo

Título: European Route of Industrial Heritage

Enlace: <https://www.erih.net/>

Tipo de recurso: Web

Título: Cultural Routes of the Council of Europe

Enlace: <https://bit.ly/2Dmwi5V>

Tipo de recurso: Vídeo

5.3. OTROS (Fiestas y Festivales, Artesanía Local, Folklore, Gastronomía)

Título: Importancia del folklore musical como práctica educativa

Enlace: <https://bit.ly/2DbIYg9>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: In a globalised world, emerging Europe's handmade crafts fight for survival

Enlace: <https://bit.ly/30sTZ5g>

Tipo de recurso: Texto, bibliografía

Título: Manifesta 12 Palermo, Official Film

Enlace: <https://bit.ly/3kdomVn>

Tipo de recurso: Vídeo

Título: Kultura ludowa

Enlace: <http://kulturaludowa.pl/>

Tipo de recurso: Web

Título: Na Ludowo

Enlace: <https://bit.ly/2EVuu4B>

Tipo de recurso: Web

Título: Traditional craftsmanship

Enlace: <https://bit.ly/2PmWkbR>

Tipo de recurso: Web



Biobliografia

“Folk Art at Home: A DIY Guide to Polish Paper Cut-Outs.” *Culture.pl*, culture.pl/en/article/folk-art-at-home-a-diy-guide-to-polish-paper-cut-outs.

“JEWISH CULTURE FESTIVAL: Jewish Culture Festival.” *Jewish Culture Festival | Jewish Culture Festival in Krakow Is One of the Oldest and Largest Events in the World, Presenting Both Traditional and Modern Jewish Culture.*, 3 Oct. 2019, www.jewishfestival.pl/en/jewish-culture-festival/.

“Polish Easter Traditions.” *Culture.pl*, culture.pl/en/article/polish-easter-traditions.

“Post Navigation.” *KulturaLudowa.pl*, kulturaludowa.pl/artykuly/polska-wycinanka-ludowa/.

EU Youth Strategy 2010-2018. https://europa.eu/youth/strategy/strategy-2010-2018_en

EU Youth Strategy 2019-2027. https://ec.europa.eu/youth/news/eu-youth-strategy-adopted_en

Gunkel, Ann/David. *Polish Easter Traditions * Swiecone * Blessing of the Baskets/Food*, annhetzelgunkel.com/easter/swiecone.html#swieclinks.

Kuss, Daniele. “Cultural Routes of the Council of Europe Evaluation Cycle 2018-2019. Destination Napoleon”. <https://rm.coe.int/destination-napoleon/168094d208>.

Smith, Craig S. “In Poland, a Jewish Revival Thrives - Minus Jews.” *The New York Times*, The New York Times, 12 July 2007, www.nytimes.com/2007/07/12/world/europe/12krakow.html?ex=1341979200&en=ceb7c359b7a7976a&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink.

UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2003 Paris, 17 October 2003



Glosario

Cultura:

La cultura se considera un sistema integrado (de elementos tangibles e intangibles) que cambia con el tiempo y se adapta a la evolución de la sociedad y la multiculturalidad, la cultura se construye con el tiempo. La cultura lo es todo, y también incluye las relaciones sociales, las emociones y los valores compartidos de las comunidades locales

Gamificación:

Utilización de elementos de juego para motivar a los alumnos y promover la resolución de problemas y el aprendizaje. Esta metodología se basa en el establecimiento de objetivos, el conocimiento del perfil del alumno, una narrativa significativa (historia y contexto) y el diseño de mecánicas y estrategias que promuevan la consecución de recompensas a través de herramientas tecnológicas adaptadas a las características del alumno.

Patrimonio inmaterial:

El patrimonio cultural inmaterial son los usos, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos -y a veces los individuos- reconocen como parte de su patrimonio cultural. También llamado patrimonio cultural vivo, suele expresarse en alguna de las siguientes formas: tradiciones orales; artes escénicas; prácticas sociales, rituales y actos festivos.

Multiculturalismo:

Es la coexistencia de diversas culturas, entendiendo que la cultura incluye grupos raciales, religiosos o culturales, y se manifiesta en los comportamientos, los supuestos y valores culturales, los patrones de pensamiento y los estilos comunicativos.

Aprendizaje basado en problemas:

Es un método de enseñanza centrada en el alumno en el que éste aprende sobre una materia a través de la experiencia de resolver un problema abierto que se encuentra en el material de partida. El proceso de aprendizaje basado en problemas no se centra en la resolución de problemas con una solución definida, sino que permite el desarrollo de otras habilidades y atributos deseables.



Cultura:

La cultura se considera un sistema integrado (de elementos tangibles e intangibles) que cambia con el tiempo y se adapta a la evolución de la sociedad y la multiculturalidad, la cultura se construye con el tiempo. La cultura lo es todo, y también incluye las relaciones sociales, las emociones y los valores compartidos de las comunidades locales

Gamificación:

Utilización de elementos de juego para motivar a los alumnos y promover la resolución de problemas y el aprendizaje. Esta metodología se basa en el establecimiento de objetivos, el conocimiento del perfil del alumno, una narrativa significativa (historia y contexto) y el diseño de mecánicas y estrategias que promuevan la consecución de recompensas a través de herramientas tecnológicas adaptadas a las características del alumno.

Patrimonio inmaterial:

El patrimonio cultural inmaterial son los usos, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos -y a veces los individuos- reconocen como parte de su patrimonio cultural. También llamado patrimonio cultural vivo, suele expresarse en alguna de las siguientes formas: tradiciones orales; artes escénicas; prácticas sociales, rituales y actos festivos.

Multiculturalismo:

Es la coexistencia de diversas culturas, entendiendo que la cultura incluye grupos raciales, religiosos o culturales, y se manifiesta en los comportamientos, los supuestos y valores culturales, los patrones de pensamiento y los estilos comunicativos.

Aprendizaje basado en problemas:

Es un método de enseñanza centrada en el alumno en el que éste aprende sobre una materia a través de la experiencia de resolver un problema abierto que se encuentra en el material de partida. El proceso de aprendizaje basado en problemas no se centra en la resolución de problemas con una solución definida, sino que permite el desarrollo de otras habilidades y atributos deseables.



REFERENCIAS:

Kovacheva, S. (n.d.). EU-CoE youth partnership policy sheet. Social Inclusion. <https://pip-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>

UNESCO (n.d.). Intangible heritage. <https://whc.unesco.org/en/faq/40>

UNESCO (n.d.). What is meant by cultural heritage? <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/illicit-trafficking-of-cultural-property/unesco-database-of-national-cultural-heritage-laws/frequently-asked-questions/definition-of-the-cultural-heritage/>

ICOMOS (2007). <https://www.icomos.org>

Wikipedia contributors. (2021, February 10). Problem-based learning. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 06:11, February 25, 2021, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Problem-based_learning&oldid=1006026259

Wikipedia contributors. (2021, February 22). Citizenship. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 06:12, February 25, 2021, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Citizenship&oldid=1008347766>



Los autores

INOVA+ - INNOVATION SERVICES, S.A (Portugal): Soares, N., Costa, P., Brandão, S., Ribeiro, A. y Barbosa, C.

CASA DO PROFESSOR (Portugal): Miranda, M., Barbosa, F. y Ilídio Ferreira, F.

MUNICIPIO DE BRAGA (Portugal): Oliveira, B., Soares Direito, A. y Machado, J.P.

CESIE (Italy): Ciaperoni, S., Pizzo, I., Carpinteri, M. y Cardella, M.

ISTITUTO ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE ALESSANDRO VOLTA (Italy): Guccione, L., Polizzi-Francesco, G. y Torregrossa G.

COMUNE DI PALERMO (Italy): Parlapiano, F. y Di Salvo, S.

UNIVERSITY OF MURCIA (Spain): Prendes-Espinosa, P., Gutiérrez Porlán, I., Sánchez Vera, M.M., Serrano Sánchez, J.L., Román García, M.M. y Franco Hernández, S.

IES FELIPE DE BORBON (Spain): García Box, J.J., Morote Peñalver, E., García Soria, M.P. y De Juan Carreño, J.

AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (Spain): Serna Barquero, I.M., Vicedo Avilés, P. y González Solano, M.

FILMESDAMENTE, LDA (Portugal): Santos, V. y Rocha, N.

INNCREASE (Poland): Pyczyńska, K., Mielech, N.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

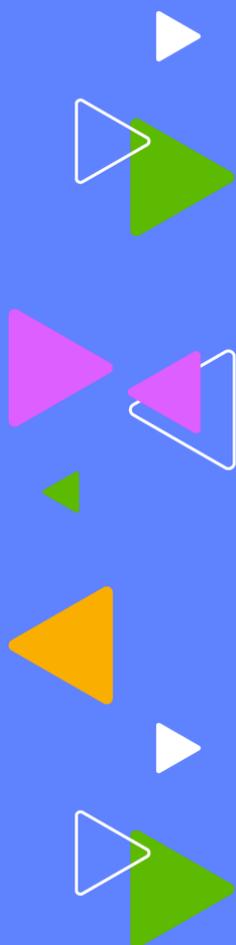
Este Proyecto ha sido financiado por la Comisión Europea. El apoyo de la Comisión Europea en torno a la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma. Proyecto N°: 604661-EPP-1-2018-1-PT-EPPKA3-IPI-SOC-IN



ouRoute
CITIZEN-CULTURAL HERITAGE

PATRIMONIO CIUDADANO-CULTURAL:

TOOLKIT PARA DOCENTES (ESTUDIANTES ENTRE 12 Y 18 AÑOS)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union