



RJ4All Publications  
<https://www.rj4allpublications.com/>  
contact@rj4allpublications.com | | www.rj4all.info RJ4

All Publications es una editorial independiente especializada en ciencias sociales y en la publicación de investigaciones de vanguardia sobre justicia restaurativa, justicia penal, igualdad y derechos humanos. RJ4All Publications es el brazo editorial del Restorative Justice for All (RJ4All) International Institute, y el editor del Youth Voice Journal (YVJ™) y el Internet Journal of Restorative Justice (IJIR®). Restorative Justice for All (RJ4All) International Institute es una organización no gubernamental internacional (ONG) con la misión de promover la cohesión comunitaria y social a nivel local, nacional e internacional. A través de nuestros programas, redistribuimos el poder dentro de la sociedad utilizando la educación y los valores y prácticas de la justicia restaurativa.

Publicado por primera vez en el Reino Unido en enero de 2023 por RJ4All Publications  
© 2023 RJ4ALL

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida, en cualquier forma o por cualquier medio, sin el permiso previo por escrito de RJ4All, o según lo expresamente permitido por la ley o la licencia o en las condiciones acordadas con la organización de derechos de reproducción correspondiente. No debe distribuir esta publicación de ninguna otra forma, y debe imponer la misma condición a cualquier adquirente.

Aviso de marca: “Justicia Restaurativa para Todos”, “Internet Journal of Restorative Justice”, “IJIR®”, el Youth Voice Journal, “YVJ™”, el logotipo RJ4All, el logotipo IJRJ® y el logotipo YVJ™ son marcas comerciales de Restorative Justice for All International Institute. Todos los derechos reservados. Los nombres de productos o empresas pueden ser marcas comerciales o marcas registradas y se utilizan únicamente de buena fe y con fines de identificación. Derecho de base de datos RJ4All Publications (fabricante)

British Library Cataloguing in Publication Data

ISBN 978-1-911634-75-1

# VIVIR CON LA CULTURA VIVIR LA CULTURA

## UN MANUAL DE CAPACITACIÓN



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

**2020-1-UK01-KA227-SCH-094521**

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de la presente publicación no constituye una aprobación de los contenidos que reflejen únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

# INDICACIÓN DEL CONTENIDO

<b>SOBRE EL PROYECTO</b>	5
<b>SOCIOS ORGANIZATIVOS Y AUTORES</b>	6
<b>INTRODUCCIÓN</b>	9
<b>VISIÓN GENERAL DE LOS MÓDULOS</b>	10
<b>MÓDULO I - DEFINICIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL (REINO UNIDO)</b>	12
<b>MÓDULO II - PATRIMONIO CULTURAL Y EDUCACIÓN MUSEÍSTICA (ANAMUR, TURQUÍA)</b>	20
<b>MÓDULO III - UNESCO, PATRIMONIO CULTURAL Y NATURAL (AKETH, GRECIA)</b>	40
<b>MÓDULO IV - PATRIMONIO CULTURAL Y ARTE (ESPACIO ROJO, ESPAÑA &amp; FATTORE K, ITALIA)</b>	68
<b>MÓDULO V - PATRIMONIO TECNOLÓGICO (BOYZAZI, TURQUÍA)</b>	93
<b>MÓDULO VI - PATRIMONIO ECOLÓGICO (BARREIRO, PORTUGAL)</b>	108
<b>APÉNDICE 1 - PLAN DE SESIONES PARA LAS ESCUELAS PRIMARIAS</b>	130
<b>APÉNDICE 2 PLAN DE SESIONES PARA ESCUELAS SECUNDARIAS</b>	161

# **SOBRE EL PROYECTO**

La pandemia de Covid-19 ha tenido un impacto socioeconómico devastador en los sectores cultural y artístico, ya que los centros de arte y educación no han podido permanecer abiertos debido a las medidas de distanciamiento social. Además de las inmensas consecuencias financieras que han sufrido muchas organizaciones, la promoción de la cultura y el arte como instrumentos de cohesión casi ha desaparecido de los entornos comunitarios. En este contexto, es fundamental que tomemos medidas para proteger y desarrollar el patrimonio cultural y la expresión creativa, especialmente en entornos educativos con jóvenes.

Además, la pandemia de Covid-19 ha exacerbado las condiciones divisorias en todo el mundo. Más que antes, las personas están más aisladas de las oportunidades de intercambio cultural y comprensión mutua. A la luz de lo anterior, los enfoques digitales son especialmente importantes para promover la diversidad cultural y fomentar la inclusión social.

El proyecto Nuestras Culturas se centra en proporcionar material de aprendizaje creativo y digital que promueva la sensibilización cultural entre estudiantes y educadores.

## **Objetivos del proyecto**

El proyecto pretende crear herramientas, recursos y materiales que fomenten la creatividad y el aprendizaje multicultural. Nuestro principal objetivo es crear oportunidades de aprendizaje activo en entornos educativos formales e informales mediante el uso de la tecnología en las artes y la educación.

El objetivo principal del proyecto Nuestras Culturas es aumentar la curiosidad y la tolerancia entre estudiantes y educadores mediante el uso de herramientas digitales y el aprendizaje creativo. A través de estos proyectos, estudiantes y jóvenes podrán experimentar intercambios culturales virtuales con comunidades de toda Europa.

El proyecto ofrecerá a los estudiantes la oportunidad de aprender sobre el patrimonio cultural en las regiones donde viven nuestros socios mediante el uso de herramientas interactivas de aprendizaje en línea, así como un curso electrónico acreditado. El proyecto Nuestra Cultura:

Fomentar el intercambio cultural digital en un momento en que el aprendizaje presencial no está disponible o es extremadamente limitado debido a las secuelas de la pandemia;

Ayudar a los estudiantes a comprender las diversas dimensiones de la cultura mediante el uso de herramientas digitales y la creación de aprendizaje;

Desarrollar la alfabetización digital, la colaboración y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Al final de este libro electrónico del Manual de Formación encontrará dos planes de sesiones que le ayudarán a diseñar y estructurar las lecciones de aprendizaje que desee implementar en su plan de estudios. Cada Plan de Sesión ha sido cuidadosamente diseñado para maximizar la experiencia de aprendizaje y lograr los resultados establecidos por el proyecto Vivir con Cultura-Vivir la Cultura.

# VISIÓN GENERAL DE LOS MÓDULOS

El siguiente manual proporciona seis módulos en torno al patrimonio cultural y una serie de aspectos de patrimonio, cada uno desglosado en su propio módulo.

**Módulo 1: Definición del patrimonio cultural (desarrollado por RJ4All)**

Este módulo ofrece una amplia introducción a la idea de patrimonio y la variedad de definiciones de patrimonio se pueden ver. Durante este módulo, se espera que los estudiantes reconozcan objetos del patrimonio cultural tangibles e intangibles. El objetivo es que los estudiantes se den cuenta de la dimensión local y universal del concepto de patrimonio cultural y estén dispuestos a protegerlo.

**Módulo 2: Patrimonio Cultural y Educación museística (desarrollado por la escuela ANAMUR)**

Este módulo explica por qué los museos sirven a objetivos como la conservación del patrimonio cultural, vinculando de forma significativa el pasado, el presente y el futuro. A lo largo de este módulo, se pretende que los estudiantes examinen, interpreten y protejan los edificios históricos que los rodean y las obras universales de los museos.

**Módulo 3: UNESCO, Patrimonio Cultural y Natural (desarrollado por AKETH)**

El objetivo de este módulo es introducir a los estudiantes a la UNESCO y ayudarles a tener información sobre el trabajo de la UNESCO en materia de patrimonio cultural. Al final del módulo, los estudiantes conocerán la UNESCO, explicarán la Lista del Patrimonio Cultural Mundial y por qué fue creada. Al mismo tiempo, nuestros estudiantes, que son nuestro futuro, adquirirán sensibilidad y conciencia para proteger el patrimonio cultural.

**Módulo 4: Patrimonio Cultural y Arte (desarrollado por Espacio Rojo y Fattore K)**

El módulo tiene como objetivo permitir a los estudiantes comprender el arte y las actividades artísticas, que constituyen una parte importante del patrimonio cultural, y reconocer las obras locales y transnacionales. El arte también da una visión sensible y estética. Durante este módulo, se pretende que los estudiantes reconozcan y protejan los campos de las artes escénicas, los medios de comunicación, las artes literarias y las artes visuales.

**Módulo 5: Patrimonio tecnológico (desarrollado por la escuela Boyzazi)**

Este módulo se ha creado para sensibilizar a los estudiantes sobre el patrimonio tecnológico y comunicar cómo pueden mejorar el patrimonio cultural a través del uso de la tecnología. Basándose en los criterios para su inclusión en la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO, ha definido como “patrimonio tecnológico” los “artículos que son importantes en términos de desarrollo tecnológico en un período de tiempo o geografía cultural y muestran el desarrollo de la tecnología de la humanidad”. Basándose en esta definición, se acepta como patrimonio común de la humanidad en los desarrollos tecnológicos desde la época de la humanidad hasta nuestros días.

**Módulo 6: Patrimonio Ecológico (desarrollado por Barreiro)**

El propósito de este módulo es desarrollar la conciencia ambiental y la conciencia en nuestro grupo objetivo de estudiantes. Se explica la necesidad de preservar los elementos naturales y el ecosistema de nuestro mundo y transferirlos a las generaciones futuras para una vida sostenible y el mundo, y para sensibilizar. Dentro del ámbito de aplicación del módulo, se pretende elevar la conciencia ambiental a partir de elementos como el ecosistema, la biodiversidad, los seres vivos y los recursos naturales.

# ORGANISATIONAL PARTNERS & AUTHORS



## RESTORATIVE JUSTICE FOR ALL (RJ4ALL) - UK

Justicia Restaurativa para Todos (RJ4All) es un instituto internacional cuya misión es promover la cohesión comunitaria y los derechos humanos a nivel local, nacional e internacional. RJ4All redistribuye el poder de manera más equitativa mediante la entrega de proyectos de justicia social, programas educativos y oportunidades de voluntariado de calidad a los grupos más marginados de la sociedad. RJ4All lo hace utilizando el poder de la educación, el deporte y las artes, así como las prácticas (mediación, conferencias, círculos, diálogo, talleres) y los valores de la justicia restaurativa, incluyendo el poder compartido, la equidad, la igualdad, la dignidad y el respeto. RJ4All es la principal red europea de justicia restaurativa con miembros de más de 40 países. RJ4All ha llevado a cabo una serie de proyectos para la UE, fundadores del Reino Unido y organizaciones internacionales, entre los que se incluyen la evaluación independiente de programas de rehabilitación y justicia restaurativa, proyectos de sensibilización y formación, trabajo sobre la radicalización, así como consultoría de investigación y asesoramiento especializado a gobiernos y organizaciones internacionales. RJ4All también tiene un brazo editorial independiente. RJ4All Publications es una editorial influyente especializada en ciencias sociales y la publicación de investigación de vanguardia.



## ANAMUR FAITH PRIMARY SCHOOL - TURQUÍA

La escuela Anamur, que se inauguró como “Escuela Primaria Fatih” en el año académico de 1974, es una institución que ha demostrado su valía tanto en actividades académicas como socioculturales, con su personal básico establecido. En el marco de su visión educativa, da pasos exitosos para convertirse en una institución educativa original y distinguida que desarrolle su estudiantes para ser felices, virtuosos, productivos, solucionadores de problemas, individuales y sociales. Desde su creación, la escuela Anamur tiene como objetivo educar a sus estudiantes como ciudadanos del mundo dependientes de sus valores nacionales. Un enfoque educativo centrado en el estudiante siempre ha sido su filosofía básica.

En el aula se ofrece a los estudiantes un rico entorno de aprendizaje. En nuestra escuela se llevan a cabo actividades de club para llevar la creatividad de nuestros estudiantes al siguiente nivel y adquirir las habilidades necesarias para la vida en el siglo XXI. Nuestros profesores aplican métodos de enseñanza innovadores uno a uno. En nuestra escuela, el método de enseñanza de Drama Creativo se aplica activamente en las aulas y nuestros talleres de Drama Creativo están incluidos en nuestro programa en todos los niveles de grado. La escuela Anamur recibió el “Premio Bandera Blanca” al solicitar el “Proyecto Bandera Blanca”, producto de la cooperación entre el Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación.



## AKETH DEVELOPMENTAL CENTER OF THESSALY - GRECIA

El Centro de Desarrollo de Tesalia (AKETH) ubicado en Trikala es una organización sin fines de lucro. Fue fundada en 2006 como organización consultora. De 2006 a 2008 se alojó en un edificio en el centro de la ciudad de Trikala y desde entonces se ha trasladado a instalaciones de propiedad privada. Desde su creación, AKETH ha participado en programas regionales, nacionales y europeos en diversos ámbitos (financiación, educación, servicios de consultoría, etc.).

AKETH está alineada con el marco estratégico de la UE para luchar contra los crecientes niveles de desempleo, especialmente entre los jóvenes. Es el mismo riesgo que amenaza a un gran número de trabajadores adultos, dando lugar a fenómenos de exclusión social y al aumento de la pobreza. Estos fenómenos son cada vez más frecuentes y amenazan la cohesión social y el nivel de vida. La principal manera de hacer frente a lo anterior consiste en mejorar la calidad y la eficacia de la educación y la formación impartidas. La misión de AKETH es proporcionar educación certificada y oportunidades de formación, asesoramiento y desarrollo personal con el fin de contribuir a mejorar sus vidas.



## ESPACIO ROJO - ESPAÑA

Espacio Rojo es una asociación sin ánimo de lucro, creada en 2004 para promover, difundir y fomentar la cultura y el arte en la sociedad, convirtiéndola en una experiencia cotidiana, participativa y educativa.

Espacio Rojo entiende el arte como una parte esencial del ser humano que promueve el desarrollo y crecimiento personal, emocional, sensorial y expresivo, para lo cual realizan trabajos de investigación en la enseñanza del arte donde la creatividad se enseña a través del juego, la experimentación, el entorno y la interacción con otras artes.

Apoyamos la creación artística en todas sus facetas, generando espacios de reflexión, debate y encuentro de personas relacionadas con el ámbito cultural y fomentamos proyectos participativos que promuevan la interculturalidad, la integración y la sensibilización social, acercando arte y cultura, con el objetivo de mejorar y construir una sociedad mejor.



## FATTORE K - ITALIA

Fattore K. es la compañía teatral fundada en 1976 por Giorgio Barberio Corsetti (actual director del Teatro di Roma), dirigida por Francesca Macri y apoyada por el italiano.

Ministerio de Cultura.

Desde el principio, ha apoyado la obra artística de Corsetti y otros artistas emergentes y no emergentes. Fattore K siempre ha retrasado la investigación escénica y la experimentación del uso del vídeo y otras tecnologías en la dramaturgia teatral. Sus actividades productivas se centran principalmente en autores nacionales y extranjeros contemporáneos, así como en experimentación y mezcla de lenguajes escénicos e investigación a nivel tecnológico, apoyando a artistas jóvenes y emergentes.

Además de la producción de sus espectáculos, Fattore K. se encarga también de la distribución y apoya varios talleres realizados a su vez en colaboración con Provincia di Roma,

Universidades e institutos de formación. Los actores y directores que participan en las actividades de la asociación también participan en proyectos dirigidos a jóvenes y estudiantes.

Fattore K colabora con Quirinetta, uno de los teatros históricos más importantes del centro de Roma.



## BOYZAZI KULTUR SANAT VE MUZIK DERNEGI - TURQUÍA

Bozyazi Culture, Arts and Music Association is a non-profit association working actively Since 2014, fLa Asociación Bozyazi Cultura, Artes y Música es una asociación sin ánimo de lucro que trabaja activamente desde 2014, para el desarrollo de jóvenes y adultos en todas las ramas de las artes de su región y para la promoción de actividades artísticas y educación en nuestra localidad y región. Con 75 miembros, 120 participantes y una junta directiva, desde hace 6 años tratan de llegar a todos los distritos de su región y de alentar a los jóvenes a participar en actividades culturales, artísticas, democráticas y cívicas. Su objetivo principal es, sin discriminación alguna, inspirar/transformar y enriquecer a nuestra comunidad y a nuestros ciudadanos, especialmente a los adultos/jóvenes/niños de grupos vulnerables a través del arte y la literatura.

Cada año, Boyazi participa activamente en la vida artística y cultural de su región con conciertos y seminarios. Su región está compuesta por 26 barrios y pueblos rurales, y la mayoría de la población está compuesta por personas de bajo nivel educativo.



## AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO BARREIRO - PORTUGAL

La escuela Barreiro pertenece a un gran grupo de escuelas de Barreiro. Se trata de una unidad pública y la sede integra tanto la Escuela Primaria como la Escuela Secundaria. También hay varios alumnos con dificultades de aprendizaje de diferentes tipos (como dislexia o trastornos del aprendizaje). La escuela presenta este proyecto para mejorar la "oferta educativa" de la escuela.

Tienen algunos estudiantes que necesitan educación especial. Estos niños no tienen una clase específica en la escuela. Significa que también van a sus clases en sus propias clases. Ellos no tienen muchas posibilidades de desarrollar sus habilidades.

Los estudiantes de Barreiro están muy interesados en usar el idioma extranjero "inglés" en su vida cotidiana, pero no tienen ninguna posibilidad de ir al extranjero para esto debido a las limitaciones de sus familias.

los presupuestos. Este proyecto ERASMUS les ayudará a utilizar el inglés en su vida cotidiana y nuestros alumnos aprenderán sobre diferentes países y sus culturas.

Ser parte de ERASMUS PLUS es la mejor manera de aprender acerca de otros países, es una ruptura para que nuestros estudiantes tengan contacto con una nueva Europa común. Los proyectos europeos son esenciales para desarrollar las competencias clave para el aprendizaje permanente y, de acuerdo con las directrices europeas, para mejorar las competencias clave:

competencia, habilidades interpersonales. La diversidad de países y su ubicación geográfica brindarán la oportunidad de intercambiar experiencias para promover su participación en un proceso eficaz y eficiente de desarrollo.

de manera constructiva en la vida social, explorar la dimensión europea utilizando diversos aspectos de las áreas curriculares, fomentando la creatividad.





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

# Live with Culture – Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Módulo formativo: Patrimonio Cultural

Desarrollado por:





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

## Contenido

Resumen del módulo	2
Objetivos	2
Subunidad de aprendizaje	2
Subunidad 1: Definición del patrimonio cultural	3
Subunidad 2: Definición del patrimonio cultural tangible	3
Subunidad 3: Definición del patrimonio cultural inmaterial	5

## Resumen del módulo

Esta sección es para que los estudiantes del grupo objetivo entiendan la definición de patrimonio cultural, elementos del patrimonio cultural. Durante este módulo, se espera que los estudiantes reconozcan los elementos del patrimonio cultural tangible e intangible.

Además, se pretende que sean conscientes de la dimensión local y universal del concepto de patrimonio cultural y estén dispuestos a protegerlo.

## Objetivos

- Podrá conocer el concepto de patrimonio cultural
- Podrá explicar los elementos que componen el patrimonio cultural.
- Podrá contar elementos del patrimonio cultural tangible
- Podrá conocer elementos del patrimonio cultural inmaterial
- Podrá dar ejemplos de elementos del patrimonio cultural inmaterial
- Él / ella será capaz de mostrar evidencia del círculo inmediato de que los elementos culturales han sido cambiados del pasado al presente.
- Podrá dar ejemplos de elementos comunes del patrimonio en varios países.
- Podrá comparar varios lugares de diferentes países con las características culturales de su propio entorno en términos de similitudes y diferencias.
- Él / ella será voluntario para proteger nuestros bienes del patrimonio histórico y cultural.
- Será voluntario para proteger y transferir el patrimonio cultural
- Podrá explicar la importancia de los elementos culturales en la convivencia de las personas.

## Subunidad de aprendizaje

Subunidad 1	Definición del patrimonio cultural
Subunidad 2	Definición del patrimonio cultural tangible
Subunidad 3	Definición del patrimonio cultural inmaterial
<b>DURACIÓN: 1 hora</b>	

### **Subunidad 1: Definición del patrimonio cultural**

El patrimonio cultural consiste en bienes que tienen un cierto significado para un grupo cultural específico y que son de valor para la sociedad en su conjunto. Estos bienes se heredan de las generaciones pasadas, son mantenidos por las generaciones presentes y se otorgan para el beneficio de las generaciones futuras<sup>1</sup>. Además, el patrimonio cultural se puede dividir en dos: patrimonio cultural material e inmaterial.

Por favor, vea el video introductorio sobre la definición del patrimonio cultural:

<https://www.futurelearn.com/info/courses/cultural-heritage-cities/0/steps/30884>

### **Subunidad 2: Definición del patrimonio cultural tangible**

Tangible se refiere a algo que está hecho de sustancia / material y puede ser percibido por el tacto. Como resultado, cuando hablamos de patrimonio cultural que es tangible, hablamos de sitios arqueológicos, monumentos históricos, paisajes naturales y artefactos físicos. Estos tienen un valor simbólico para la cultura a la que pertenecen, ya que constituyen un rastro físico de su historia.

Estos sitios son importantes debido a su elemento histórico y la importancia cultural global que abarcan. Además, también son importantes ya que pueden verse como atracciones turísticas, lo que las convierte en activos económicos. Pero lo que los hace aún más importantes es el sentido de cohesión social y estabilidad que representan para la cultura específica a la que pertenecen, ya que ayudan a dar forma a la idea de una identidad nacional.

Además, son relevantes en la escala de las comunidades locales, así como en todo el mundo. De hecho, estos sitios no son solo una representación de la historia de una variedad de culturas, sino también de la historia de la humanidad en su conjunto, y como resultado es crucial preservar estos sitios.

La preservación de estos sitios incluye el mantenimiento de paisajes naturales y sitios arqueológicos por parte de las autoridades gubernamentales y/u otras entidades como la UNESCO, así como la creación de museos para la custodia y exhibición de artefactos físicos.

### **Ejemplos de patrimonio cultural tangible**

España- Ciudad Vieja de Salamanca, Parque Nacional del Teide, Santiago de Compostela, etc.



Turquía – Sitio arqueológico de Troya, el Parque Nacional de Göreme y los sitios rocosos de Capadocia, Afrodísias, etc.



Grecia- Acrópolis de Atenas, sitio arqueológico de Olimpea, ciudad medieval de Rodas, etc.



Portugal- Región del Alto Duero, Centro Histórico de Évora, Monasterio de los Jerónimos y Torre de Belém en Lisboa, etc.



Reino Unido- Stonehenge; Real Jardín Botánico de Kew; Dorset y East Devon Coast, etc.



Italia - Coliseo, Basílica de San Pedro, etc.



### ***Subunidad 3: Definición del patrimonio cultural inmaterial***

Por otro lado, el patrimonio cultural inmaterial no es físico pero abarca una multitud de cosas que tienen relevancia cultural y existen intelectualmente. Incluye tradiciones o expresiones vivas como tradiciones orales, artes escénicas, prácticas sociales, rituales, idiomas, eventos festivos, el saber y las prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo o los conocimientos y habilidades para producir artesanías, alimentos y medicinas tradicionales.<sup>2</sup> Además, como forman parte del patrimonio cultural, estas tradiciones y expresiones vivas han sido transmitidas por ancestros a través de generaciones.

El patrimonio cultural inmaterial es tan importante como el patrimonio cultural tangible, aunque es más difícil de definir. Sin embargo, también ayuda con un sentido de unidad dentro de una cultura y proporciona tradiciones y expresiones que permiten a los individuos dar forma a sus identidades.

---

<sup>2</sup> Definición de la UNESCO 2003

Desafortunadamente, debido a su naturaleza no física, el patrimonio inmaterial es más difícil de preservar. Como resultado, los estados deben centrarse en preservar estas tradiciones que no solo son significativas simbólicamente, sino también significativas, ya que son las cosas que diferencian las culturas al tiempo que las unen. Por ejemplo, ciertas tradiciones pertenecen a culturas específicas, mientras que otras son compartidas por diferentes grupos. En ambos casos, estas tradiciones son fundamentales para el sentimiento de formar parte de una comunidad, así como de tener una identidad particular.

Para la preservación del patrimonio cultural inmaterial se alienta a enseñar a las generaciones más jóvenes las tradiciones e impulsar la continuidad de las expresiones vivas a través de la sociedad. La UNESCO ha creado una lista de patrimonio cultural inmaterial de la humanidad en la que son destacadas.

Algunos ejemplos son:

España- Fiestas falleras de Valencia, Flamenco, etc.



Portugal- Fado canción popular urbana, Carnaval de Podence, etc.



Grecia- Artesanía de mármol tiniano, música y expresión Rebetiko, etc.





Turquía- Tradición del café turco, idioma silbado, etc.



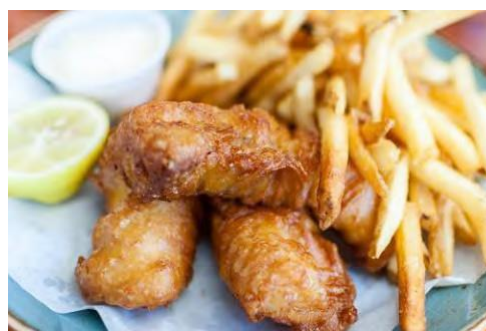
Italia – ópera, el arte de las cuentas de vidrio, etc.



Muchos de los países mencionados anteriormente también tienen en común un patrimonio cultural inmaterial: la dieta mediterránea.



Si bien el Reino Unido no sigue la dieta mediterránea, también hay un ejemplo de alimentos relacionados con el patrimonio cultural inmaterial allí.



## **Actividades de reflexión**

### *Actividad 1: Preguntas de reflexión*

¿Puede nombrar un ejemplo de "patrimonio cultural tangible" y un ejemplo de "patrimonio cultural inmaterial" en su vida?

Piensa en la región geográfica en la que vives. ¿Cuáles podrían ser algunos ejemplos del "patrimonio natural"?

¿Cómo preserva su comunidad las diversas formas de patrimonio cultural?

¿Crees que es importante preservar el patrimonio cultural? ¿Por qué o por qué no?

### *Actividad 2: Miniinforme de investigación*



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

Piensa en la comunidad en la que vives. Elige un ejemplo de patrimonio cultural tangible, intangible o natural. Toma 15 minutos para investigar un poco sobre este ejemplo (esto podría ser un lugar, estatua, planta, comida, danza, etc.). Cree un *mini-report* sobre este ejemplo que incluya el nombre, la ubicación, el origen y el significado cultural. Si hay tiempo, los estudiantes pueden presentar sus ejemplos a la clase.



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

# Live With Culture – Live The Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Módulo Formativo 2:

## PATRIMONIO CULTURAL Y EDUCACIÓN EN MUSEOS

Desarrollado por:



## Contents

### Resumen del Módulo 3

Objetivos .....	3
Subunidades de aprendizaje.....	3
A) MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL.....	4
1-) Patrimonio Cultural .....	4
2-) Museo.....	4
3-) La relación del museo y el patrimonio cultural.....	4
B) TIPOS DE MUSEO.....	5
C) EDUCACIÓN EN MUSEO.....	7
1) Etapas de la Educación Museológica .....	8
2) Método y técnicas que se pueden utilizar en la educación en museos .....	10
3) Medición y Evaluación en Museos .....	15
D) MUSEO Y TECNOLOGÍA .....	17
1) Sistemas de tecnología de museos.....	17
2) Uso de la tecnología en el aula para la educación en museos.....	21
Sugerencias clave a considerar .....	22
Actividad de Evaluación.....	23
Bibliografía.....	23



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

Figura 1

7

Figura 2

17

Figura 3

18

Figura 4

18

Figura 5

18

Figura 6

19

Figura 7

19

Figura 8

19

Figura 9

20

Figura 10

20

## Resumen del Módulo

Los museos cumplen objetivos como mantener el patrimonio cultural, vincular el pasado, el presente y el futuro de manera significativa, comprender, proteger y mantener vivos los bienes culturales y los artefactos antiguos, reconocer y comprender su propia cultura y las diferentes culturas con un enfoque versátil y tolerante, desarrollando la comprensión intercultural y la empatía. A lo largo de este módulo, se pretende que los alumnos examinen, interpreten y protejan los edificios históricos que les rodean y las obras universales de los museos.

## Objetivos

- Será capaz de explicar el concepto de museo.
- Él / ella podrá explicar por qué se establecen los museos y su papel en el mantenimiento del Patrimonio Cultural.
- Será capaz de relacionar el museo con la educación.
- Podrá comprender la función de los museos para proteger las obras de arte y llevarlas al futuro.
- Podrá aprender los valores culturales de la ciudad en la que vive, a partir de objetos de museo
- Será capaz de explicar la importancia del uso de la tecnología en el museo.
- Será capaz de construir un museo sencillo a partir de sus propios objetos.
- Podrá clasificar los museos según su tipología.
- Será capaz de establecer una relación entre el pasado, el presente y el futuro.
- Podrá explicar el museo virtual
- Será capaz de utilizar técnicas de medición y evaluación en museos.

## Subunidad de aprendizaje

<b>Subunidad 1</b>	Museos y Patrimonio Cultural
<b>Subunidad 2</b>	Tipos of Museos
<b>Subunidad 3</b>	Educación en museos

<b>Subunidad 4</b>	Museo y Tecnología
<b>Duración :</b>	

## A) MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL

### 1-) Patrimonio cultural

La UNESCO define el patrimonio como “lo que experimentamos del pasado, lo que experimentamos hoy y lo que transmitimos a las generaciones futuras” y lo divide en dos: patrimonio cultural y patrimonio natural.

El "patrimonio cultural" se define como "lo que una generación transmite a la siguiente". El significado del concepto de patrimonio cultural se ha ampliado del patrimonio cultural tangible al patrimonio cultural intangible con las diversas convenciones presentadas por la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) establecida en 1954. En la Convención de la UNESCO de 1972 para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural, el patrimonio natural se define de la siguiente manera:

'Características naturales resultantes de formaciones físicas y biológicas o comunidades de valor universal excepcional desde un punto de vista estético o científico, formaciones geológicas y fisiográficas de valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia o la conservación, y áreas designadas donde las especies animales y vegetales bajo amenaza de extinción crecen, lugares naturales o áreas naturales estrictamente designadas de valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia, la conservación o la belleza natural.'

### 2-) Museo

Los museos son aceptados como una de las instituciones educativas, científicas y culturales básicas que deben estar presentes en una sociedad contemporánea, permitiendo compartir elementos y prácticas patrimoniales con la sociedad. Porque, como lo define el Consejo Internacional de Museos ICOM (2019), un museo es: “Una institución con el principio de estar al servicio de la sociedad y su desarrollo, es una institución permanente que colecciona y conserva materiales tangibles e intangibles. /activos que dan testimonio de las personas y el

medio ambiente en el que viven, y comparte esta información sin fines de lucro para que los miembros de la sociedad la examinen, aprendan y disfruten al realizar investigaciones sobre ellos”.

### **3-) La relación del museo y el patrimonio cultural**

“Museo” y “Patrimonio Cultural” son conceptos que están directamente relacionados entre sí. El 'Museo' preserva los objetos y elementos del 'Patrimonio Cultural', investiga sobre ellos, comparte este conocimiento con el individuo y la sociedad, y los exhibe para su estudio, educación y disfrute. En otras palabras, el museo es una de las principales instituciones que trabajan por el reconocimiento y comprensión del patrimonio y el avance de la educación y la cultura de la sociedad.

Los museos son parte de un sistema cultural que selectivamente hace visibles ciertos aspectos de una cultura. Este sistema funciona con las fortalezas de ciertas partes interesadas y estas partes interesadas identifican la evidencia del patrimonio cultural tangible e intangible de un país para transmitirlo a las generaciones futuras.

Los entendimientos culturales complejos, similares y diferentes basados en la diversidad cultural son comunes en las sociedades multiculturales. Estos entendimientos culturales están formados por muchos factores, como la edad, el género, la raza, las características étnicas, la clase socioeconómica, la identidad religiosa, los comportamientos sexuales, la educación y la historia. Así, cada individuo percibe el mundo desde su propia perspectiva cultural. Los museos son uno de los lugares más importantes donde se pueden presentar diferentes culturas y se puede encontrar que las diferencias son más valiosas que las similitudes. Conocer y ver cuántas culturas vivieron en la misma tierra a lo largo de la historia aumentará la conciencia de lo difícil que es la unidad cultural.

A través de los museos, los niños tienen la oportunidad de ver las realidades de los objetos de la vida utilizados en los períodos históricos que leen en los libros, y tratan de establecer relaciones entre los eventos históricos y los objetos de la vida de ese período. Esto les ayuda a adquirir una correcta conciencia histórica.

Los niños comparan las diferencias y similitudes entre los objetos del museo y los objetos de hoy en día en sus pensamientos. Además, los museos desarrollan la observación, la lógica, la creatividad, la imaginación y el sentido del gusto y la apreciación estética y apoyan el pensamiento creativo.

## B) TIPOS DE MUSEOS

Hay una gran variedad de objetos en los museos de todo el mundo. Ahora bien, cuando se habla de museos no se entienden solamente los museos/edificios formados a partir de colecciones de arqueología y arte, y hay museos de casi todo tipo de productos patrimoniales culturales tangibles e intangibles. Además, los museos contienen no solo patrimonio cultural, sino también patrimonio natural. En la 18.<sup>a</sup> Asamblea General del ICOM en 1995, se incluyeron los siguientes límites en los límites del museo:

- \*Sitios y monumentos históricos, monumentos naturales, arqueológicos y etnográficos y sitios con carácter de museos que presenten, conserven y recopilen material relacionado con la sociedad y su entorno;
- \*Jardines botánicos y zoológicos, acuarios, que contienen colecciones de especies vivas de plantas y animales;
- \*Centros de ciencia y planetarios;
- \*Exposiciones realizadas permanentemente por archivos y bibliotecas, institutos de conservación;
- \*Áreas de reserva natural (Madran, 1999).

Se hacen diferentes clasificaciones para los museos. museos; 'según la unidad administrativa a la que está afiliado', 'según la región a la que sirven', 'según su audiencia', 'según el contenido de sus colecciones', 'según los métodos de exhibición de sus colecciones', etc. Se puede dividir en tipos. (Ambrosio y Paine, 2012). Se enfatiza que la definición principal de museos no cambiará de acuerdo con el estilo de clasificación, en el punto (1.a) de la declaración, que fue reorganizada y aceptada en la 18.<sup>a</sup> Asamblea General del ICOM (Madran 1999).

Hoy en día, los museos se crean a partir de diferentes colecciones. Los museos se pueden clasificar más comúnmente según sus colecciones de la siguiente manera:

\*Museos generales: Los museos que contienen diferentes tipos de colecciones se denominan 'museos generales'. También se conocen como multidisciplinarios o interdisciplinarios. Por

ejemplo, los museos de la ciudad se pueden dar como ejemplos de tales museos porque contienen colecciones de arte, arqueología, ciencia e historia.

\*Museos Arqueológicos: Son museos que contienen objetos de valor arqueológico. Es posible incluir sitios arqueológicos y monumentos antiguos en este grupo.

\*Museos Etnográficos: Los museos etnográficos contienen colecciones de folclore, arte y tradiciones populares, y valor etnográfico perteneciente a culturas avanzadas. Estos museos son museos que reflejan la cultura popular a través de sus exposiciones y animaciones y juegan un papel activo en la transferencia de conocimientos de generación en generación.

\*Museos de Arte: Pintura, escultura, textil, vestuario, mueble, fotografía, metal, cerámica, instalación, arte digital, etc. con valor artístico. Los museos de arte moderno y contemporáneo también se incluyen en este grupo.

\*Museos de Historia: Los museos de historia son museos que examinan la historia y las características de la historia relacionadas con el presente y el futuro, y examinan una institución, una región, un país o una sociedad desde perspectivas económicas, políticas y sociales. Dichos museos incluyen arte y objetos arqueológicos.

Documentan y exhiben todo tipo de objetos históricos. Las casas históricas y los sitios históricos también se incluyen en este grupo.

\*Museos de Historia Natural: Enfocados en la naturaleza y la cultura; Son museos que contienen colecciones de historia natural, mineralogía, zoología y antropología. Con el tiempo, los problemas ambientales y la diversidad biológica también fueron incluidos en el área de interés de estos museos.

\*Museos de la Industria: Los Museos de la Industria se combinan con los Museos de la Ciencia en muchos países del mundo y se evalúan juntos; Sin embargo, debido al hecho de que los tipos de museos son muy diversos, los Museos de la Industria se discuten bajo un encabezado separado debido a la necesidad de hacer una limitación. En los Museos de la Industria se evalúan fábricas históricas (siderúrgicas, de tejidos, de automóviles, de locomotoras, etc.), talleres (fundición, imprenta, sastrería, imprenta), centrales eléctricas y sus materiales.

\*Museos de Ciencia y Tecnología:

Ser testigo de las actividades industriales, técnicas y científicas de la sociedad.

Son museos que contienen objetos de tecnologías de transporte como ferrocarriles, líneas aéreas, vehículos terrestres, agricultura, productos industriales, mineralogía y paleontología, espacio y astronomía, medicina, objetos de minería y metalurgia, etc. (Madran, 1999)



Figure 1

## C) EDUCACIÓN EN MUSEOS

Los desarrollos tecnológicos, que se han desarrollado rápidamente en los últimos años y han entrado en el uso diario de las personas al mismo ritmo, y las investigaciones sobre las habilidades de aprendizaje humano, han revelado que los entornos de aprendizaje extraescolares adecuados para la naturaleza del aprendizaje hacen contribuciones muy importantes. al aprendizaje activo. En consecuencia, beneficiarse de diferentes técnicas de aprendizaje y diferentes entornos para aprender se ha convertido en el centro de la educación.

Está claro que los museos están a la vanguardia de estos entornos de aprendizaje y ahora los museos son una parte indispensable de la educación. Las investigaciones muestran que a través de los museos, los niños aprenden formas de mejorar su conocimiento y adquieren el hábito de comparar este conocimiento con el conocimiento de los libros.

Educación en museos; Incluye el uso del museo como un área activa de aprendizaje y desarrollo al mismo tiempo que aborda el propósito y las cualidades del museo, las exhibiciones, las obras de arte/objetos en exhibición, el entorno del museo, el entorno del museo, la relación entre el museo y personas, y los aspectos interdisciplinarios del museo.

Educación en museos; comprenderse a uno mismo y a las personas, especialmente en el tiempo y el espacio, mantener el patrimonio cultural y natural, relacionar el pasado, el presente y el futuro de manera significativa, comprender/proteger y mantener vivos los bienes culturales y los artefactos antiguos, sirve a objetivos como el reconocimiento y la comprensión con un enfoque, haciendo de los museos una institución viva, desarrollando el entendimiento intercultural y la empatía.

Los aportes de la educación a realizar en el museo se resumen a continuación:

- Ayudar a adaptarse al mundo cambiante,
- Para evitar la alienación del entorno de vida,
- Establecer un vínculo entre la vida pasada y la presente,
- Para obtener una comprensión de los problemas y conflictos de hoy,
- Construyendo puentes entre los objetos expuestos en el museo y las personas, asegurando la integración de los objetos con sus vidas,
- Asegurar que los objetos sean percibidos como un documento concreto y auténtico de la vida humana, así como percibirlos con sus valores materiales o ideales,
- Permitir que las personas entiendan las relaciones políticas, culturales, sociales, económicas y ecológicas conectando los objetos con sus vidas actuales,
- Desarrollar los aspectos investigativos de las personas,
- Permitir que las personas investiguen y desarrollen conocimientos por sí mismas,
- Evaluar el tiempo de las personas de manera creativa,
- Brindar oportunidades para hacer del museo una forma de vida e intensificar la comunicación y el aprendizaje,
- Desarrollo de la economía de los museos. El propósito de la educación que se llevará a cabo en los museos es desarrollar el pensamiento creativo de las personas capacitadas en el uso de los museos como un entorno educativo.

## 1) Etapas de la educación museística

### **\*Eventos previos al museo**

Estos estudios son los procesos de preparación de personas y condiciones. El profesor que llevará a cabo el estudio determina el grupo y el entorno de aprendizaje extraescolar pertinente. Visita el entorno de trabajo con antelación. Si no hay oportunidad de visitar, busca en línea. Elabora el plan de visita según la naturaleza del grupo que obtendrá los permisos y fechas necesarios. Informa al grupo sobre lo que debe hacer y proporciona los materiales a utilizar. Informa a las personas relevantes del museo sobre el día, la hora y las características del grupo para acudir al museo.

Determina el logro relacionado con la lección que se impartirá en el museo y qué lecciones se cooperarán con este logro. Además de estos maridajes, se pueden realizar nuevos maridajes teniendo en cuenta el contenido del curso y las habilidades que se piensa adquirir a través de la visita al museo.

Se puede pedir a los estudiantes que investiguen sobre los logros. En algunas lecciones, se pueden organizar actividades para reforzar los logros adquiridos previamente y asociarlos con la vida real.

Se recomienda al profesor crear la siguiente lista de control antes de la formación en el museo:

- \*Se determinan los métodos y técnicas a utilizar en la actividad a realizar en el museo.
- \*Se informa a los administradores escolares sobre la actividad educativa con el museo, y se toman sus opiniones sobre la educación.
- \*Se realiza un examen y/o investigación preliminar sobre el lugar donde se realizará la capacitación (museo, centro de ciencias, galería de arte, ruinas, área de excavación, etc.).
- \*Se establece comunicación con los funcionarios de los museos. El propósito y el contenido del trabajo educativo se explica mediante una reunión con los funcionarios del museo.
- \*Los objetos del museo que serán objeto de la educación museística se determinan tomando las contribuciones de los expertos del museo.
- \*Luego se prepara el plan de viaje y los papeles de trabajo.
- \*Se obtienen los permisos necesarios para organizar la educación en museos. Se hace reserva para el museo a visitar. Dentro del plan preparado, esta información se entrega a las autoridades del museo con al menos 2-3 días de anticipación.

#### \* Actividades en el Museo

Las obras en el museo están pre-planificadas, pero abiertas a diferentes alternativas según las condiciones, apelando a diferentes percepciones y sentidos, educativas, lúdicas, creativas y aptas para pensar con claridad. No es necesario ver todo el museo para conocer las obras del museo. La educación en museos, que se centra principalmente en un objeto, un período y un pensamiento, incluye métodos apropiados que apoyan nuevas adquisiciones, como el teatro creativo y los talleres.

Se recomienda al profesor crear la siguiente lista de verificación en la educación en museos:

- \* Los estudiantes que participan en el viaje se dividen en grupos de 10-15 personas.
- \*La presencia de un profesor por cada grupo es importante para la eficacia del trabajo a realizar en el museo.
- \*Los estudiantes no deben quedarse solos durante el viaje.
- \*Los estudiantes no deben tocar objetos que no sean las áreas reservadas para talleres en el museo, no deben cruzar barreras o mamparas de vidrio; Cabe recordar que no es apropiado correr y gritar dentro del museo.
- \*La forma en que se utilizará el tiempo asignado para visitar el museo se determina de antemano.
- \*Puede dedicar una parte del tiempo de la visita al museo al análisis de objetos, períodos, conceptos o estudios dramáticos. / Se puede dedicar un cierto período de tiempo durante una visita al museo a examinar objetos, períodos, conceptos o desarrollar habilidades con métodos apropiados de educación en museos.
- \*Después de realizar la formación prevista, se podrán visitar otras partes del museo durante el resto del tiempo.

### \* Eventos posteriores al museo

Los resultados del trabajo realizado en el museo son evaluados en el museo o la escuela. Los productos (pinturas, telas, máscaras, esculturas, etc.) de las actividades propuestas en los talleres se pueden presentar en forma de exposición. Los resultados intelectuales de los estudios se revelan a través de aplicaciones tales como redacción, discusión, carta, noticia periodística. En estudios de educación en museos; - estudios sobre artesanía, - estudios literarios, - estudios de teatro creativo, - estudios sobre sonido, olfato, gusto, - estudios de historia viva o de historia oral, etc. pueden utilizarse como método.

Uno de los eslabones importantes de la actividad de “educación con museo” es la transferencia de lo aprendido del viaje al aula o ambiente escolar después del recorrido por el museo. En función de las actividades que haya realizado durante la visita al museo, puede organizar actividades en clase, como escribir textos, ilustrar, preparar presentaciones y teatro para las adquisiciones relevantes.

Se recomienda al profesor crear la siguiente lista de control después de la formación en el museo

\*La información sobre los productos/objetos obtenidos como resultado de las actividades durante y después de la visita al museo se puede compartir en el periódico escolar, si está disponible, en el sitio web de la escuela.

\*Se puede exponer en el rincón de excursión y observación de la escuela con los folletos que contienen las conclusiones de cada alumno y que ellos mismos organizan.

Al final de la capacitación en el museo, el participante debe hacerse las siguientes preguntas:

- 1-¿Qué experiencia tuve?
- 2-¿Cómo me sentí con esta experiencia?
- 3-¿Qué opino de esta experiencia?
- 4-¿Cómo pienso sobre esta experiencia?
- 5-¿Por qué tuve estos pensamientos?
- 6-¿Qué criterios/valores consideré básicamente al juzgar?
- 7-¿Por qué me gustan algunas cosas y me disgustan algunas?
- 8-¿Qué puedo hacer para mejorar la situación?
- 9-¿Dónde/cómo puedo beneficiarme de estas experiencias?

## 2) Método y técnicas que se pueden utilizar en la educación en museos

Debe evitarse la uniformidad de las actividades en la Educación en Museos. Se debe utilizar la música, la pintura, los juegos, la danza, la arquitectura, etc. que aumenten el índice de recordación en los eventos. artísticos.

El profesor;

-debe participar en las actividades cuando sea necesario y observar cuando sea necesario.

-debe hacer observaciones según criterios objetivos y de forma que no distraiga al participante.

- debe escuchar las críticas y sugerencias de los participantes.
- Debe transmitir sus propias ideas como sugerencias.
- No debe ser parcial.
- debe asegurarse de que el ambiente sea divertido, y debe permitir el placer de jugar.
- Debe preguntar al grupo si el trabajo es agradable y divertido en diferentes momentos, qué etapas atraviesan en el trabajo, qué tipo de actividades desean.
- no debe preocuparse por si está bien o mal, no debe olvidar que el proceso es importante.

**\*Método de teatro creativo;**

El drama creativo consiste en que los individuos den sentido a una experiencia, a un acontecimiento, a una idea, a veces a un concepto abstracto o a un comportamiento en el trabajo en grupo y en los procesos lúdicos mediante la reorganización de sus antiguos patrones cognitivos (San, 1990). En el drama, el individuo adopta diferentes papeles, tanto en su propio papel como en el de un grupo. Además, se llevan a cabo debates sobre el proceso de dramatización y el proceso es evaluado en su conjunto por el grupo (Ílhan et al., 2011). Los estudios de dramatización creativa constan de etapas de preparación-calentamiento, animación y evaluación. El propósito de la fase de preparación-calentamiento es crear la dinámica de los participantes y preparar al grupo para la fase de activación. En la fase de animación, partiendo de un punto de partida en el marco del tema, se utilizan juegos de rol, improvisaciones y muchas técnicas diferentes. La fase de evaluación es la última etapa en la que se toman decisiones sobre la esencia, la importancia y la calidad del proceso teatral y se comparten las emociones. Todas las discusiones sobre el proceso se llevan a cabo en esta etapa (Ílhan et al., 2011).

**Improvisación:**

La improvisación son animaciones no premeditadas o mínimamente diseñadas y realizadas libremente. Lo decisivo en la improvisación es el uso de la imaginación para llegar al lugar objetivo. Aquí, la naturalidad y la sinceridad también son factores importantes (Adigüzel, 2018). Para proporcionar una experiencia de museo interactivo, es necesario estimular las habilidades de experimentación, curiosidad, descubrimiento, creación de significado personal y creatividad de los visitantes. Los niños desarrollan muchas habilidades a través de experiencias de museo interactivo: interactuar con objetos, observar, expresar emociones, imaginación, interpretación y conexión con la propia vida, lectura de los objetos del museo, reconocimiento de valores culturales, búsqueda de la verdad, análisis de los mensajes de las obras, elaboración del plano del museo. participar en prácticas museísticas, experimentar, evaluar, trabajar en equipo y colaborar, estimar, sacar conclusiones, etc. (Paykoç, 2008). El teatro puede tener aquí una función estimulante. El drama/teatro en el museo tiene como objetivo aumentar las experiencias educativas de los visitantes del museo. Hay muchos géneros desde la narración hasta la interpretación de la historia en vivo, desde actuaciones musicales hasta títeres, mimo, etc. (Okvuran, 2012).

- **Imagen aburrida:**

La imagen apagada, que también se utiliza con frecuencia en el método del drama creativo, es la forma de crear y reflejar imágenes silenciosas y no verbales utilizando sus propios cuerpos de forma individual o en pequeños grupos. Es una técnica fácil y eficaz de aplicar. En particular, es posible que los

significados se transformen en imágenes concretas y que las emociones sean interpretadas por otros participantes de la manera más sencilla. Lograr el propósito de la técnica depende de la capacidad del individuo o de los miembros del grupo para expresarlo. imagen de la mejor manera (Adıgüzel, 2018). En los aburridos procesos de aplicación de imágenes, los participantes pueden animar objetos que pueden ser elementos del patrimonio cultural con sus cuerpos. En los estudios de imágenes fijas realizados en grupos, los grupos pueden predecir las animaciones de los demás.

- **Grupo Esculturas/ Pintura:**

En los estudios de teatro creativo, uno de los participantes entrega un formulario, una mesa, a un pequeño grupo de otros miembros del grupo oa todo el grupo para un propósito específico. La creación de una escultura grupal, que también requiere una colaboración, se basa en el hecho de que otros participantes del grupo, además de una persona, forman parte de la escultura voluntariamente. Al aplicar esta técnica, los participantes solo utilizan su propio cuerpo como herramienta (Adıgüzel, 2018). Puede ser utilizado en el proceso de profundización de cualquier tema a partir de elementos técnicos del patrimonio cultural o en la fase de evaluación.

- **Rituales/ Ceremonias:**

El ritual, que tiene una función importante en cuanto al origen del teatro y el drama, es una de las técnicas utilizadas como forma de animación y técnica en el drama creativo por sus características. Varias celebraciones se llevan a cabo con los participantes en ciertos días especiales. En estas celebraciones, los rituales y ceremonias se estructuran de diversas maneras y se utilizan como medio de expresión (Veldhuizen, 2017).

- **Momento Foto:**

El momento fotográfico surge cuando los participantes recrean un determinado momento en el drama creativo y, a menudo, se lo denomina "tomar una fotografía de ese momento". Imaginemos que estás fotografiando el momento de la fotografía con una cámara en la calle, mirando por el visor sin diseñarlo aleatoriamente. La persona que tomó esa foto puede no tener ningún propósito. A pesar de ello, entre sus planos hay momentos dramáticos con muchas formas de expresión. Sin embargo, las personas fotografiadas no son conscientes de ello. No hay diseño ni preparación al momento de la fotografía. Se crea automáticamente en ese momento. Un momento fotográfico es el acto de tomar una foto de ese momento (Adıgüzel, 2018)

- **Flashback(recuerdo):**

En el proceso del drama creativo, es la recreación de eventos pasados o del pasado de un héroe con los mismos personajes durante o después de la recreación de una situación dramática. Esta técnica es el acto de ir al momento anterior al evento, ya sea en ese momento o preparando y animando ese momento. Es una de las técnicas de teatro creativo más utilizadas en la educación en museos (Adıgüzel, 2018). En el drama creado con esta técnica, se refuerza la relación entre el presente y el pasado mostrando escenas de "flashback" o se compara al personaje con las imágenes cruciales del pasado. Es una técnica importante que se puede utilizar en la educación del patrimonio cultural para encarnar el vínculo entre el pasado, el presente y el futuro.

- **Implicación del profesor en el papel:**

Significa que el profesor participa en los estudios de teatro junto con los alumnos. La implicación del docente en el rol brinda principalmente la oportunidad de definir el rol, organizar el trabajo, evitar que la situación dramática creada en línea con los objetivos vaya más allá del propósito y brindar un amplio uso para retener al grupo. La implicación del educador en el rol asegura que los participantes se implican en la actividad y ayuda a reforzar el tema.

- **Tarjeta de rol:**

La tarjeta de rol brinda información detallada sobre el personaje que se va a animar y el contenido que se usará. Esta técnica puede ser útil cuando el educador quiere asignar una serie de roles en un marco de tiempo limitado. También se puede utilizar cuando el formador no quiere que los participantes conozcan detalles fuera de su función. Uno de los puntos a considerar al preparar las tarjetas de roles es que toda la información esté en ambas tarjetas, de modo que los participantes no tengan que mirar las tarjetas de los demás. Otro punto que el capacitador debe considerar es que las tarjetas preparadas no deben ser vistas por los participantes hasta que son utilizados. Las cartas de rol consisten en un texto que contiene información sobre el personaje que interpretarán las personas que participarán en el proceso de animación, el conflicto en el mismo, el punto de partida, el tiempo y el lugar. El estudio debe prepararse de acuerdo con el tema a estudiar (Adıgüzel, 2018).

- \* **Objeto de Estudio:**

El estudio de objetos, que se puede utilizar en los procesos de pre-museo, museo y post-museo, es un método para desarrollar las habilidades de investigación, examen, análisis y síntesis de los participantes. Comprende los estudios de examen y observación sobre los objetos determinados. El ejemplo más conocido de estudios de objetos son los estudios de llenado de formularios de inventario. El trabajo de inventario, que incluye ejercicios sobre cómo documentar el objeto después de examinarlo, se puede realizar por escrito o en línea. Hay muchos componentes por descubrir en un solo objeto, por lo que es un trabajo colorido y divertido para los participantes (Veldhuizen, 2017).

- \* **Buscar-Encontrar/Estudio de papel de pistas/Búsqueda del tesoro:**

Es el proceso de aprendizaje que se realiza a partir de una ficha elaborada por el docente o educador del museo y que contiene fotografías de uno o varios objetos en las salas del museo. Estos documentos incluyen preguntas sobre el objeto relevante. Estas preguntas son generalmente sobre la información de identidad del objeto y los sentimientos y pensamientos del participante sobre el objeto. Después de distribuir los papeles, los objetos son registrados por individuos o grupos en la galería del museo y se responde a las preguntas de los papeles. Durante la búsqueda y el hallazgo de la obra, se puede solicitar la ayuda del experto del museo. Al final del estudio, los participantes evalúan el proceso explicando el objeto que aprendieron en el proceso a otros participantes. En las actividades de continuación de estudios de búsqueda y hallazgo, se pueden realizar estudios de visualización de mapas y franjas de fecha. Este estudio incluye el ordenamiento cronológico de los objetos del museo colocándolos en la franja fechadora y su evaluación considerando las épocas a las que pertenecen. En este estudio se pueden realizar estudios enfocados en encontrar un solo objeto o realizar diseños para describir un tema, período, técnica, persona, civilización relacionada con este objeto. Los estudios de búsqueda y búsqueda se pueden realizar utilizando solo fotografías en procesos preescolares (como la búsqueda de fotografías)

### \* **Elaboración de Carteles y Folletos en el Museo:**

Los participantes preparan el trabajo del cartel del museo, que trata sobre un objeto del museo o cualquier tema seleccionado en el museo. El folleto del museo es un folleto que consta de textos visuales y escritos diseñados en tamaños portátiles para brindar información breve sobre el museo. El trabajo de carteles y folletos del museo se considera entre los resultados importantes de la etapa de evaluación después de la educación del museo. Este estudio también puede llevarse a cabo recopilando las fotografías tomadas durante la visita al museo con teléfonos inteligentes en el entorno informático (Ílhan et al., 2011). No es necesario ir al museo para realizar este trabajo. Los museos virtuales o videos, fotografías y materiales similares relacionados se pueden usar en aplicaciones para el aula.

### \* **Obras de artes visuales:**

Entre las obras de artes visuales más utilizadas en los procesos de educación del patrimonio cultural, destacan la cerámica, los trabajos de patronaje, los trabajos de pintura al pastel y los trabajos de preparación de collage. Con la técnica cerámica, en la que se elaboran todo tipo de piezas cuya materia prima es la arcilla y que se modelan o se cuecen a mano o en molde, se pueden realizar copias de los objetos del museo mediante moldes de cerámica y arcilla. Los objetos del museo se pueden pintar sobre papeles de textura gruesa y ancha o sobre cartulinas de colores con fondo al óleo o pasteles secos. Mediante el uso de crayones, se pueden preparar carteles y folletos en el museo. La fabricación de objetos similares utilizando materiales de desecho también es una obra de arte visual de uso frecuente (Ílhan et al., 2011).

### \* **Preparación de la Maleta del Museo:**

En general, puede definirse como una pequeña exposición itinerante diseñada por el museo para encontrarse con el público fuera del museo. Incluye diversos objetos, muestras facsímiles, fotografías y material promocional de la colección del museo. Una maleta de museo puede ser preparada por el educador en base al tipo de museo que se planea visitar y el contenido de la colección en base a los programas didácticos. Fotografías del museo a visitar en el período pre-museo, algunos objetos coincidentes el contenido de la colección, etc. Se puede crear una maleta de museo representativa colocándola en una caja y se puede utilizar en la educación en el aula en el proceso de pre-museo. Este método también se puede aplicar en el aula a través de una maleta que el profesor ha preparado previamente en las prácticas de aula

### \* **Talleres del Museo:**

Es el método en el que se pretende que los participantes adquieran una experiencia en profundidad sobre los objetos de la colección del museo. Ejemplos de talleres de museo son las obras de pintura que representan cualquier movimiento artístico en un museo de arte, la aplicación de antiguos talleres de escritura en un museo de arqueología o un experimento en un museo de ciencias.

### \* **Estudios de Fotografía, Dibujo y Cine:**

Es un método que incluye el examen detallado de imágenes en relación con elementos del patrimonio cultural. El capacitador les pide a los participantes que fotografíen, dibujen o filmen ciertos objetos para captar lo que se vio durante la capacitación. En este método, la experiencia basada en procesos pasa a primer plano. Los materiales de dibujo requieren materiales como una cámara o una videocámara y la capacidad de utilizar estos materiales. Se puede pedir a los participantes que dibujen o tomen una foto de su objeto favorito. Puede pasar a primer plano preparar un video a partir de las fotografías tomadas de este objeto. Con este método se pueden mejorar las habilidades de observación de los participantes.

En el aula se pueden preparar exposiciones de dibujos, fotografías y trabajos cinematográficos preparados (Veldhuizen, 2017)

**\* Narración:**

Es el trabajo de establecer vínculos con los participantes en el museo a través de las historias. Se considera uno de los métodos de educación museística en los que los participantes son más activos. Se pueden dar diferentes significados a los elementos del patrimonio cultural a través de las historias. En las galerías de los museos, las historias que se centran en un tema determinado se pueden leer en voz alta. Una historia iniciada por el educador en el museo puede ser continuada por los participantes usando su imaginación. Los concursos de cuentos se pueden organizar dividiendo a los participantes en subgrupos. Estas historias se pueden animar en la galería correspondiente mediante el uso de técnicas de teatro creativo. Se puede utilizar cuando se desea revelar las emociones y las historias en el fondo de los elementos del patrimonio cultural. Las obras de los autores de libros para niños se pueden utilizar en los estudios de creación de historias. Se puede colaborar con bibliotecas en relación con estudios de cuentos (Veldhuizen, 2017)

**\*Entrevista:**

Es un método que los participantes preparan examinando e investigando un tema o presentándolo en forma de entrevista con alguien y con el objetivo de escuchar bien los pensamientos de los demás. Los participantes pueden entrevistar a expertos del museo u otras audiencias para recopilar información sobre un tema. Las entrevistas dentro del museo generalmente se realizan en grupos. Es un ejemplo importante para los participantes que participan en un evento de capacitación en un museo de la ciudad hacer preguntas a la gente de la ciudad sobre los cambios en la ciudad o sobre la función del museo de la ciudad. Pedir a visitantes de diferentes grupos de edad que evalúen la exposición permanente y temporal de un museo también puede ser un ejemplo de estudio (Veldhuizen, 2017).

### 3) Medición y Evaluación en Museos

Es de gran importancia que la dimensión de medición y evaluación se realice de manera planificada en el contexto de las actividades educativas a realizarse en el museo. Si en el museo hay empleados expertos en educación, las prácticas de medición y evaluación, como otras etapas del proceso de enseñanza, tendrán una estructura muy planificada.

**\*Pre-Museo**

El docente se pone en contacto con el formador del museo y toma determinaciones sobre el tema y los procesos mentales (creatividad, pensamiento crítico, etc.) a cubrir en la educación.

Este proceso contribuye a determinar en qué competencias se centrarán las actividades de valoración y evaluación. Es deseable que las características cognitivas que se pretenden medir estén enfocadas a procesos mentales de orden superior. En esta etapa, el docente debe visitar el museo y hacer planes sobre cómo se pueden llevar a cabo las actividades de enseñanza y evaluación.

**Las prácticas de valoración y evaluación del profesor para determinar la preparación de los estudiantes:**

Es una dimensión importante para determinar los conocimientos previos de los estudiantes en el marco de la actividad docente prevista. El profesor puede llegar a estos datos en base a los resultados de los exámenes que ha realizado anteriormente según el plan de estudios, o puede diseñar una nueva

actividad de medición y evaluación para la visita al museo. Sin embargo, en esta etapa, sería adecuado no utilizar las tradicionales pruebas de papel y lápiz, que pueden generar ansiedad en el estudiante. En este proceso, si el docente no puede realizar estas actividades por diversas razones, será conveniente tomar algunas determinaciones. con las preguntas que formulará verbalmente a los alumnos en el aula. De esta manera, se espera que el maestro tenga una idea general del nivel de preparación de la clase. Además, puede ser adecuado que el profesor pregunte a los alumnos expectativas y sugerencias sobre la actividad a realizar en el museo durante este proceso.

### **\*En el Museo**

#### **Realizar algunas actividades de valoración y evaluación mientras continúa la actividad docente:**

En este proceso, el especialista en educación del museo asistirá al docente tanto en la enseñanza como en las actividades de medición y evaluación. Si el especialista en educación se especializa en la educación en el museo, sería más adecuado que él asumiera la responsabilidad principal del proceso de enseñanza y que el docente se mantuviera en un rol más pasivo y ayudara al especialista en educación. Las actividades de evaluación a realizar en esta etapa deben estar entrelazadas con las actividades docentes. Es decir, la actividad debe incluir tanto la dimensión docente como la de medición y evaluación. El uso de algunas pruebas de lápiz y papel durante la visita al museo es contrario a la filosofía básica de las actividades de medición y evaluación que se deben realizar en los museos, pero no es posible implementarlas en la práctica. Por ello, es necesario que las prácticas basadas en la actuación se integren con las actividades docentes.

#### **Hacer determinaciones basadas en la observación:**

En esta etapa, el maestro o especialista en educación podrá tomar algunas determinaciones basadas en sus observaciones. Por supuesto, no es posible observar a todos los estudiantes todo el tiempo y completar algunos formularios. En este punto, sería más adecuado hacer observaciones cuando cada estudiante está realizando una actividad individualmente. Una de las dimensiones más importantes a considerar en este proceso debe ser no ahogar el proceso de medición y evaluación en formularios y papeles. El profesor puede hacer uso de algunos formularios mientras realiza sus observaciones o anotar una observación de forma no estructurada sin utilizar un formulario. El punto importante aquí es tener una idea general sobre el proceso de enseñanza e identificar a los estudiantes que se destacan en términos de ciertas características.

#### **Involucrar a otras partes interesadas en el proceso de evaluación:**

En las actividades de medición y evaluación que se realizan en el museo, el único actor no es el docente ni el pedagogo que trabaja en el museo. Los estudiantes y, en su caso, los padres también pueden participar en el proceso de evaluación. No es posible que el docente observe y evalúe a todos los estudiantes, especialmente en los casos en que los estudiantes no realizan una actividad individual durante el proceso de enseñanza. En esta etapa, otras partes interesadas deben involucrarse en el proceso. Por ejemplo, para los grupos de edad más jóvenes, los padres también pueden participar en la actividad educativa y cada padre puede hacer algunas observaciones sobre su hijo y completar los formularios necesarios. En este punto, naturalmente, puede ser posible hacer evaluaciones subjetivas. Sin embargo, el objetivo aquí es involucrar a los padres en el proceso de evaluación. Con el tiempo, los padres lograrán objetividad en sus evaluaciones. La autoevaluación de los alumnos es otra actividad que se puede llevar a cabo. La autoevaluación incluye la valoración de los alumnos del trabajo que han realizado en el proceso de aprendizaje de acuerdo con los criterios determinados por el profesor o los

alumnos, y la toma de sus propias decisiones sobre su aprendizaje (Noonan & Randy, 2005; Ross, 2006). De esta manera, los estudiantes pueden darse cuenta de sus fortalezas y debilidades y desarrollar un punto de vista sobre sí mismos (Teh, 2006). Lo importante es asegurarse de que el estudiante participe en el proceso de evaluación y darle la oportunidad de ver sus propias fortalezas y debilidades.

### **\*Post-Museo**

Realizar prácticas de medición y evaluación y compartir con los interesados después del evento del museo:

En la fase post-museo, una vez finalizada la educación museística, el docente realiza prácticas de medición-evaluación de la eficacia de la educación. Sin embargo, es importante que el especialista en educación del museo esté en contacto con el docente durante este proceso. Se deben discutir las deficiencias y fortalezas de la capacitación realizada con las entrevistas que se realizarán y se deben hacer planes para la próxima capacitación. En el museo, el especialista en educación también debe estar en contacto con los padres y debe tomar sus opiniones sobre la e informar a los padres sobre las capacitaciones que se han realizado o se realizarán. Después del museo, el principal responsable del proceso es el docente. En esta etapa, el docente puede asignar a los estudiantes tareas de investigación o de rendimiento limitado relacionadas con el contenido de la educación que se lleva a cabo en el museo. Sin embargo, no sería apropiado utilizar pruebas tradicionales de papel y lápiz destinadas a medir procesos mentales de bajo nivel.

## **D) MUSEO Y TECNOLOGÍA**

Como en todos los campos, la digitalización en el ámbito de los museos se ha convertido hoy en día casi en una necesidad. En el mundo cambiante, el aprendizaje y la adquisición de conocimientos se trasladan cada día más a los medios digitales. Si bien el aprendizaje se lleva a cabo a través de colecciones tangibles en los museos, que se posicionan como un centro de aprendizaje, también se convierte en una experiencia que facilita la comprensión de toda esta colección tangible y agrega una nueva dimensión al aprendizaje más allá de la comprensión. El uso de la tecnología en el museo es un medio para activar los cinco sentidos al superponer las emociones y pensamientos que espacios y obras concretos crearán en una persona. En el marco de la Museología Contemporánea, la comprensión de la exposición interactiva muestra un desarrollo significativo. La tecnología es una herramienta que puede transformar y enriquecer por completo las experiencias de las personas con el arte y los museos. Hoy en día, los sistemas de exhibición tecnológicos se han convertido en una de las áreas importantes de las exposiciones de los museos. Si bien el eje de una exposición es su contenido, los sistemas tecnológicos actuales deben tener lugar en el museo como una herramienta que apoye la exposición, enriquezca la narrativa y/o la facilite. Los sistemas tecnológicos utilizados atienden a los siguientes elementos.

\*Comunicación

\*Dando información

\*Aumentando la participación

\*Ganando experiencia

## 1) Sistemas de tecnología de museos

Algunas de las herramientas utilizadas en la Transferencia del Patrimonio Cultural a través de los museos son las siguientes: Tal como se indica en el informe de revisión "Aprendiendo con Tecnologías Digitales en Museos, Centros de Ciencias y Galerías", las tecnologías utilizadas en el contexto de los museos se dividen en dos áreas principales, en -museo y online (fuera del museo)

### \*Museo en línea:



#### ● Audio Guía (Clásica):

Los dispositivos de audioguía, uno de los primeros ejemplos de tecnologías en museos, se encuentran entre los sistemas más utilizados. Le permite escuchar información sobre la obra ingresando los números junto a las obras en el dispositivo de guía de voz. La información escuchada con la ayuda de auriculares se transmite al visitante solo por voz.

Figura 2



#### ● Audioguía (próxima generación):

Las audioguías de nueva generación cuentan con una tecnología que incluye no solo audio sino también contenido de video, texto y HTML, detecta al visitante según la ubicación y se inicia automáticamente. Estas guías basadas en aplicaciones, que se pueden descargar hoy en los teléfonos, no solo mejoran la experiencia del visitante con su diverso contenido, sino que también brindan datos útiles para que el museo examine el comportamiento del visitante y mejore la experiencia del museo que se ofrece (Ejemplo: audio de nueva generación de SFMoMA guía <https://youtu.be/AJGKjjQ7PmQ>) Figura 3

#### ● Audioguía Alternativa



- **Sistema Whisper:**

Es un sistema generalmente utilizado por personas que guían grandes grupos de visitantes. Para no molestar a los demás visitantes, mientras el guía explica sin alzar la voz a través de un micrófono, los visitantes escuchan al guía a través de sus auriculares.

Figure 4

- **Lluvia de Información:** Sistema que se activa al acercarse a un artefacto y permite al visitante obtener información a través del visor que lleva puesto.



- **Asistentes virtuales:** Sistema que se activa en cuanto el visitante se encuentra frente a la obra en una pantalla fija al lado de la obra y da información sobre la obra.

- **Pantalla Táctil de Alta Definición y Kioscos:** Se incluyen aplicaciones interactivas para ayudar en la explicación. En el museo, los visitantes pueden acceder a información más detallada sobre los objetos con la ayuda de quioscos.

Figura 5

**Beacon:** Es una tecnología que los museos utilizan de manera eficiente como alternativa a la audioguía y las pantallas táctiles. Proporciona contenido basado en la ubicación de los visitantes dentro del museo. Permite determinar el recorrido dentro del museo y contar más de una historia a los visitantes en una misma exposición creando una narración expositiva alternativa. Ayuda al visitante a recorrer la exposición con una nueva mirada. Consiste en contenido y notificaciones que se activan a través de una aplicación al interactuar con los teléfonos inteligentes de los visitantes. La información

aparece en el teléfono inteligente del visitante (Ejemplo: Krakow MOCAK beacon08 <https://youtu.be/s0QpfGOrp8>).



- **Video/Projection Mapping: Sistema de imagen y sonido proyectado que se activa con el movimiento del visitante y se proyecta sobre una parte o la totalidad de una superficie.**

Figura 6



-**Holograma:** La tecnología que refleja una imagen para que pueda verse en tres dimensiones a simple vista se llama holograma.

Figura 7



-**RA (Realidad Aumentada)**

AR se usa mucho más que un holograma.

Es la vista física en vivo o indirecta del entorno del mundo real y sus contenidos, creada por audio, imágenes y gráficos generados por computadora y enriquecida con datos de GPS.

Figura 8

**\*En línea – Fuera del museo**



**RV (Realidad Virtual):**

Es el sistema utilizado para entornos tridimensionales basados en computadora que hacen que las personas sientan la sensación de estar allí. Los usuarios participan en el entorno virtual con una pantalla de casco, gafas VR y herramientas similares. Se utiliza para hacer accesible el contenido del museo haciendo uso de esta tecnología a través de internet para las personas que no tienen la posibilidad de acudir al museo.

Figura 9

**Tour virtual:**

Es la transferencia de fotografías de un lugar o museo, producidas con técnicas fotográficas avanzadas, al entorno de Internet combinándolas a través de programas especiales.

**Museo virtual:**

Los museos virtuales son museos que contienen objetos preparados con diferentes usos de los medios e información sobre ellos, no necesitan un espacio físico para permitir el acceso a nivel mundial y notienen una colección tangible.



● **MR (Realidad Mixta):**

Es un sistema que ofrece experiencias de realidad virtual y aumentada juntas.

Figura 10

## 2) Uso de la tecnología en el aula para la educación en museos

### Sitios web del museo:

Además de información sobre las colecciones de los museos, los sitios web de los museos contienen textos para orientar a los docentes, preguntas y respuestas, sugerencias de actividades, diseños de actividades en formato pdf y juegos diseñados para estudiantes.

Ejemplos: Guía del maestro preparada por MET (The Metropolitan Museum of Art) en los EE. UU. para el Antiguo Cercano Oriente (Antigua Mesopotamia)

Sección: [https://www.metmuseum.org/learn/educators/lesson-plans/-/media/files/learn/for-educators/learning-resources/mma\\_ancientneareastart\\_tg.pdf](https://www.metmuseum.org/learn/educators/lesson-plans/-/media/files/learn/for-educators/learning-resources/mma_ancientneareastart_tg.pdf)

La guía del profesor elaborada por el Tate Museum de Inglaterra para una exposición en el contexto del Arte Contemporáneo también ofrece diversos recursos online para actividades paralelas a la exposición que se realizarán en el aula: <https://www.tate.org.uk/download/file/fid/109754>

- **Catálogos electrónicos:**

Los catálogos electrónicos son catálogos digitales de las obras expuestas en el museo. Se puede encontrar en los sitios web de los museos, así como en plataformas públicas (como Google Arts and Culture). Los catálogos electrónicos ofrecen imágenes, etiquetas de las obras y varias sugerencias de recursos para aquellos que quieran leerlos.

- **Visitas Virtuales:**

Las visitas virtuales son un recurso para grupos escolares que no tienen la oportunidad de visitar museos o que quieren examinar otros ejemplos museísticos. En Internet, profesores y alumnos pueden encontrar la oportunidad de examinar las colecciones de diferentes tipos de museos.

### Recursos que presentan contenido de video como YouTube y Vimeo:

A través de estas plataformas, los profesores pueden encontrar recursos adicionales que apoyen la educación y el contenido del museo, haciendo que los conceptos sean más fáciles de visualizar, aumentando así el aprendizaje.

### Búsqueda de palabras clave en Internet:

Antes de la experiencia del museo, antes de iniciar las clases y prácticas en el aula, los docentes entregan a sus alumnos palabras clave para que puedan investigar en casa. Con este método, los estudiantes adquieren información preliminar sobre los conceptos que escucharán en el salón de clases. Con esta práctica, los índices de participación en clase de los estudiantes aumentan.

### Actividades en Línea Implementadas en la Plataforma Digital de la Escuela:

La maestra juega los juegos en los sitios web del museo con sus alumnos en el aula, practica los ejercicios y ofrece sugerencias de actividades en línea a sus alumnos. Los alumnos convierten su investigación en el hogar en presentaciones en línea. Las presentaciones son presentadas por los estudiantes en clase.

## Sugerencias clave a considerar:

1) Para que los museos cumplan su función como entorno educativo, se debe realizar una correcta planificación y mientras se realiza esta planificación.

-Requisitos de educación en museos,

-Los grupos que recibirán educación museística,

-Los programas de formación a implementar,

-Las herramientas y equipos a utilizar serán los adecuados a considerar

2) Sería beneficioso para los museos preparar programas independientes para la educación de niños, jóvenes y adultos y anunciar estos programas a escuelas y maestros.

3) Pueden incluir programas en servicio sobre educación en museos para maestros y administradores escolares y cómo se pueden usar las nuevas tecnologías en la educación en museos.

4) Para cumplir la función educativa de los museos, sería conveniente establecer secciones especiales para niños o crear nuevos museos infantiles de forma independiente y aumentar su número.

5) Aumentará el interés en los museos si los museos preparan programas enriquecidos para los niños, que sean interesantes, se centren en los artefactos y ayuden a aprender mientras se divierten.

6) Además de las salas donde se encuentran las obras expuestas en los museos: biblioteca, sala de lectura, sala de exposiciones, salas multifuncionales, las áreas de venta de souvenirs permitirán realizar diferentes actividades relacionadas con la educación.

7) Los museos deben preparar publicaciones y materiales tales como folletos, catálogos, guías, videocasetes y CD-Roms que puedan ser utilizados por personas de todos los grupos, además de los expertos, y presentarlos a los consumidores en condiciones apropiadas. Esto acelerará la información.

9) Además del establecimiento de museos para niños para ayudar a las escuelas, sería apropiado incluir características y entornos físicos que contribuyan a la educación de niños superdotados y discapacitados.

10) Los museos deben preparar visitas guiadas, conferencias ilustradas, narración de cuentos, teatro y juegos de rol, y actividades de discusión sobre artefactos, durante la visita de grupos escolares.

## Actividad de evaluación:

Preguntas abiertas para la autorreflexión y el debate:

¿Cuál es el papel de los museos en la transferencia del patrimonio cultural y la sensibilización cultural?

\*¿Qué tipos de museos existen hoy en día y cómo se clasifican?

\*¿Cuál es mi papel en la implementación de la educación en museos? ¿Qué valores aporta la educación museística?

\*¿A qué debo prestar atención para que la educación que se imparta en los museos sea eficaz, eficiente e interesante?

\*¿Qué tan bien conozco la tecnología que se puede utilizar para la educación en museos en el museo y en el aula?

\*¿Qué habilidades puedo aspirar a adquirir en mis alumnos con la educación en museos? ¿Qué puedo ganar para mi institución con la educación en museos?

\*¿Cómo puedo aplicar los estudios sobre Educación en Museos en mi aula?

\*¿Cuáles son las contribuciones de la Educación en Museos a los métodos y técnicas educativas que aplico en mis lecciones?

## Bibliografía

Madran, B. (1999). Müze türleri: Yeniden müzeciliği düşünmek. İstanbul: YTÜ.

Baker, D. R., & Piburn, M. D. (1997). Constructing science in middle and secondary schools. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.

Borich, G. D. (1996). Effective teaching methods. New Jersey: Merrill Prentice Hall, A Simon & Schuster Company.

Doğan, C. D. (2017). Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması: Ölçme ve değerlendirme uygulamaları. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16(60), 234-248.

Hooper-Greenhill, E. (2007). Museums and education. Purpose, Pedagogy, Performance, Routledge, s. 44-62.

İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2011). Müze eğitim modülü. BM, KTB, AÜ, UNICEF, SHÇEK ortak projesi. Ankara: UNICEF.



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

Veldhuizen, A. (2017). Education toolkit: Methods & techniques from museum and heritage education. ICOM-CECA.

<https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-ofmuseums#ref1261883>

<https://www.digitaltrends.com/cool-tech/how-museums-are-using-technology/>

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL70/FUTL70.pdf>

<https://icom.museum/en/news/the-report-of-icom-kyoto-2019-is-out/>



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

# Vive con cultura – Vive la cultura

## 2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Módulo de Formación:  
LA UNESCO Y EL PATRIMONIO CULTURAL Y NATURAL

**Desarrollado por:**



## Contenido

RESUMEN DEL MÓDULO .....	3
OBJETIVOS .....	3
SUBUNIDADES DE APRENDIZAJE .....	4
Definición y estudios de la UNESCO .....	5
¿Qué representa la UNESCO? .....	7
¿Por qué se fundó la UNESCO? .....	7
¿De dónde obtiene la UNESCO su financiación? .....	7
Convención de la UNESCO para la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural .....	7
I. Definición del Patrimonio Cultural y Natural .....	8
Artículo 1 .....	8
Artículo 2 .....	8
II. Protección Nacional y Protección Internacional del Patrimonio Cultural y Natural .....	9
Artículo 4 .....	9
Artículo 5 .....	9
(Convención) .....	10
Artículo 6 .....	10
Artículo 7 .....	10
III. Comité Intergubernamental para la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural .....	10
Artículo 8 .....	10
Artículo 9 .....	11
Artículo 10 .....	11
La Convención del Patrimonio Mundial .....	11
Calendario de la Convención .....	12
Vinculación de la protección del patrimonio cultural y natural .....	14
Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO .....	14
Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO .....	16
Patrimonio Cultural Tangible de la UNESCO .....	19
Actividades de protección del patrimonio cultural .....	21
Actividades de evaluación .....	24
Bibliografía .....	24

Figura 1 .....	555
Figura 2 .....	666
Figura 3 .....	121212
Figura 4 .....	151515
Figura 516.....	16 ..16
Figura 6 .....	171717
Figura 7 .....	191919
Figura 8 .....	212121

## RESUMEN DEL MÓDULO

El objetivo de este módulo es presentar la UNESCO a los estudiantes y ayudarles a tener información del trabajo de la UNESCO sobre el patrimonio cultural. Al final del módulo, los estudiantes conocerán la UNESCO, explicarán la Lista del Patrimonio Cultural Mundial y por qué se creó. Al mismo tiempo, nuestros estudiantes, que son nuestro futuro, ganarán sensibilidad y conciencia para proteger el patrimonio cultural.

## OBJETIVOS

- Podrá explicar la definición de UNESCO,
- Podrá estar al tanto de la labor de la UNESCO en la protección del patrimonio cultural
- Podrá conocer la Lista del Patrimonio Cultural de la Humanidad
- Podrá darse cuenta de con qué propósito se creó la Lista del Patrimonio Cultural Mundial.
- Podrá conocer las obras que se encuentran en la lista de patrimonio cultural de su país
- Podrá conocer las obras de la lista del patrimonio cultural mundial que existen en otros países
- Será voluntario para proteger todas las obras incluidas en la lista de protección del patrimonio cultural.
- Podrá reconocer que el patrimonio cultural no es sólo patrimonio local sino universal.
- Él / ella será voluntario para participar en los esfuerzos de conservación del patrimonio cultural a nivel transnacional

## SUBUNIDADES DE APRENDIZAJE

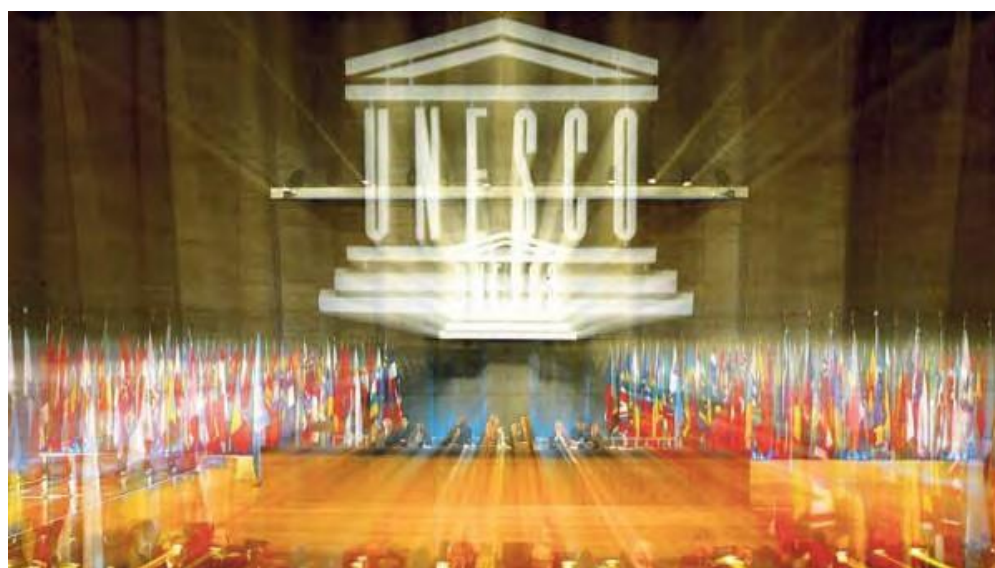
---

Subunidad 1	Definición y estudios de la UNESCO
Subunidad 2	Convención de la UNESCO para la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural
Subunidad 3	Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO
Subunidad 4	Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO
Subunidad 5	Patrimonio Cultural Material de la UNESCO
Subunidad 6	Actividades de protección del patrimonio cultural

### **DURACIÓN:**

## Definición y estudios de la UNESCO

**UNESCO**, acrónimo de **Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura**, organismo especializado de las Naciones Unidas (ONU) que fue esbozado en una constitución firmada el 16 de noviembre de 1945. La constitución, que entró en vigor en 1946, pedía la promoción de la colaboración internacional en educación, ciencia y cultura. La sede permanente de la agencia se encuentra en París, Francia.



*Figura 1*

El énfasis inicial de la UNESCO fue en la reconstrucción de escuelas, bibliotecas y museos que habían sido destruidos en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Desde entonces, sus actividades han sido principalmente facilitadoras, destinadas a ayudar, apoyar y complementar los esfuerzos nacionales de los Estados miembros para eliminar el analfabetismo y extender la educación gratuita. La UNESCO también trata de fomentar el libre intercambio de ideas y conocimientos mediante la organización de conferencias y la prestación de servicios de intercambio y facilitación de información.

A medida que muchos países menos desarrollados se unieron a la ONU a partir de la década de 1950, la UNESCO comenzó a dedicar más recursos a sus problemas, que incluían la pobreza, las altas tasas de analfabetismo y el subdesarrollo. Durante la década de 1980, la UNESCO fue criticada por los Estados Unidos y otros países por su supuesto enfoque antioccidental de las cuestiones culturales y por la expansión sostenida de su presupuesto. Estas cuestiones llevaron a los Estados Unidos a retirarse de la organización en 1984, y el Reino Unido y Singapur se retiraron un año después. Después de la victoria electoral del Partido Laborista en 1997, el Reino Unido se reincorporó a la UNESCO, y los Estados Unidos y Singapur siguieron su ejemplo en 2003 y 2007, respectivamente. En 2011, la UNESCO aprobó la plena adhesión de Palestina. Después de la votación, Estados Unidos anunció que ya no pagaría cuotas a la organización, debido a la legislación del Congreso que prohibía el financiamiento de cualquier agencia de la ONU que admitiera a Palestina como miembro de pleno derecho. Debido a sus cuotas impagas, Estados Unidos perdió sus derechos de voto en la UNESCO en 2013. En 2017, funcionarios estadounidenses, citando el "sesgo

antiisraelí" y el tamaño de los atrasos estadounidenses, anunciaron que Estados Unidos abandonaría la UNESCO nuevamente a fines de 2018. Israel se retiró de la organización al mismo tiempo.

Además de su apoyo a los programas educativos y científicos, la UNESCO también participa en los esfuerzos para proteger el medio ambiente natural y el patrimonio cultural común de la humanidad. Por ejemplo, en la década de 1960 la UNESCO ayudó a patrocinar los esfuerzos para salvar los antiguos monumentos egipcios de las aguas de la presa alta de Asuán, y en 1972 patrocinó un acuerdo internacional para establecer una Lista del Patrimonio Mundial de sitios culturales y áreas naturales que disfrutarían de la protección del gobierno. En la década de 1980, un controvertido estudio de la Comisión Internacional para el Estudio de los Problemas de Comunicación de la UNESCO, encabezada por el estadista irlandés y premio Nobel de la Paz Seán MacBride, propuso un Nuevo Orden Mundial de la Información y la Comunicación que trataría la comunicación y la libertad de información como derechos humanos básicos y trataría de eliminar la brecha en las capacidades de comunicación entre los países en desarrollo y desarrollados.

Cada Estado miembro tiene un voto en la Conferencia General de la UNESCO, que se reúne cada dos años para establecer el presupuesto de la agencia, su programa de actividades y la escala de contribuciones hechas por los estados miembros a la agencia. La Junta Ejecutiva de 58 miembros, que es elegida por la Conferencia General, generalmente se reúne dos veces al año para brindar asesoramiento y dirección al trabajo de la agencia. La Secretaría es la columna vertebral del organismo y está encabezada por un director general nombrado por la Conferencia General por un período de seis años. Alrededor de 200 comisiones nacionales, compuestas por expertos locales, actúan como órganos consultivos gubernamentales en sus respectivos estados. La mayor parte del trabajo se realiza en comisiones y comités especiales convocados con la participación de expertos. Ejemplos destacados incluyen la Comisión Oceanográfica Intergubernamental (1961-), la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo (1992-99) y la Comisión Mundial sobre la Ética del Conocimiento Científico y la Tecnología (1998-). Las conclusiones de estas comisiones son publicadas periódicamente por la UNESCO. (Britannica)

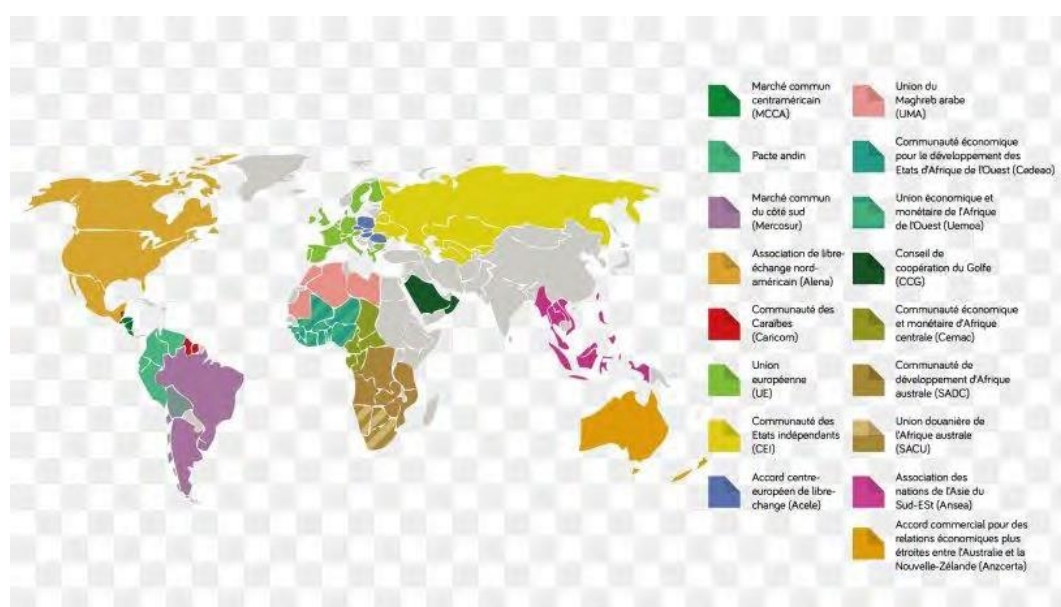


Figura 2



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

### ***¿Qué representa la UNESCO?***

El acrónimo UNESCO significa Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Denota la agencia especializada de las Naciones Unidas que se esbozó en una constitución firmada el 16 de noviembre de 1945. La constitución, que entró en vigor en 1946, pedía la promoción de la colaboración internacional en educación, ciencia y cultura. (Britannica)

### ***¿Por qué se fundó la UNESCO?***

La UNESCO fue fundada originalmente para centrarse en la reconstrucción de escuelas, bibliotecas y museos que habían sido destruidos en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Desde entonces, sus actividades han sido principalmente facilitadoras, destinadas a ayudar, apoyar y complementar los esfuerzos nacionales de los Estados miembros para eliminar el analfabetismo y extender la educación gratuita. (Britannica)

### ***¿De dónde obtiene la UNESCO su financiación?***

La UNESCO obtiene su financiación de las contribuciones de los Estados Miembros, las contribuciones voluntarias, la recaudación de fondos y otras fuentes de financiación más pequeñas. El financiamiento específico para la conservación de los sitios del Patrimonio Mundial incluye el Fondo del Patrimonio Mundial, compuesto por contribuciones obligatorias de los países miembros y contribuciones voluntarias, así como publicaciones y fondos fiduciarios donados por países que tienen objetivos particulares en mente. (Britannica)

### **Convención de la UNESCO para la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural**

La Conferencia General de la UNESCO adoptó el 16 de noviembre de 1972 la Recomendación relativa a la protección del patrimonio cultural y natural a nivel nacional.

La Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, reunida en París del 17 de octubre al 21 de noviembre de 1972, en su decimoséptimo período de sesiones,

*Observando* que el patrimonio cultural y el patrimonio natural están cada vez más amenazados de destrucción no sólo por las causas tradicionales de la decadencia, sino también por las cambiantes condiciones sociales y económicas que agravan la situación con fenómenos aún más formidables de daño o destrucción,

*Considerando* que el deterioro o la desaparición de cualquier elemento del patrimonio cultural o natural constituye un empobrecimiento perjudicial del patrimonio de todas las naciones del mundo,

*Considerando* que la protección de este patrimonio a nivel nacional a menudo sigue siendo incompleta debido a la magnitud de los recursos que requiere y a los insuficientes recursos económicos, científicos y tecnológicos del país donde se encuentra el bien que debe protegerse,

*Recordando* que la Constitución de la Organización dispone que mantendrá, aumentará y difundirá los conocimientos, asegurando la conservación y protección del patrimonio mundial, y recomendando a las naciones interesadas las convenciones internacionales necesarias,

*Considerando* que las convenciones, recomendaciones y resoluciones internacionales vigentes relativas a los bienes culturales y naturales demuestran la importancia, para todos los pueblos del mundo, de salvaguardar este bien único e insustituible, a cualquiera que sea el pueblo al que pertenezca,

*Considerando* que partes del patrimonio cultural o natural son de interés excepcional y, por lo tanto, deben preservarse como parte del patrimonio mundial de la humanidad en su conjunto,

*Considerando* que, habida cuenta de la magnitud y gravedad de los nuevos peligros que los amenazan, incumbe a la comunidad internacional en su conjunto participar en la protección del patrimonio cultural y natural de valor universal excepcional, mediante la concesión de asistencia colectiva que, aunque no sustituya a la acción del Estado interesado, servirá como complemento eficaz de la misma,

*Considerando* que, a tal fin, es esencial adoptar nuevas disposiciones en forma de convención por la que se establezca un sistema eficaz de protección colectiva del patrimonio cultural y natural de valor universal excepcional, organizado con carácter permanente y de conformidad con los métodos científicos modernos,

*Habiendo decidido*, en su 16º período de sesiones, que esta cuestión sea objeto de una convención internacional,

*Adopta*, con fecha dieciséis de noviembre de 1972, el presente Convenio.

## ***I. Definición del Patrimonio Cultural y Natural***

### **Artículo 1**

A los efectos de la presente Convención, se considerarán "patrimonio cultural":

monumentos: obras arquitectónicas, obras de escultura y pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, viviendas rupestres y combinaciones de características que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, el arte o la ciencia;

grupos de edificios: grupos de edificios separados o conectados que, por su arquitectura, su homogeneidad o su lugar en el paisaje, tienen un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, el arte o la ciencia;

sitios: obras del hombre o las obras combinadas de la naturaleza y el hombre, y áreas que incluyen sitios arqueológicos que tienen un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico. (Convention)

### **Artículo 2**

A los efectos de la presente Convención, se considerarán "patrimonio natural":

**características** naturales consistentes en formaciones físicas y biológicas o grupos de tales formaciones, que tienen un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico;

**formaciones geológicas y fisiográficas** y áreas delimitadas con precisión que constituyen el hábitat de especies amenazadas de animales y plantas de valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia o la conservación;

**parajes naturales** o espacios naturales delimitados con precisión de valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia, la conservación o la belleza natural. (Convención)

## ***II. Protección Nacional y Protección Internacional del Patrimonio Cultural y Natural***

### Artículo 4

Cada Estado miembro en la presente Convención reconoce el deber de garantizar la identificación, protección, conservación, presentación y transmisión a las generaciones futuras del patrimonio cultural y natural a que se refieren los artículos 1 y 2 y situado en su territorio, pertenece principalmente a ese Estado. Hará todo lo posible a tal fin, con los máximos recursos propios y, en su caso, con cualquier asistencia y cooperación internacional, en particular financiera, artística, científica y técnica, que pueda obtener. (Convención)

### Artículo 5

A fin de garantizar que se adopten medidas eficaces y activas para la protección, conservación y presentación del patrimonio cultural y natural situado en su territorio, cada Estado miembro en la presente Convención procurará, en la medida de lo posible y según proceda para cada país:

1. adoptar una política general que tenga por objeto dar al patrimonio cultural y natural una función en la vida de la comunidad e integrar la protección de dicho patrimonio en programas de planificación global;
2. establecer en su territorio, cuando tales servicios no existan, uno o más servicios para la protección, conservación y presentación del patrimonio cultural y natural con un personal adecuado y que posean los medios para desempeñar sus funciones;
3. elaborar estudios e investigaciones científicas y técnicas y elaborar métodos operativos que permitan al Estado contrarrestar los peligros que amenazan su patrimonio cultural o natural;
4. adoptar las medidas jurídicas, científicas, técnicas, administrativas y financieras necesarias para la identificación, protección, conservación, presentación y rehabilitación de este patrimonio; y
5. fomentar el establecimiento o desarrollo de centros nacionales o regionales de formación en la protección, conservación y presentación del patrimonio cultural y natural y fomentar la investigación científica en este campo.



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

(Convención)

#### Artículo 6

Respetando plenamente la soberanía de los Estados en cuyo territorio se encuentra el patrimonio cultural y natural mencionado en los artículos 1 y 2, y sin perjuicio del derecho de propiedad previsto en la legislación nacional, los Estados miembro en la presente Convención reconocen que ese patrimonio constituye un patrimonio mundial para cuya protección es deber de la comunidad internacional cooperar en su conjunto.

Los Estados miembro se comprometen, de conformidad con las disposiciones de la presente Convención, a prestar su ayuda en la identificación, protección, conservación y presentación del patrimonio cultural y natural a que se refieren los párrafos 2 y 4 del artículo 11 si así lo solicitan los Estados en cuyo territorio esté situado.

Cada Estado miembro en la presente Convención se compromete a no adoptar ninguna medida deliberada que pueda dañar directa o indirectamente el patrimonio cultural y natural a que se hace referencia en los artículos 1 y 2 situado en el territorio de otros Estados miembro en la presente Convención. (Convención)

#### Artículo 7

A los efectos de la presente Convención, se entenderá por protección internacional del patrimonio cultural y natural mundial el establecimiento de un sistema de cooperación y asistencia internacionales destinado a apoyar a los Estados miembro en la Convención en sus esfuerzos por conservar e identificar ese patrimonio. (Convención)

### **III. Comité Intergubernamental para la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural**

#### Artículo 8

1. Se establece un Comité Intergubernamental para la Protección del Patrimonio Cultural y Natural de Valor Universal Excepcional, denominado "comité del patrimonio mundial", en el seno de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Estará integrado por 15 Estados miembro en la Convención, elegidos por los Estados miembro en la Convención reunidos en asamblea general durante el período ordinario de sesiones de la Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. El número de Estados miembros del Comité se aumentará a 21 a partir de la fecha del período ordinario de sesiones de la Conferencia General siguiente a la entrada en vigor de la presente Convención para por lo menos 40 Estados.
2. La elección de los miembros del Comité garantizará una representación equitativa de las diferentes regiones y culturas del mundo.
3. Un representante del Centro Internacional para el Estudio de la Preservación y Restauración de los Bienes Culturales (ICCROM), un representante del Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS) y un representante de la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza y los

Recursos Naturales (UICN), a quien se puede agregar, a petición de los Estados miembro en la Convención reunidos en asamblea general durante los períodos ordinarios de sesiones de la Conferencia General de las Naciones Unidas para la Educación, La Organización para la Ciencia y la Cultura, los representantes de otras organizaciones intergubernamentales o no gubernamentales, con objetivos similares, podrán asistir a las reuniones del Comité en calidad de asesores. (Convención).

#### Artículo 9

El mandato de los Estados miembros del Comité del Patrimonio Mundial se extenderá desde el final del período ordinario de sesiones de la Conferencia General durante el cual sean elegidos hasta el final de su tercer período ordinario de sesiones subsiguiente.

No obstante, el mandato de un tercio de los miembros designados en el momento de la primera elección cesará al final del primer período ordinario de sesiones de la Conferencia General siguiente a aquel en que fueron elegidos; y el mandato de otro tercio de los miembros designados al mismo tiempo cesará al final del segundo período ordinario de sesiones de la Conferencia General siguiente a aquel en que fueron elegidos. Los nombres de estos miembros serán elegidos por sorteo por el Presidente de la Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura después de la primera elección.

Los Estados miembros del Comité elegirán como representantes a personas calificadas en la esfera del patrimonio cultural o natural. (Convención)

#### Artículo 10

1. El Comité del Patrimonio Mundial adoptará su Reglamento interno.
2. El Comité podrá invitar en cualquier momento a organizaciones o particulares públicos o privados a participar en sus reuniones para celebrar consultas sobre problemas particulares.
3. El Comité podrá crear los órganos consultivos que estime necesarios para el desempeño de sus funciones. (Convención)

#### ***La Convención del Patrimonio Mundial***

La característica más significativa de la Convención del Patrimonio Mundial de 1972 es que vincula en un solo documento los conceptos de conservación de la naturaleza y preservación de los bienes culturales. La Convención reconoce la forma en que las personas interactúan con la naturaleza y la necesidad fundamental de preservar el equilibrio entre ambas. La idea de crear un movimiento internacional para proteger el patrimonio surgió después de la Primera Guerra Mundial. La Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural de 1972 se desarrolló a partir de la fusión de dos movimientos separados: el primero centrado en la preservación de los sitios culturales y el otro en la conservación de la naturaleza. (Convención)

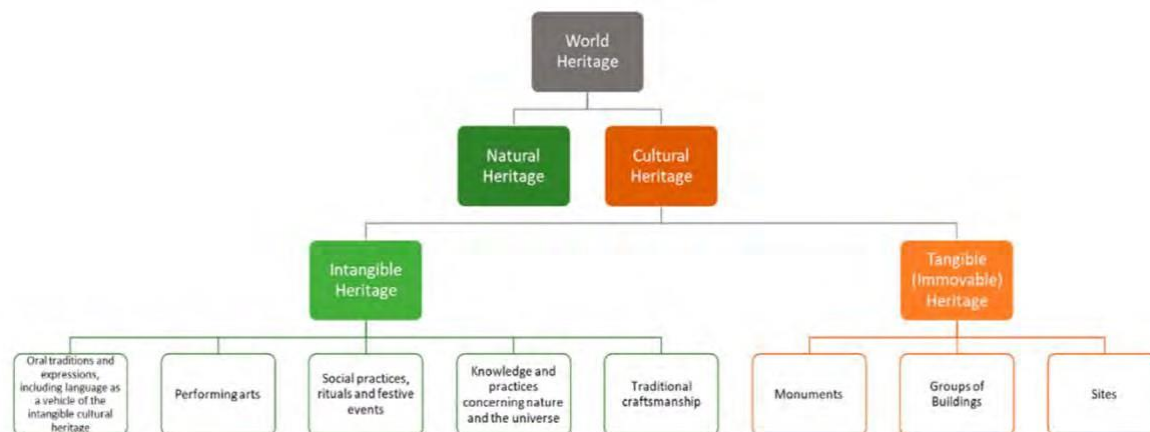


Figura 3

## Calendario de la Convención

### 1972, Adopción

Adopción de la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural, un tratado internacional único que vincula por primera vez los conceptos de conservación de la naturaleza y preservación de los bienes culturales, reconociendo la forma en que las personas interactúan con la naturaleza y la necesidad fundamental de preservar el equilibrio entre las dos. La Convención fue adoptada por la Conferencia General de la UNESCO el 16 de noviembre de 1972. (Convención)

### 1975, Ratificación

La Convención del Patrimonio Mundial entra formalmente en vigor tras la ratificación por los primeros 20 Estados miembro. La Lista del Patrimonio Mundial en Peligro se crea para llamar la atención sobre las propiedades que necesitan una consideración internacional especial y asistencia prioritaria. El Fondo del Patrimonio Mundial se establece para ayudar a los Estados miembro a identificar, preservar y promover los sitios del Patrimonio Mundial mediante contribuciones obligatorias y voluntarias. (Convención)

### 1978, Directrices operacionales

El Comité del Patrimonio Mundial elabora criterios de selección para inscribir bienes en la Lista del Patrimonio Mundial y elabora directrices operativas para la aplicación de la Convención del Patrimonio Mundial, estableciendo, entre otros principios, los de seguimiento y presentación de informes para los bienes incluidos en la Lista. Las Islas Galápagos de Ecuador se convierten en el primero de doce sitios inscritos en la Lista del Patrimonio Mundial. (Convención)

### **1992, Paisajes culturales**

Con 377 sitios inscritos en los primeros veinte años de la Convención, se establece el Centro del Patrimonio Mundial para supervisar la gestión cotidiana de la Convención. Se añade una nueva categoría de sitios, lo que convierte a la Convención en el primer instrumento jurídico para reconocer y proteger los paisajes culturales. (Convención)

### **1994, Estrategia Global**

El Comité adopta la Estrategia Mundial para una Lista del Patrimonio Mundial equilibrada, representativa y creíble, destinada a abordar los desequilibrios de la Lista entre las regiones del mundo y los tipos de monumentos y períodos representados. La Estrategia marca la progresión de una visión monumental del patrimonio a una visión mucho más orientada a las personas, multifuncional y global del Patrimonio Mundial. Se adopta el Documento de Nara sobre autenticidad, reconociendo la naturaleza específica de los valores patrimoniales dentro de cada contexto cultural. (Convención)

### **2002, Las "4 Cs"**

Con motivo del 30º aniversario de la Convención, el Comité adopta la Declaración de Budapest sobre el Patrimonio Mundial, invitando a todas las partes interesadas a apoyar la conservación del Patrimonio Mundial a través de cuatro objetivos estratégicos clave (las "4 C"): credibilidad, conservación, creación de capacidad y comunicación. La Iniciativa de Socios del Patrimonio Mundial, conocida hoy como PACT, se lanza para fomentar las asociaciones público-privadas y establecer un marco a través del cual una amplia gama de instituciones, así como individuos, pueden contribuir a la conservación de los sitios del Patrimonio Mundial en todo el mundo. (Convención)

### **2007, Las "5 Cs" ... y Comunidad**

El Comité del Patrimonio Mundial añade una quinta "C" – Comunidad – a sus Objetivos Estratégicos, destacando el importante papel de las comunidades locales en la preservación del Patrimonio Mundial. (Convención)

### **2014, sitio número 1.000 inscrito**

El delta del Okavango en Botswana es el sitio número 1.000 inscrito en la Lista del Patrimonio Mundial. Este delta comprende pantanos permanentes y llanuras inundadas estacionalmente, y es el hogar de algunas de las especies de mamíferos grandes más amenazadas del mundo, como el guepardo, el rinoceronte blanco, el rinoceronte negro, el perro salvaje africano y el león. (Convención)

### **2018, Recomendación de Varsovia**

La "Recomendación de Varsovia sobre recuperación y reconstrucción del patrimonio cultural" se desarrolló en la "Conferencia internacional sobre reconstrucción: los desafíos de la recuperación del patrimonio mundial" celebrada en Varsovia, Polonia, del 6 al 8 de mayo. Se trata de directrices universales para la

recuperación y reconstrucción de bienes del Patrimonio Mundial tras conflictos armados o desastres causados por peligros naturales, en particular para las zonas urbanas históricas. (Convención)

### **2022, 50 años de la Convención**

Un año de actividades, que incluyen eventos, conferencias, talleres, exposiciones y una campaña de comunicación específica, celebra el 50 aniversario de la adopción de la Convención del Patrimonio Mundial... (Convención)

### ***Vinculación de la protección del patrimonio cultural y natural***

La idea de combinar la conservación de los sitios culturales con los de la naturaleza proviene de los Estados Unidos de América. Una Conferencia de la Casa Blanca en Washington D.C. en 1965 pidió un "Fideicomiso del Patrimonio Mundial" que estimularía la cooperación internacional para proteger "las magníficas áreas naturales y escénicas del mundo y los sitios históricos para el presente y el futuro de toda la ciudadanía mundial". En 1968, la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN) desarrolló propuestas similares para sus miembros. Estas propuestas se presentaron en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente Humano celebrada en Estocolmo en 1972.

Finalmente, todas las partes interesadas acordaron un texto único. La Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural fue adoptada por la Conferencia General de la UNESCO el 16 de noviembre de 1972.

La misma Conferencia General adoptó el 16 de noviembre de 1972 la Recomendación relativa a la protección, a nivel nacional, del patrimonio cultural y natural.

Al considerar el patrimonio como cultural y natural, la Convención nos recuerda las formas en que las personas interactúan con la naturaleza y la necesidad fundamental de preservar el equilibrio entre ambos. (Convención)

### **Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO**

Un sitio del Patrimonio Mundial es un hito o área con protección legal por una convención internacional administrada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Los sitios del Patrimonio Mundial son designados por la UNESCO por tener importancia cultural, histórica, científica o de otro tipo. Se considera que los sitios contienen "patrimonio cultural y natural de todo el mundo considerado de valor excepcional para la humanidad".

Para ser seleccionado, un sitio del Patrimonio Mundial debe ser un hito único que sea geográfica e históricamente identificable y tenga un significado cultural o físico especial. Por ejemplo, los sitios del Patrimonio Mundial pueden ser ruinas antiguas o estructuras históricas, edificios, ciudades, desiertos, bosques, islas, lagos, monumentos, montañas o áreas silvestres. Un sitio del Patrimonio Mundial puede significar un logro notable de la humanidad y servir como evidencia de nuestra historia intelectual en el

planeta, o puede ser un lugar de gran belleza natural. A partir de julio de 2021, existen un total de 1.154 sitios del Patrimonio Mundial (897 propiedades culturales, 218 naturales y 39 mixtas) en 167 países. Con 58 áreas seleccionadas, Italia es el país con más sitios en la lista.

Los sitios están destinados a la conservación práctica para la posteridad, que de otro modo estaría sujeta al riesgo de intrusión humana o animal, acceso no monitoreado, incontrolado o sin restricciones, o amenaza de negligencia administrativa local. Los sitios están marcados por la UNESCO como zonas protegidas. La lista de Sitios del Patrimonio Mundial es mantenida por el Programa Internacional del Patrimonio Mundial administrado por el Comité del Patrimonio Mundial de la UNESCO, compuesto por 21 "estados miembro" que son elegidos por su Asamblea General. El programa cataloga, nombra y conserva sitios de importancia cultural o natural excepcional para la cultura y el patrimonio comunes de la humanidad. El programa comenzó con la "Convención sobre la Protección del Patrimonio Cultural y Natural del Mundo", que fue adoptada por la Conferencia General de la UNESCO el 16 de noviembre de 1972. Desde entonces, 194 estados han ratificado la convención, convirtiéndola en uno de los acuerdos internacionales más reconocidos y el programa cultural más popular del mundo. (Wikipedia)



*Figura 4*

Para ser incluidos en la Lista del Patrimonio Mundial, los sitios deben tener un valor universal excepcional y cumplir al menos uno de cada diez criterios de selección.

Estos criterios se explican en las Directrices Operativas para la Aplicación de la Convención del Patrimonio Mundial que, además del texto de la Convención, es la principal herramienta de trabajo sobre el Patrimonio Mundial. El Comité revisa periódicamente los criterios para reflejar la evolución del propio concepto de Patrimonio Mundial.

Hasta finales de 2004, los sitios del Patrimonio Mundial se seleccionaban sobre la base de seis criterios culturales y cuatro naturales. Con la adopción de las Directrices Operacionales revisadas para la aplicación de la Convención del Patrimonio Mundial, sólo existe un conjunto de diez criterios. (Convención)

La misión de la UNESCO como Patrimonio de la Humanidad es:

- Alentar a los países a firmar la Convención del Patrimonio Mundial y a garantizar la protección de su patrimonio natural y cultural;
- Alentar a los Estados miembro en la Convención a que designen sitios dentro de su territorio nacional para su inclusión en la Lista del Patrimonio Mundial;
- Alentar a los Estados miembro a que establezcan planes de gestión y sistemas de presentación de informes sobre el estado de conservación de sus sitios del Patrimonio Mundial;
- Ayudar a los Estados miembro a salvaguardar los bienes del Patrimonio Mundial proporcionando asistencia técnica y capacitación profesional;
- Proporcionar asistencia de emergencia para los sitios del Patrimonio Mundial en peligro inmediato;
- Apoyar las actividades de sensibilización pública de los Estados miembro para la conservación del Patrimonio Mundial;
- Fomentar la participación de la población local en la preservación de su patrimonio cultural y natural;
- Fomentar la cooperación internacional en la conservación del patrimonio cultural y natural de nuestro mundo.

(Convención)

Regions	Cultural	Natural	Mixed	Total	%	States Parties with inscribed properties
Latin America and the Caribbean	100	38	8	146 *	12.65%	28
Europe and North America	468	66	11	545 *	47.23%	50
Asia and the Pacific	195	70	12	277 *	24.00%	36
Arab States	80	5	3	88	7.63%	18
Africa	54	39	5	98	8.49%	35
Total	897	218	39	1154	100%	167

*Figura 5*

### Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO

El "patrimonio cultural inmaterial" consiste en aspectos no físicos de una cultura en particular, más a menudo mantenidos por las costumbres sociales durante un período específico de la historia. El concepto incluye las formas y medios de comportamiento en una sociedad, y las reglas a menudo formales para operar en un clima cultural particular. Estos incluyen valores y tradiciones sociales, costumbres y prácticas, creencias estéticas y espirituales, expresión artística, lenguaje y otros aspectos de la actividad humana. La importancia de los artefactos físicos puede interpretarse como un acto en el contexto de los valores

socioeconómicos, políticos, étnicos, religiosos y filosóficos de un grupo particular de personas. Naturalmente, el patrimonio cultural inmaterial es más difícil de preservar que los objetos físicos.



Figura 6

Los aspectos de la preservación y conservación de los bienes culturales inmateriales incluyen:

- **Folclore:** El **folclore** es el cuerpo de cultura compartido por un grupo particular de personas; abarca las tradiciones comunes a esa cultura, subcultura o grupo. Esto incluye tradiciones orales como cuentos, leyendas, proverbios y chistes. Incluyen la cultura material, que va desde estilos de construcción tradicionales hasta juguetes hechos a mano comunes al grupo. El folclore también incluye la tradición consuetudinaria, la adopción de medidas para las creencias populares, las formas y rituales de celebraciones como la Navidad y las bodas, las danzas folclóricas y los ritos de iniciación. Cada uno de estos, ya sea individualmente o en combinación, se considera un artefacto folclórico. Tan esencial como la forma, el folclore también abarca la transmisión de estos artefactos de una región a otra o de una generación a la siguiente. El folclore no es algo que uno pueda ganar típicamente en un currículo escolar formal o estudiar en las bellas artes. En cambio, estas tradiciones se transmiten informalmente de un individuo a otro, ya sea a través de la instrucción verbal o la demostración. El estudio académico del folclore se llama estudios folclóricos o folclorística, y se puede explorar a nivel de pregrado, posgrado y doctorado.
- **Historia oral:** La **historia oral** es la recopilación y el estudio de información histórica sobre individuos, familias, eventos importantes o la vida cotidiana utilizando cintas de audio, cintas de video o transcripciones de entrevistas planificadas. Estas entrevistas se llevan a cabo con personas que participaron u observaron eventos pasados y cuyos recuerdos y percepciones de estos deben preservarse como un registro auditivo para las generaciones futuras. La historia oral se esfuerza por obtener información desde diferentes perspectivas y la mayoría de ellas no se pueden encontrar en fuentes escritas. *La historia oral* también se refiere a la información recopilada de esta manera y a una obra escrita (publicada o inédita) basada en dichos datos, a menudo conservados en archivos y grandes bibliotecas. El conocimiento presentado por la Historia Oral (HO) es único en el sentido de

que comparte la perspectiva tácita, los pensamientos, las opiniones y la comprensión del entrevistado en su forma primaria.

- **Preservación del lenguaje: La preservación del lenguaje** es el esfuerzo para evitar que los idiomas se vuelvan desconocidos. Un idioma corre el riesgo de perderse cuando ya no se enseña a las generaciones más jóvenes, mientras que los hablantes fluidos del idioma (generalmente los ancianos) mueren.

El término "patrimonio cultural" ha cambiado considerablemente de contenido en las últimas décadas, en parte debido a los instrumentos desarrollados por la UNESCO. El patrimonio cultural no termina en monumentos y colecciones de objetos. También incluye tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como **tradiciones orales, artes escénicas, prácticas sociales, rituales, eventos festivos, conocimientos y prácticas sobre la naturaleza y el universo o los conocimientos y habilidades para producir artesanías tradicionales.**

Aunque frágil, el patrimonio cultural inmaterial es un factor importante para mantener la diversidad cultural frente a la creciente globalización. La comprensión del patrimonio cultural inmaterial de las diferentes comunidades ayuda al diálogo intercultural y fomenta el respeto mutuo por otras formas de vida.

La importancia del patrimonio cultural inmaterial no es la manifestación cultural en sí, sino más bien la riqueza de conocimientos y habilidades que se transmite a través de él de una generación a la siguiente. El valor social y económico de esta transmisión de conocimientos es pertinente para los grupos minoritarios y para los grupos sociales generales dentro de un Estado, y es tan importante para los Estados en desarrollo como para los desarrollados.

El patrimonio cultural inmaterial es:

- ✚ **Tradicional, contemporáneo y vivo al mismo tiempo:** el patrimonio cultural inmaterial no sólo representa tradiciones heredadas del pasado, sino también prácticas rurales y urbanas contemporáneas en las que participan diversos grupos culturales;
- ✚ **Inclusivo:** podemos compartir expresiones del patrimonio cultural inmaterial que sean similares a las practicadas por otros. Ya sean del pueblo vecino, de una ciudad en el lado opuesto del mundo, o hayan sido adaptados por pueblos que han emigrado y se han asentado en una región diferente, todos son patrimonio cultural inmaterial: han pasado de una generación a otra, han evolucionado en respuesta a sus entornos y contribuyen a darnos un sentido de identidad y continuidad, proporcionando un vínculo desde nuestro pasado, a través del presente y hacia nuestro futuro. El patrimonio cultural inmaterial no plantea la cuestión de si determinadas prácticas son o no específicas de una cultura. Contribuye a la cohesión social, fomentando un sentido de identidad y responsabilidad que ayuda a las personas a sentirse parte de una o diferentes comunidades y a sentirse parte de la sociedad en general;

- ✚ **Representativo:** el patrimonio cultural inmaterial no se valora meramente como un bien cultural, sobre una base comparativa, por su exclusividad o su valor excepcional. Prospera sobre su base en las comunidades y depende de aquellos cuyo conocimiento de las tradiciones, habilidades y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades;
- ✚ **Basado en la comunidad:** el patrimonio cultural inmaterial solo puede ser patrimonio cuando es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten; sin su reconocimiento, nadie más puede decidir por ellos que una determinada expresión o práctica es su patrimonio.

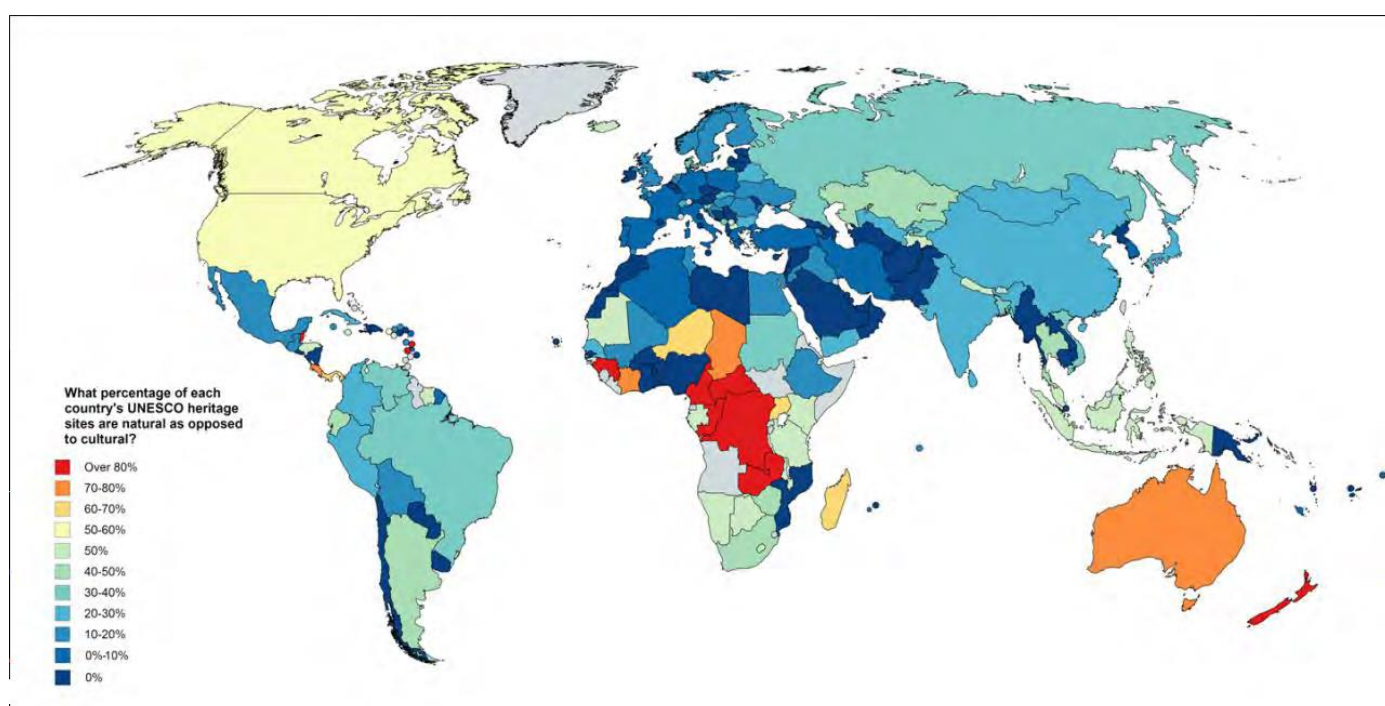


Figura 7

### Patrimonio Cultural Tangible de la UNESCO

El Patrimonio Cultural Tangible es todo lo que podemos tocar y podemos percibir con claridad. Esto se refiere al Patrimonio Cultural que incluye: edificios, lugares históricos, monumentos, artesanía, escultura, pintura, etc.

Los bienes culturales incluyen el patrimonio cultural físico o "tangible", como las obras de arte. Estos se dividen generalmente en dos grupos de bienes muebles e inmuebles. El patrimonio inmueble incluye edificios (que a su vez pueden incluir arte instalado como órganos, vidrieras y frescos), grandes instalaciones

industriales, proyectos residenciales u otros lugares y monumentos históricos. El patrimonio mueble incluye libros, documentos, obras de arte muebles, máquinas, ropa y otros artefactos, que se consideran dignos de preservación para el futuro. Estos incluyen objetos significativos para la arqueología, la arquitectura, la ciencia o la tecnología de una cultura específica. (Wikipedia)

Los aspectos y disciplinas de la preservación y conservación de la cultura tangible incluyen:

- **Museología:** la museología o estudios museísticos es el estudio de los museos. Explora la historia de los museos y su papel en la sociedad, así como las actividades en las que participan, incluida la curaduría, la preservación, la programación pública y la educación.
- **Archivística:** la archivística, o estudios de archivo, es el estudio y la teoría de la construcción y curación de archivos, que son colecciones de documentos, grabaciones y dispositivos de almacenamiento de datos.

Para construir y curar un archivo, uno debe adquirir y evaluar materiales grabados, y poder acceder a ellos más tarde. Con este fin, la ciencia archivística busca mejorar los métodos para evaluar, almacenar, preservar y catalogar los materiales registrados.

Un registro de archivo conserva los datos que no están destinados a cambiar. Para ser de valor para la sociedad, los archivos deben ser fiables. Por lo tanto, un archivista tiene la responsabilidad de autenticar los materiales de archivo, como los documentos históricos, y garantizar su confiabilidad, integridad y usabilidad. Los registros de archivo deben ser lo que dicen ser; representar con precisión la actividad para la que fueron creados; presentar una imagen coherente a través de una serie de contenidos; y estar en condiciones utilizables en un lugar accesible (Wikipedia)

- **Conservación (patrimonio cultural):** La conservación y restauración de los bienes culturales se centra en la protección y el cuidado de los bienes culturales (patrimonio cultural tangible), incluidas las obras de arte, la arquitectura, la arqueología y las colecciones de museos. Las actividades de conservación incluyen conservación preventiva, examen, documentación, investigación, tratamiento y educación. Este campo está estrechamente relacionado con la ciencia de la conservación, los curadores y los registradores. (Wikipedia)
  - Conservación del arte
  - Conservación arqueológica
  - Conservación arquitectónica
  - Preservación de películas
  - Preservación de registros fonográficos

- **Preservación digital:** en la biblioteconomía y la archivística, la preservación digital es un esfuerzo formal para garantizar que la información digital de valor continuo permanezca accesible y utilizable. Implica la planificación, la asignación de recursos y la aplicación de métodos y tecnologías de preservación, y combina políticas, estrategias y acciones para garantizar el acceso al contenido reformateado y "nacido digital", independientemente de los desafíos del fracaso de los medios y el cambio tecnológico. El objetivo de la preservación digital es la representación precisa del contenido autenticado a lo largo del tiempo. La Sección de Preservación y Reformateo de colecciones y servicios técnicos de la Asociación Americana de Bibliotecas definió la preservación digital como una combinación de "políticas, estrategias y acciones que garantizan el acceso al contenido digital a lo largo del tiempo". De acuerdo con el Glosario Bibliotecario de Harrod, la preservación digital es el método para mantener vivo el material digital para que permanezca utilizable a medida que los avances tecnológicos hacen que las especificaciones originales de hardware y software sean obsoletas. (Wikipedia)

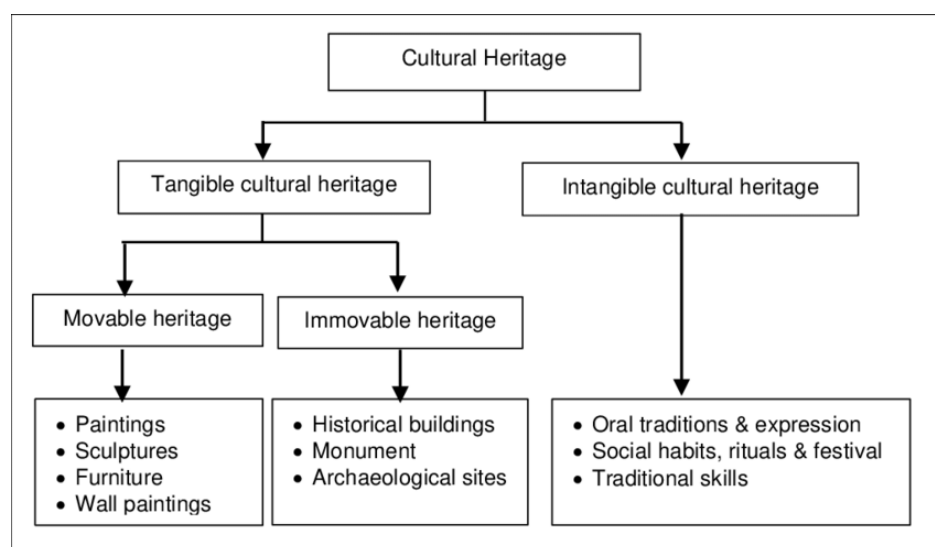


Figura 8

### Actividades de protección del patrimonio cultural

El patrimonio cultural se considera un bien común de suma importancia, y también un requisito previo para construir la cohesión social y desarrollar la identidad individual y grupal. Inherente al patrimonio nacional de Polonia es el patrimonio de varios grupos nacionales, étnicos, etnográficos y religiosos, etc. El mantenimiento de registros y la definición de normas para la protección del patrimonio material e inmaterial en el territorio de Polonia es responsabilidad de la Junta Nacional de Patrimonio de Polonia (NID), un organismo designado por el Ministerio de Cultura y Patrimonio Nacional. El NID lleva a cabo sus tareas de promoción y protección del patrimonio multicultural de Polonia mediante la acumulación y difusión del conocimiento del patrimonio, la coordinación de medidas voluntarias (como parte del programa "Voluntarios para el Patrimonio"), la sensibilización social sobre el patrimonio cultural, el seguimiento y el



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

análisis de las amenazas al patrimonio y la aplicación de normas para la protección sostenible de los monumentos. El NID se encarga de la coordinación nacional de las Jornadas Europeas del Patrimonio, cuyo objetivo principal es promover la diversidad cultural y el multiculturalismo, con especial énfasis en el patrimonio cultural regional, el diálogo intercultural y la contribución de diversas culturas al patrimonio europeo. (Unesco D. o.)

Proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo y apoyar la creatividad y los sectores culturales dinámicos son fundamentales para abordar los desafíos de nuestro tiempo, desde el cambio climático hasta la pobreza, la desigualdad, la brecha digital y las emergencias y conflictos cada vez más complejos. La UNESCO está convencida de que ningún desarrollo puede ser sostenible sin un fuerte componente cultural. De hecho, sólo un enfoque del desarrollo centrado en el ser humano basado en el respeto mutuo y el diálogo abierto entre las culturas puede conducir a una paz duradera.

El patrimonio, abarca los bienes materiales e intangibles, naturales y culturales, muebles e inmuebles y los bienes documentales heredados del pasado y transmitidos a las generaciones futuras en virtud de su valor insustituible. El término "patrimonio" ha evolucionado considerablemente con el tiempo. Inicialmente refiriéndose exclusivamente a los restos monumentales de las culturas, el concepto de patrimonio se ha ampliado gradualmente para abarcar la cultura viva y las expresiones contemporáneas.

Como fuente de identidad, el patrimonio es un factor valioso para empoderar a las comunidades locales y permitir que los grupos vulnerables participen plenamente en la vida social y cultural. También puede proporcionar soluciones probadas en el tiempo para la prevención de conflictos y la reconciliación.

A través de un conjunto completo de convenciones relativas al patrimonio, la UNESCO ofrece una plataforma única para la cooperación y el diálogo internacionales, fomentando el respeto, la apreciación y la comprensión mutuos. Estos instrumentos jurídicos apoyan el desarrollo de políticas nacionales para la protección del patrimonio, haciendo hincapié en la preservación, la gestión y la formación. (UNESCO)

El papel fundamental de la UNESCO en el campo de la cultura, la ciencia y la educación conduce a un refuerzo sostenible del marco jurídico existente en el ámbito de la protección del patrimonio cultural. El marco jurídico existente en materia de protección del patrimonio cultural se complementa mediante la introducción de nuevos instrumentos jurídicos internacionales y la promoción de su ratificación por los Estados miembros. Durante más de 70 años, la UNESCO ha proporcionado nuevos documentos, herramientas legales y organiza acciones junto con otros actores internacionales, regionales y locales en este campo. (Alicja Jagielska-Burduk)

La protección del patrimonio cultural se percibe como una obligación mundial. El patrimonio cultural es un recurso no renovable, por lo que su destrucción o pérdida empobrece la cultura mundial en su conjunto. Por lo tanto, las acciones preventivas son esenciales. Las campañas educativas forman parte integrante de la protección del patrimonio cultural al sensibilizar sobre su importancia. Hasta ahora, la UNESCO ha sido

crucial en el desarrollo del marco jurídico existente en el ámbito de la cultura. Bajo el paraguas de la UNESCO, la comunidad internacional ha adoptado seis convenciones en este campo:

1. Convención para la Protección de los Bienes Culturales en caso de Conflicto Armado con Reglamento para la Ejecución de la Convención, firmada en La Haya 1954 (en adelante: Convención de la UNESCO de 1954) con 133 ratificaciones (Menos países ratificaron 1º 107 y 2º Protocolo 83.)
2. Convención sobre las Medidas que Deben Adoptarse para Prohibir e Impedir la Importación, la Exportación y la Transferencia de Propiedad Ilícitas de Bienes Culturales de 1970 (en adelante: Convención de la UNESCO de 1970) con 140 ratificaciones
3. Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural de 1972 (en adelante: Convención de la UNESCO de 1972) con 194 ratificaciones
4. Convención sobre la Protección del Patrimonio Cultural Subacuático de 2001 (en adelante: Convención de la UNESCO de 2001) con 67 ratificaciones
5. Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003 (en adelante: Convención de la UNESCO de 2003) con 180 ratificaciones
6. Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales de 2005 (en adelante: Convención de la UNESCO de 2005) con 149 ratificaciones (Alicja Jagielska-Burduk)

Hoy en día, la protección del patrimonio cultural es un esfuerzo internacional e involucra a muchos actores. Esto incluye no solo a los estados y los partidos públicos, sino también a las comunidades, las ONG y los individuos. Sólo una cooperación internacional sólida puede garantizar la protección del patrimonio cultural y asegurar su papel adecuado en el desarrollo mundial. Al ratificar convenios, los Estados están obligados a aplicar sus disposiciones y cumplir sus respectivas obligaciones. La protección del patrimonio cultural a nivel nacional requiere un aparato administrativo eficiente responsable de la aplicación de la política de protección del patrimonio cultural y de la legislación específica que rige esta esfera, junto con instrumentos que permitan su aplicación eficiente y eficaz. Sin embargo, incluso la legislación más perfecta y un buen nivel de administración no garantizarán el pleno éxito. Es esencial establecer vínculos entre los ciudadanos y el patrimonio cultural y estimular su desarrollo incluyéndolos en la gestión del patrimonio cultural. Este último debe integrarse con la educación sobre el patrimonio cultural para un mayor éxito. (Alicja Jagielska-Burduk)



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

### **Actividades de evaluación**

1. ¿Cree que las comunidades locales tienen acceso a recursos culturales, religiosos y económicos esenciales?
2. ¿Cree que la administración del sitio cultural tiene una influencia en el funcionamiento de la comunidad local?
3. Debate/Lluvia de ideas sobre la protección del patrimonio cultural.

### **Bibliografía**

Alicja Jagielska-Burduk, M. P. (s.d.).

Britannica. (s.d.).

Convención, W. H. (s.d.).

UNESCO (s.d.).

Unesco, D. o. (s.d.).

Wikipedia. (s.d.).

## PATRIMONIO CULTURAL Y ARTE

### Resumen del Módulo

Su objetivo es permitir a los estudiantes comprender el arte y las actividades artísticas, que son una parte importante del patrimonio cultural, y reconocer las obras locales y transnacionales. El arte también da una mirada sensible y estética. Durante este módulo, se pretende que nuestros estudiantes reconozcan y protejan los campos de las artes escénicas, los medios, las artes literarias y las artes visuales.

### Objetivos

- Podrá conocer artes escénicas.
- Podrá darse cuenta de que las artes escénicas forman parte del patrimonio cultural local y universal.
- Él / ella podrá reconocer los medios y los productos de arte digital.
- Será capaz de darse cuenta de las dimensiones locales y universales de los medios y el arte digital.
- Podrá conocer los tipos de arte literario
- Será capaz de dar ejemplos de tipos de arte literario y productos artísticos con valores universales.
- Será capaz de explicar los tipos de artes visuales
- Podrá conocer a quienes ganan valor de patrimonio cultural universal a partir de las artes visuales.
- Podrá darse cuenta de que la cultura debe ser protegida

## Subunidades de aprendizaje

<b>Subunidad 1</b>	Las artes escénicas (Teatro, Danza, Música, Ópera)
<b>Subunidad 2</b>	Medios (arte de instalación, cine computadora/arte digital) Definición y elementos del Arte DIGITAL Ejemplos de arte digital
<b>Subunidad 3</b>	Artes Literarias (Productos Ficcionales, Poesía)
<b>Subunidad 4</b>	Artes Visuales (Pintura, Escultura, Artesanías)

### **Subunidad 1:** Artes Escénicas (Teatro, Danza, Música, Ópera)

**Las artes escénicas:** son aquellas disciplinas que dan como resultado una obra de arte. Este trabajo, sin embargo, lo determina el artista con una serie de acciones frente a un público, a través del cuerpo o de la voz. Estas obras artísticas no son separables de quienes las producen. La expresión artística se transmite sobre todo por el uso del cuerpo del artista. Las principales formas de artes escénicas son la danza, la música, el teatro y la ópera. Los artistas que crean artes escénicas frente a un público se denominan performers, según el tipo de arte que sean: bailarines, músicos, actores, cantantes. La concepción de las representaciones suele estar a cargo de personas ajenas a los intérpretes y sigue principios propios como la composición musical o la dramaturgia para el teatro.

**Teatro** es el arte de la performance que consiste en actuar frente a un público mediante combinaciones de diálogos, gestos, danza y espectáculo. Además del teatro en prosa en el que la palabra (escrita o improvisada) es el elemento más importante, el teatro puede tener diferentes formas, que se diferencian no solo por el

ámbito de nacimiento, sino por el uso diferente tanto de los componentes que componen la representación, tanto por los fines artísticos que definen.



*Paadise Now- Living Theatre*

**Danza** es un arte escénico que se expresa en el movimiento del cuerpo humano según un plan predeterminado o improvisado llamado coreografía. Ha estado presente desde la antigüedad junto con las demás artes escénicas. A menudo acompañada de música o composiciones sonoras, la danza en el lenguaje y la tradición de la danza folclórica también puede llamarse danza.



*David Parsons' "Caught" @ Valley Performing Arts Center*

**Música** es el arte de organizar los sonidos en el tiempo y el espacio. Es el arte como un conjunto de reglas prácticas adecuadas para lograr ciertos efectos sonoros, que son capaces de expresar la interioridad del individuo que produce la música y del oyente; es la ciencia como estudio del nacimiento, evolución y análisis

de la estructura íntima de la música. La generación de sonidos se da a través del canto oa través de instrumentos musicales que, a través de los principios de la acústica, provocan la percepción auditiva y la experiencia emocional deseada por el artista.



*John Cage 'Water Walk'*

**Opera** es el término italiano de uso internacional para un género teatral y musical en el que la acción escénica se combina con la música y el canto. No es casualidad que la palabra "ópera" se utilice invariablemente en casi todos los idiomas del mundo: si bien otras naciones tienen tradiciones operísticas de innegable importancia y valor, el género nació y se desarrolló en Italia, país que por por ello cuenta con el mayor número de teatros de ópera del mundo y uno de sus mayores orgullos es ser universalmente considerada la patria de la ópera. Los elementos escénicos que la caracterizan son, además de los decorados y el vestuario, la actuación y la música. El texto literario especialmente compuesto, que contiene las líneas habladas por los personajes y los subtítulos, se llama libreto. Los cantantes van acompañados de un conjunto instrumental de diversa envergadura.



*I was looking at the Ceiling song play John Adams directed by Giógio Baibeño Coisetti*

**Subunidad 2:** Medios (arte de instalación, cine, computadora/arte digital) Definición y elementos del Arte DIGITAL Ejemplos de arte digital

Todos los (multi)medios que han seguido al cine-película son fruto del desarrollo de las tecnologías electrónicas, que en la actualidad se están convirtiendo en el factor principal de las transformaciones de la cultura y el arte audiovisuales, y que son, en consecuencia -porque la audiovisualidad juega un papel importante en el mundo de hoy – la fuente primaria de transformaciones en la cultura en su conjunto. La llamada revolución digital está transformando casi todos los ámbitos de la actividad humana. Por tanto, también es responsable de transformar el dominio del arte y de crear nuevos campos de práctica artística, además de transformar sus variantes tradicionales, algunas de las cuales cuentan con una historia milenaria.

Como resultado de los avances en las tecnologías de la información y la comunicación y la aparición de los (multi)medios electrónicos, la situación del cine/cine, la primera forma de arte mediático de imágenes en movimiento, está cambiando en un grado que supera con creces la intensidad de todos sus efectos. transformaciones anteriores, que consistían principalmente en adiciones de sonido o color, o quizás modificaciones en parámetros de imagen o estándares auditivos.

**Instalaciones Artísticas:**

El término arte de instalación se utiliza para describir construcciones de medios mixtos a gran escala, a menudo diseñadas para un lugar específico o para un período de tiempo temporal.

El arte de instalación es una de las formas de arte más poderosas e inmersivas. En contraste con los medios tradicionales como la pintura y la escultura.



[Rachel Whiteread](#), *Embankment* en [Tate Modern](#), London

Surgido como un movimiento artístico de buena fe en la década de 1960, el arte de la instalación se ha convertido desde entonces en una de las corrientes más populares y extendidas de la práctica del arte contemporáneo, con artistas que adoptan formas cada vez más aventureras y divertidas de transformar la experiencia de la galería.

### **Cine:**

Es una obra de arte visual que simula experiencias y comunica ideas, historias, percepciones, sentimientos, belleza o atmósfera mediante el uso de imágenes en movimiento.

La historia del cine/cine como medio artístico narra el desarrollo de una forma de arte visual creada con tecnologías cinematográficas que comenzó a finales del siglo XIX.

Los nuevos medios audiovisuales, desarrollándose paralelamente al cine/película, nacidos con la televisión en los años 50, el vídeo en los 60 y transformados por ordenador, influyeron en la noción de imagen y por tanto, de cine y cine.

La introducción del video en la década de 1960 alteró radicalmente el progreso del arte. El aspecto más importante del video era que era barato y fácil de hacer, lo que permitía a los artistas grabar y documentar sus actuaciones con facilidad. Esto ejerce menos presión sobre dónde se ubicaba su arte, dándoles libertad fuera de la galería.

Entre las décadas de 1950 y 1960 llegaron los primeros practicantes que programaron la computadora ellos mismos. En la década de 1970, varios artistas habían comenzado a aprender a programar por sí mismos, en lugar de confiar en colaboraciones con programadores de computadoras. Muchos de estos artistas llegaron a la computadora desde una formación tradicional en bellas artes, a diferencia de la formación científica o matemática de los primeros practicantes. Los artistas se sintieron atraídos por la naturaleza lógica de la computadora y los procesos involucrados.

### **Arte DIGITAL definición & elementos.**

El arte digital, una vez llamado arte por computadora o arte de los nuevos medios, se refiere al arte hecho usando software, computadoras u otros dispositivos electrónicos. El arte digital es un término que se utiliza para describir el arte que se realiza o se presenta utilizando tecnología digital.

Cualquier cosa producida o realizada en medios digitales, como animaciones, fotografías, ilustraciones, videos, pinturas digitales, etc., puede clasificarse como arte digital.

El arte digital realmente no podría existir sin las computadoras. Esas máquinas tan familiares para nosotros hoy comenzaron en la década de 1940, cuando se creó la primera computadora verdadera, el Integrador numérico electrónico y la computadora, o ENIAC, con fines militares. Los artistas comenzaron a explorar las posibilidades del arte a partir de computadoras y tecnologías relacionadas a fines de la década de 1950 y principios de la de 1960.

Los primeros experimentos con el arte por computadora se produjeron alrededor de 1965. El artista alemán Frieder Nake (1938 - presente), que también era matemático, creó un algoritmo informático que permitía a la máquina dibujar una serie de formas para crear obras de arte. Un algoritmo, dicho sea de paso, es una lista programada de instrucciones que le dice a una computadora qué hacer. Los dibujos resultantes generados por computadora fueron algunos de los primeros ejemplos de arte realizados en una computadora.

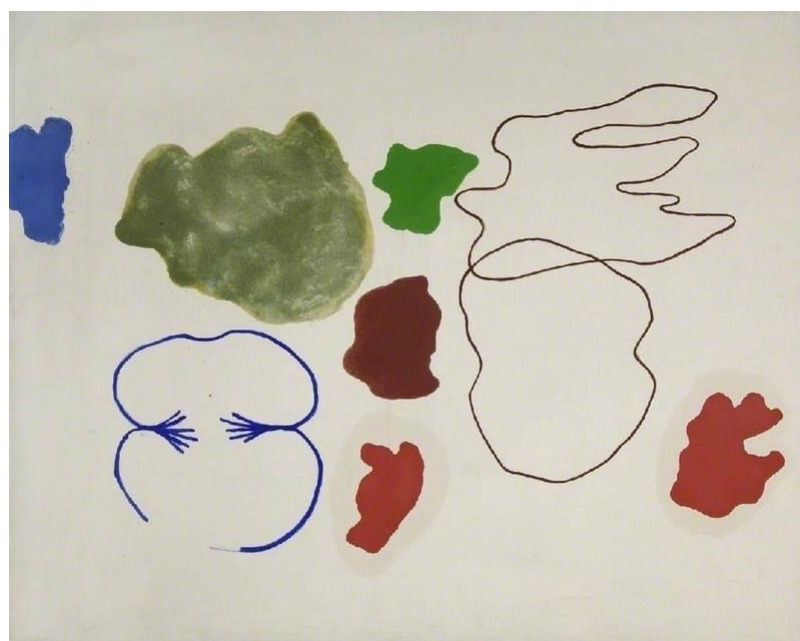
### **Ejemplos de Arte Digital.**

**David Hockney** (nacido 9 Julio 1937) es un pintor, dibujante, grabador, escenógrafo y fotógrafo inglés.



*[In the Studio, December 2017](#) 2017*

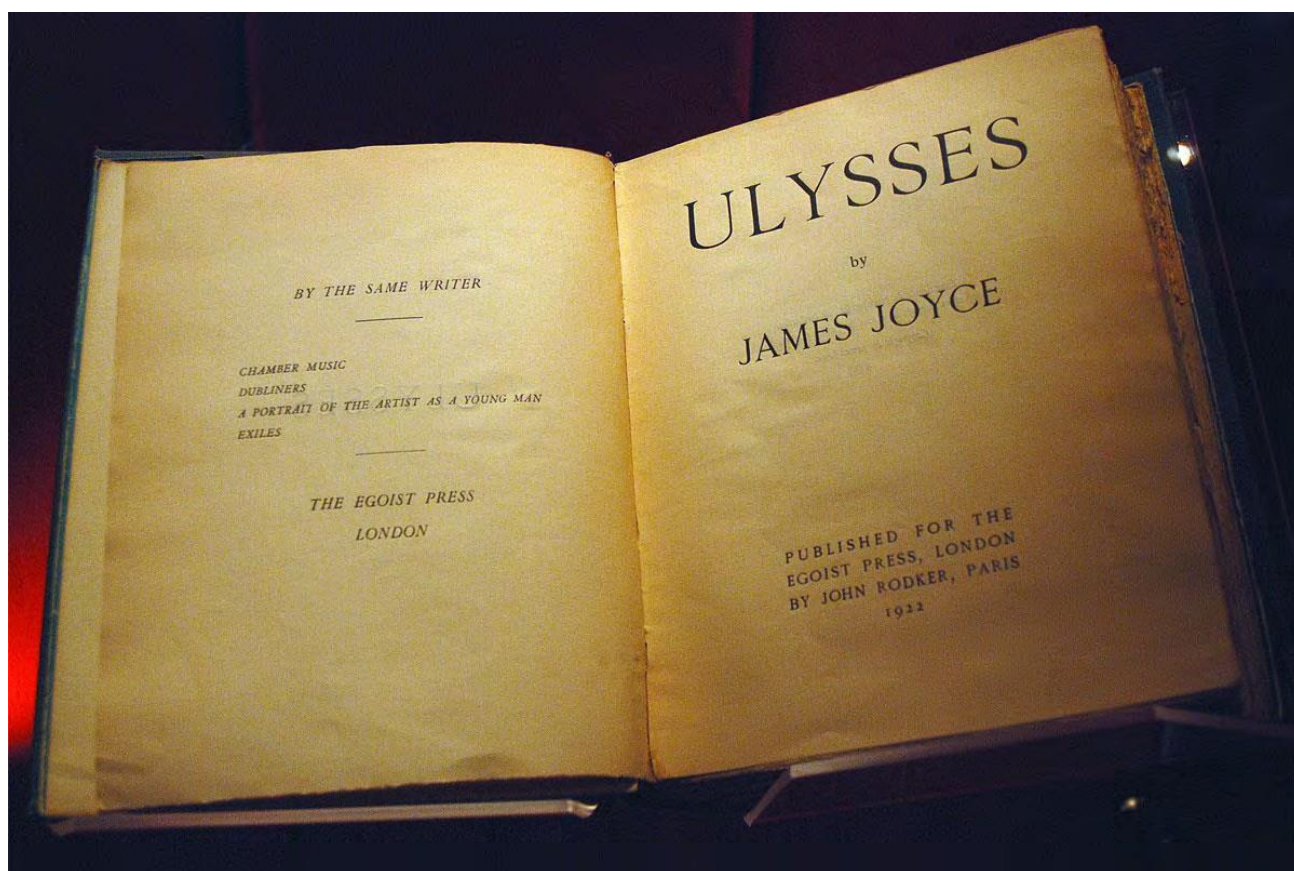
**Harold Cohen** (1 Mayo 1928 – 27 Abril 2016) fue un artista de origen británico que se destacó como el creador de AARON, un programa de computadora diseñado para producir arte de forma autónoma. Su trabajo en la intersección de la inteligencia artificial informática y el arte atrajo mucha atención, lo que llevó a exhibiciones en muchos museos, incluida la Tate Gallery de Londres, y adquisiciones de muchos otros.



### **Subunidad 3:** Artes Literarias (Productos Ficcionales, Poesía)

Las artes literarias son distintas manifestaciones que utilizan la palabra como herramienta. Independientemente de la forma, en verso o en prosa, sin embargo, generalmente se considera que un texto es literario, cuando en su construcción y lectura se utiliza un lenguaje que orienta hacia la "función poética", es decir, para esa función que, como enseñaba Roman Jakobson, sitúa en el centro del sistema de comunicación el mensaje como tal, por tanto su intertextualidad respecto a otros textos y la capacidad en términos de construcción lingüística y comprensión estética para referirse a un sistema de formas canónicas que de alguna manera lo precede y lo produce (también en caso de ruptura con este canon). Las obras literarias se dividen generalmente en tres grandes géneros: épica, lírica y dramática.

Pertenecen al género épico aquellas obras en las que el autor narra hechos y habla a sus personajes. Con el tiempo, el término ha evolucionado en significado para incluir la novela. Las obras narrativas se clasifican según sus características, en subgéneros: las más importantes son el cuento, la novela y la novela breve.



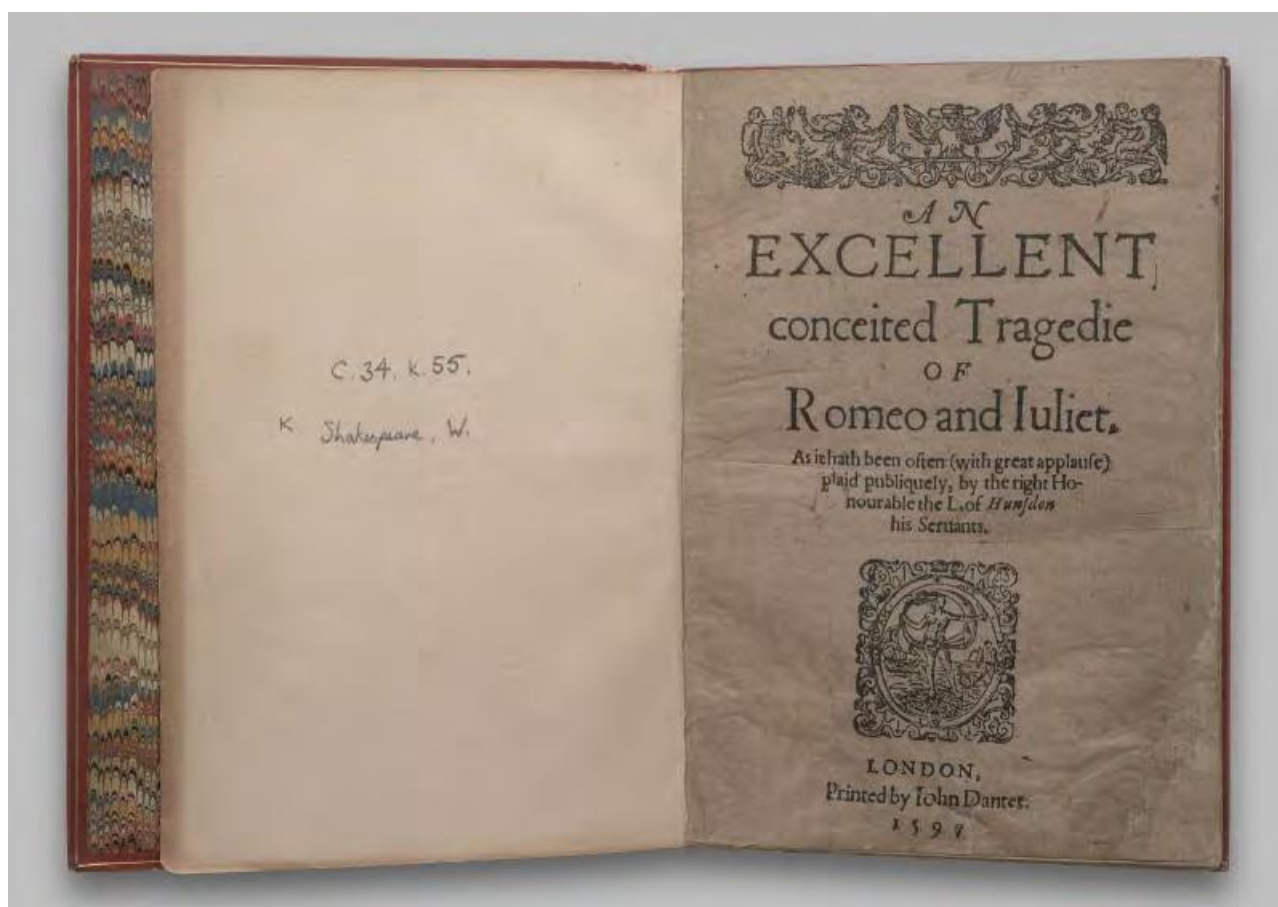
El **género lírico** es una forma poética con la que el autor expresa sus sentimientos, emociones o pensamientos. Es más personal y subjetivo entre los géneros de las artes literarias. la poesía en particular es el arte de producir composiciones verbales en verso, es decir, según ciertas leyes métricas, o según otro tipo

de restricciones; con un cierto grado de aproximación se puede decir que el significado de poesía es identificable en el uso corriente y tradicional en su oposición a la prosa, ya que los dos términos respectivamente y principalmente implican la presencia o ausencia de una restricción métrica.



*T. Stearns Eliot*

El **género dramático** es aquel que representa los versos o la prosa que se conocen con el diálogo de los personajes, porque no hay narrador. Las principales manifestaciones de este género son la tragedia, la comedia y el drama. En la tragedia los protagonistas siempre se enfrentan al destino con un resultado mortal. La comedia trata temas de la vida cotidiana con un final feliz. En cuanto al drama, dolores y alegrías que representa, domina el sufrimiento; por lo general, no tiene un final feliz.



*Romeo and Juliet, first edition*

#### ***Subunidad 4: Artes Visuales (Pintura, Escultura, Artesanías)***

Las artes visuales son formas de arte como la cerámica, el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, el diseño, la artesanía, la fotografía, el video, el cine y la arquitectura. Muchas disciplinas artísticas (artes escénicas, arte conceptual, artes textiles) involucran aspectos de las artes visuales así como artes de otros tipos. También se incluyen dentro de las artes visuales las artes aplicadas como el diseño industrial, el diseño gráfico, el diseño de moda, el diseño de interiores y las artes decorativas.

El uso actual del término “artes visuales” incluye las bellas artes, así como las artes decorativas aplicadas y la artesanía, pero no siempre fue así. Antes del Movimiento de Artes y Oficios en Gran Bretaña y en otros lugares a principios del siglo XX, el término “artista” a menudo se restringía a una persona que trabajaba en las bellas artes (como la pintura, la escultura o el grabado) y no en la artesanía, o medios de arte aplicado. La distinción fue enfatizada por artistas del Movimiento de Artes y Oficios, quienes valoraron las formas de arte vernáculo tanto como las formas elevadas. Las escuelas de arte hacían una distinción entre las bellas artes y las artesanías, manteniendo que un artesano no podía ser considerado un practicante de las artes.

En el pasado, la artesanía se consideraba una forma de arte menor que la pintura y la escultura porque los objetos fabricados tenían una función doméstica. También eran técnicas creativas que tendían a ser practicadas por mujeres, lo que contribuía a su menor estatus.

A mediados del siglo XIX [William Morris](#) comenzó a cuestionar las diferencias entre el arte y la artesanía al llevar la estética de un artista a un objeto artesanal, como el diseño de papel tapiz.

Una “obra de arte visual” es una pintura, dibujo, grabado o escultura, de cerámica, existente en una sola copia.

### **Pintura:**

Dibujar es un medio para hacer una imagen, utilizando cualquiera de una amplia variedad de herramientas y técnicas. Por lo general, implica hacer marcas en una superficie aplicando presión con una herramienta o moviendo una herramienta a través de una superficie usando medios secos como lápices de grafito, pluma y tinta, pinceles entintados, lápices de colores de cera, crayones, carboncillos, pasteles y marcadores.

El dibujo se remonta al menos 16.000 años atrás a las representaciones de animales en cuevas paleolíticas como las de Lascaux en Francia y Altamira en España. En el antiguo Egipto, los dibujos en tinta sobre papiro, que a menudo representaban personas, se usaban como modelos para pintar o esculpir. Dibujos en vasos griegos, inicialmente geométricos, luego evolucionaron a la forma humana con cerámica de figuras negras durante el siglo VII.

La pintura, tomada literalmente, es la práctica de aplicar pigmento suspendido en un portador (o medio) y un agente aglutinante (pegamento) a una superficie (soporte) como papel, lienzo o una pared. Sin embargo, cuando se usa en un sentido artístico, significa el uso de esta actividad en combinación con el dibujo, la composición u otras consideraciones estéticas para manifestar la intención expresiva y conceptual del practicante. La pintura también se utiliza para expresar motivos e ideas espirituales; Los sitios de este tipo de pintura van desde obras de arte que representan figuras mitológicas en cerámica hasta la Capilla Sixtina y el cuerpo humano mismo.

### **Orígenes e historia temprana:**

Al igual que el dibujo, la pintura tiene sus orígenes documentados en cuevas y paredes rocosas. Los mejores ejemplos, que algunos creen que tienen 32.000 años, se encuentran en las cuevas de Chauvet y Lascaux en el sur de Francia. En tonos de rojo, marrón, amarillo y negro, las pinturas en las paredes y los techos son de bisontes, vacas, caballos y ciervos.

### **Escultura:**

La escultura es una obra de arte tridimensional creada al dar forma o combinar material duro o plástico, sonido o texto o luz, comúnmente piedra (ya sea roca o mármol), arcilla, metal, vidrio o madera. Algunas esculturas se crean directamente al encontrar o tallar; otros se ensamblan, ensamblan y cuecen, sueldan, moldean o funden. Las esculturas a menudo están pintadas. Una persona que crea esculturas se llama escultor.

Debido a que la escultura implica el uso de materiales que pueden ser moldeados o modulados, se considera una de las artes plásticas. La mayor parte del arte público es escultura. Muchas esculturas juntas en un entorno de jardín pueden denominarse jardín de esculturas.

Los escultores no siempre hacen esculturas a mano. Con el aumento de la tecnología en el siglo XX y la popularidad del arte conceptual sobre el dominio técnico, más escultores recurrieron a los fabricantes de arte para producir sus obras de arte. Con la fabricación, el artista crea un diseño y le paga a un fabricante para que lo produzca. Esto permite a los escultores crear esculturas más grandes y complejas con materiales como cemento, metal y plástico, que no podrían crear a mano. Las esculturas también se pueden hacer con tecnología de impresión 3D.

La creciente tendencia a privilegiar la pintura y, en menor medida, la escultura, por encima de otras artes ha sido una característica del arte occidental y del este de Asia. En ambas regiones, se ha considerado que la pintura depende en su mayor parte de la imaginación del artista, y la más alejada del trabajo manual; en la pintura china, los estilos más valorados fueron los de la "pintura académica", al menos en teoría practicada por caballeros aficionados. La jerarquía occidental de géneros reflejaba actitudes similares.

### Artesanías.

Durante el siglo XX, los límites entre el arte y la artesanía se desdibujaron, particularmente en la **Bauhaus**, a medida que los artistas comenzaron a experimentar con prácticas artesanales en su arte.

En el mundo del arte, definimos el arte como un trabajo desestructurado, abierto y subjetivo. Expresa emociones, sentimientos y pensamientos. Al combinar las manos con el cerebro, la artesanía se refiere a un método para crear objetos físicos usando las manos y el cerebro. Artes como la pintura y la escultura obtienen su mérito artístico de la formación y las habilidades que han adquirido.

Una variedad de artesanías que incluyen la confección de colchas, abalorios, bordados, ganchillo, tejido de punto, lazada, macramé, patchwork y batik. Uso de la madera para construir objetos como muebles, lacados, ollas y armarios. Obra de arte hecha de papel en capas, doblada en origami, o doblada en papel y pegada con la espátula. 'Artes y oficios' se refiere a un movimiento más amplio que involucra cosas más que solo arquitectura, incluido el diseño de interiores, textiles, bellas artes y más. Como respuesta a la opulencia durante la Revolución Industrial, los diseñadores comenzaron a rebelarse. El diseño parecía desperdiciar demasiado tiempo y esfuerzo.

La artista Sonia Delaunay creó abstractos geométricos usando textiles. Su trabajo en diseño moderno incluyó los conceptos de abstracción geométrica y la integración de muebles, telas, revestimientos de paredes y ropa en su práctica artística.



*La prose du Transsibérien et de la Petite Jehanne de France, 1913*

**Grayson Perry** es un artista, escritor y locutor inglés contemporáneo. Es conocido por sus jarrones de cerámica, tapices y travestismo, así como por sus observaciones de la escena artística contemporánea, y por diseccionar los "prejuicios, modas y debilidades" británicos..



*The Rosetta Vase*, 2011. Cerámica vidriada. Colección British Museum.

Cómo hacer un jarrón como Grayson Perry | Tate

<https://www.youtube.com/watch?v=8aiHjAelbuk>

## Actividades

### Romeo e Giulietta \_ ¿Qué es una guerra??

#### A-PREPARACIONES ANTES DE LA LECCIÓN

Antes de comenzar el curso, los profesores deben:

- leer Romeo y Julieta de Shakespeare en su totalidad e imaginar una adaptación oral
- para niños + elegir algunos pasajes del texto original para leer con ellos. (evaluar

- una traducción efectiva)
- Estudia las reglas básicas del fútbol (si no las conoces)
  - Reflexionar sobre el significado del juego limpio en el juego en general (preparar
  - material de video para mostrar a los niños)

## PLAN DE LECCIÓN B

1	<b>Título de la lección</b>	<b>Romeo y Giulietta _ che cos'è una guerra?</b>
2	<b>Clase/aulas</b>	escuela primaria
3	<b>Duración</b>	2 encuentros de 2h cada uno
4	<b>Necesidades logísticas</b>	Una gran sala donde jugar al fútbol sin peligro y donde hacer improvisaciones teatrales. * incluso un espacio al aire libre sería perfecto: p. un jardín no profesional o un campo de fútbol
5	<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• un balón de fútbol</li> <li>• baberos de dos colores diferentes, para formar dos equipos: los Montescos y los Capuletos (las dos familias que luchan entre sí en el texto de Shakespeare)</li> <li>• todos los estudiantes deben llevar chándal y zapatillas deportivas</li> </ul>
6	<b>Requisitos</b>	Los profesores deben leer Romeo y Julieta de Shakespeare en su totalidad e imaginar una adaptación para la clase de referencia o grupo de clase + leer algunos pasajes con ellos, teniendo cuidado de utilizar una buena traducción. Finalmente, deben conocer (o estudiar) las principales reglas del juego de fútbol.
7	<b>Las metas y objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El objetivo de la actividad es reflexionar, a través de la literatura teatral, sobre temas de fundamental importancia como la guerra y la paz. Hay muchos objetivos:</li> <li>• Reflexionar sobre las consecuencias de los conflictos interpersonales</li> <li>• Reflexionar sobre la diferencia entre jugar y luchar, a partir de la experiencia cotidiana del deporte (y en especial del juego de fútbol)</li> <li>• Reflexionar sobre la importancia del diálogo como base fundamental para el mantenimiento de la paz</li> <li>• comprender algunas dinámicas de confrontación, violencia y guerra a través de una simulación metafórica de las mismas que parte de una experiencia cotidiana</li> </ul>
8	<b>Personal</b>	El curso puede ser impartido por profesores que, antes de iniciar la actividad, deben haber leído el texto de Shakespeare completo e imaginado una adaptación adecuada para sus alumnos.

## MÉTODOS A SEGUIR DURANTE LA LECCIÓN

El curso se divide en dos encuentros de dos horas cada uno y se puede realizar al aire libre o bajo techo.

Cada reunión está diseñada para grupos de clase.

Primera cita:

Cuento animado de Shakespeare de Romeo y Julieta.

La profesora cuenta la historia de Romeo y Julieta llamando a los alumnos a interpretar, improvisando, partes del cuento elaborado por ella oralmente.

El docente debe dividir la historia en varias partes involucrando a los alumnos en la narración animada.

Segunda reunión:

El duelo Montecchi / Capuleto

Los alumnos serán los protagonistas de un desafío: divididos en dos familias/equipos, los Montescos y los Capuletos y su duelo, que en la historia se desarrolla con espadas, será metafóricamente representado por un partido de fútbol.

### ADQUISICIONES

Maestro:

- El curso es impartido por profesores que, antes de iniciar la
- actividad, deben:
- • haber leído el texto de Shakespeare en su totalidad e
- imaginar una adaptación para alumnos de primaria.
- • conocer (o estudiar) las principales reglas del juego de
- fútbol y prepararse para razonar con los alumnos sobre el
- tema del juego limpio.

Alumno:

- • llevar ropa adecuada los días de partido
- • realizar las tareas propuestas entre reuniones

### CONCEPTOS Y OBJETIVOS

*objetivo 1*

*Potenciar los valores de paz, respeto y escucha.*

*meta 2*

*experimentar una actividad expresiva a través de la práctica de una actividad deportiva e investigar las relaciones entre los dos modos expresivos diferentes*

*meta 3*

*Promover el incremento de las habilidades literarias y la adhesión a procesos culturales, como el teatral.*

### MÉTODOS y TÉCNICAS

La relación entre Teatro y Deporte es la base sobre la que se fundamenta este camino. El deporte siempre ha sido un vehículo fundamental en la construcción de relaciones inclusivas, en el

		<p>aprendizaje de las prioridades básicas del día a día basadas en el respeto, la escucha y la honestidad. Por su parte, el teatro siempre ha sido una herramienta preciosa para transmitir emociones, a través de la capacidad de expresarlas en el escenario y/o a través del diálogo con roles de actores que son portadores de temas fundamentales, especialmente en la fase de crecimiento. De la unión de estos dos mundos surge una técnica que quiere acercar a las nuevas generaciones al mundo de la cultura y la cultura a las nuevas generaciones. El uso activo del deporte como elemento de improvisación del teatro permite una mezcla de lenguajes capaz de hablar a los más jóvenes. La técnica de la narración animada, en cambio, permite poner en práctica la literatura de los alumnos</p>
<b>HERRAMIENTAS Y EQUIPOS</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• los dorsales de dos colores diferentes para dividir los dos</li> <li>• equipos de Montecchi y Capuleto.</li> <li>• pelota de fútbol para jugar al fútbol.</li> </ul>
<b>HABILIDADES A IMPLEMENTAR</b>		<p>Con referencia al núcleo fundamental de las HABILIDADES PARA LA VIDA identificadas por la OMS, este trabajo contribuye en particular a impactar en lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conciencia de sí mismo</li> <li>• Manejo de emociones</li> <li>• Manejo del estrés</li> <li>• Pensamiento creativo</li> <li>• Pensamiento crítico</li> </ul>
<b>PROCESOS DE LECCIÓN</b>		
<b>LECCIÓN 1</b> <b>Cuento animado de Romeo y Julieta</b>	<p><i>fase 1</i> <i>Preparación</i> <i>20 minutos</i></p>	<p>El espacio de la historia debe estar libre de pupitres y sillas. Los estudiantes estarán sentados en el piso. Se organizarán en grupos, de forma que delante de ellos el profesor pueda moverse libremente y todos puedan ver y oír bien. Antes de empezar, enmarcará la obra con poca información (quién la escribió, dónde, durante cuánto tiempo) e intentará comprender preguntando a los alumnos qué saben ya sobre el texto, su historia, sus representaciones.</p>
	<p><i>Fase 2</i> <b>Contar una historia</b> 80 min</p>	<p>El profesor cuenta la historia de forma animada, captando la atención de los alumnos además con una forma de narrar expresiva y cautivadora. Mientras los alumnos estarán sentados, el profesor estará de pie y podrá moverse en el espacio. Contará los pasajes entre una escena y otra, como un narrador, interpellando a los personajes y dejando que</p>

		<p>los niños los interpreten: sugerirá sus movimientos, acciones, cosas que decir, estimulándolos a improvisar e interactuar en el escenario. el maestro primero debe haber elegido cuándo contar y cuándo hacer intervenir a los niños, aunque, al escuchar la atención y la participación de los niños, podrá acelerar, cortar, modificar lo que pensaba anteriormente. Todo el grupo de la clase debe participar en la actuación.</p>
	<p><i>Fase 3</i> <b>Vuelta</b> 20 min</p>	<p>Se les pedirá a los niños que presenten un documento de restitución del trabajo. Puede ser un dibujo o un escrito que se centre en una parte de la historia que concierne al conflicto (entre Montecchi y Capuleto, entre Padres e Hijos, entre Mercucio y Tebaldo...). Deben utilizar referencias al texto de sus trabajos (ya sean gráficas o textuales), ya sean los nombres de los personajes, detalles narrativos o cualquier otra cosa que les haya llamado la atención. Esta es la tarea que tendrán que hacer en casa. En clase, simplemente harán una lluvia de ideas para ayudarlos a desarrollar su producto. Una vez devueltos los productos, el docente con los alumnos podrá organizarlos en un trabajo colectivo, dependiendo del tipo de producciones que serán devueltas.</p>
<p><b>LECCIÓN II</b> <b>PROCESO</b> <b>El duelo</b> <b>Montecchi</b> <b>vs</b> <b>Capuleto</b></p>	<p><i>Fase</i> <b>Preparación</b> 30 min</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Después de llevar a los niños a un espacio con las</li> <li>2. características antes mencionadas, se sentarán en</li> <li>3. círculo y se les hará un breve resumen de lo que</li> <li>4. hicieron la vez anterior.</li> <li>5. Se dividirá el grupo en dos equipos heterogéneos,</li> <li>6. asignando un rol a cada uno de los alumnos y</li> <li>7. explicándoles que representarán metafóricamente el</li> <li>8. duelo entre las familias Montecchi y Capuleto a través</li> <li>9. de un partido de fútbol con reglas particulares:</li> <li>10. • los jugadores deben tener los nombres de los</li> <li>11. personajes del texto (Romeo, Julieta,</li> </ol>

		<p>12. Teobaldo, Mercucio... si los personajes del</p> <p>13. texto están terminados, basta con que cada</p> <p>14. uno tenga el apellido Capuleti o Montecchi.</p> <p>15. • Los partidos son mixtos: hombres y mujeres</p> <p>16. juegan juntos.</p> <p>17. • Los partidos pueden no ser de 11 jugadores</p> <p>18. contra 11 jugadores, sino menos. Los que</p> <p>19. queden serán hinchas (ultrà) y banquillos de</p> <p>20. una u otra familia que podrán tomar el relevo: Es un partido entre dos equipos muy enemigos que compiten como si estuvieran en el campo debajo de su casa: ¿qué puede pasar entonces en este partido? ¿Cuáles son las 'reglas no escritas' que todo el mundo tendrá que respetar? y ¿cuáles pueden elegir si respetar o no? Se arreglan juntos (por ejemplo: ¿cuándo sale el balón? ¿Si se marcan las porterías con alfileres, ropa o mochilas cuando el balón está alto? ¿Quién señala las faltas?, etc.). el docente dejará a los tácticos todo lo que no emerge en esta primera fase: serán los tácticos los que generan el conflicto.</p>
	<p>Fase 2 <b>Juego Teatral</b> 60 minutos</p>	<p>Los dos equipos compiten en el partido de fútbol con las reglas descritas anteriormente. El profesor debe anotar todas las acciones violentas futbolísticas, verbales o físicas relativas al partido, las relaciones entre los jugadores, las que hay entre los que están en el campo y los que están fuera etc... porque al final del partido van a ser motivo de discusión y reflexión con los niños. Será muy importante recordar y animar siempre a los</p>

		<p>alumnos a que se mantengan en su rol, nunca llamándose por su propio nombre sino con el asignado al inicio de la actividad. El profesor podrá estimular a algunos para que intenten 'interpretar' su propio carácter durante el juego: puede llamarlos aparte y preguntarles, por ejemplo: ¿cómo jugaría Mercucio ahora que estás perdiendo? ¿Cómo se regocijaría Romeo después de un gol? y así. también puede invitarlos a hacer cosas más específicas: pasarle el balón solo a Teobaldo, intentar fastidiar a Sansón...</p>
	<p><i>Fase 3</i> <b>Vuelta</b> 30 minutos</p>	<p>Al finalizar el juego los equipos se reunirán en un solo grupo permaneciendo siempre separados. el docente conducirá una discusión sobre los episodios que generaron el conflicto y sobre cómo cada uno de ellos afrontó la situación. Inicialmente dejará espacio para las inevitables controversias que seguirán pero intentará orientar la discusión no tanto a resolver los problemas sino a encaminarlos hacia un discurso más metacognitivo: a qué llevaron las faltas, las acciones físicas violentas y las expresiones verbales acosadoras. ? ¿Cómo cambiaron la situación del juego? ¿Han demostrado ser salidas constructivas o efectivas? ¿Qué tiene en común el juego con Romeo y Julieta? ¿Qué añade y quita esta traducción de las peleas de espadas en un partido de fútbol a la historia del conflicto? Después de reflexionar con ellos, se les pedirá a los niños que elaboren un papel de restitución del trabajo de la manera descrita anteriormente pero centrándose esta vez en sus propios sentimientos y emociones. También tendrán que usar el nombre que se les asignó durante el juego para este papel. A la devolución de los documentos, se puede enriquecer el trabajo iniciado en la fase 1</p>

## Romeo y Julieta: ¿Qué padres hijos?

### A-PREPARACIONES ANTES DE LA LECCIÓN

- Antes de comenzar el curso, los profesores deben:
- • leer Romeo y Julieta de Shakespeare en su totalidad e imaginar una adaptación oral
- + elegir algunos pasajes del texto original para leer junto con ellos (evaluar una traducción efectiva)
- • Estudia las reglas básicas del fútbol (si no las conoces)

## PLAN DE LECCIÓN B

<b>1</b>	<b>Título de la lección</b>	Romeo y Julieta ¿Qué padres hijos?
<b>2</b>	<b>Clase/aulas</b>	Escuela secundaria
<b>3</b>	<b>Duración</b>	2 encuentros de 2h cada uno
<b>4</b>	<b>Necesidades logísticas</b>	Una gran sala donde jugar al fútbol sin peligro y donde hacer improvisaciones teatrales. * incluso un espacio al aire libre sería perfecto: p. un jardín no profesional o un campo de fútbol
<b>5</b>	<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • un balón de fútbol</li> <li>• • hojas y rotuladores/bolígrafos para escribir las letras</li> <li>• • baberos de dos colores diferentes, para formar dos equipos: los Montescos y los Capuletos (las dos familias que luchan entre sí en el texto de Shakespeare)</li> <li>• • todos los estudiantes deben llevar chándal y zapatillas deportivas</li> <li>• • ordenador + mesa de mezclas + parlantes para música y amplificación de micrófono</li> </ul>
<b>6</b>	<b>Requisitos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los profesores deben leer Romeo y Julieta de Shakespeare en su totalidad e</li> <li>• imaginar una adaptación para la clase o el grupo de clase objetivo.</li> <li>• • Algunas lecciones antes de las reuniones, lea algunos pasajes con ellos,</li> <li>• asegurándose de usar una buena traducción.</li> <li>• • Finalmente, deben conocer (o estudiar) las principales reglas del juego de fútbol.</li> <li>• • Antes del segundo partido debe haber elegido la música para el partido.</li> </ul>
<b>7</b>	<b>Las metas y objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El objetivo de la actividad es reflexionar, a través de la literatura teatral, sobre temas de</li> <li>• fundamental importancia como el diálogo intergeneracional entre Padres e Hijos, histórico y de otra índole.</li> <li>• Hay tres objetivos principales:</li> <li>• • Reflexionar sobre las consecuencias de los conflictos interpersonales</li> <li>• • Reflexionar sobre las relaciones y roles recíprocos entre Padres e Hijos históricos,</li> <li>• de deuda y gratitud, de oposición y oposición, de reivindicación y encuentro.</li> <li>• • Vive la experiencia de una acción performativa</li> </ul>
<b>8</b>	<b>Personal</b>	El curso puede ser impartido por profesores que, antes de iniciar la actividad, deben haber leído el texto de Shakespeare completo e imaginado una adaptación adecuada para sus alumnos.

		<p>Dado que a cada alumno se le pedirá que escriba una CARTA AL PADRE en la que le diga o pregunte a su padre lo que él nunca pudo decirle o preguntarle, se requiere que los profesores inicien un trabajo con el grupo clase en este sentido, preparando a los alumnos para ello escritura.</p>
<h2 style="text-align: center;">C-MÉTODOS A SEGUIR DURANTE LA LECCIÓN</h2>		
<p><i>Primera reunión:</i> El cuento de Shakespeare de Romeo y Julieta y el duelo de cerillas. El maestro cuenta la historia de Romeo y Julieta. Al final de la historia, los alumnos se dividirán en dos familias/equipos, los Montescos y los Capuletos: las dos familias deberán desafiarse a duelo. El duelo está representado metafóricamente por el partido de fútbol. Nos centraremos en particular en los enfrentamientos entre padres e hijos en la historia, recreando la dinámica relacional a través de la dinámica deportiva.</p> <p><i>Segunda reunión:</i> <b>Padres e hijos</b> El profesor invita a los alumnos a escribir una especie de CARTA AL PADRE. el partido que retomará el del anterior será una oportunidad para expresar lo escrito generando una especie de declaración generacional.</p>		
<p style="text-align: center;"><b>ADQUISICIONES</b></p>	<p><i>Maestro:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El curso es impartido por profesores que, antes de iniciar</li> <li>• la actividad, deben:</li> <li>• • haber leído el texto de Shakespeare en su totalidad</li> <li>• • conocer (o estudiar) las principales reglas del juego de fútbol</li> <li>• • haber preparado los materiales antes del inicio de las reuniones</li> <li>• • haber elegido la música antes del segundo encuentro</li> <li>• • ya que a cada alumno se le pedirá que escriba una CARTA AL PADRE en la que le diga o pregunte a su padre lo que nunca pudo decirle o preguntarle, se pide a los profesores que inicien un trabajo con el grupo clase en este sentido, preparando a los alumnos para este escrito.</li> </ul>	
	<p><i>Alumno:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• • llevar ropa adecuada los días de partido</li> <li>• • realizar las tareas propuestas entre reuniones</li> </ul>	
<p><b>CONCEPTOS Y OBJETIVOS</b></p>	<p><i>objetivo 1</i> Experimentar con modos expresivos de carácter performativo en el contexto de una práctica deportiva.</p> <p><b>meta 2</b></p>	

		Incrementar la capacidad de reflexión personal sobre temas fundamentales como el diálogo intergeneracional entre Padres e Hijos, histórico y biológico.
		meta 3 Promover el incremento de las habilidades literarias y la adhesión a procesos culturales, como el teatral.
<b>MÉTODOS y TÉCNICAS</b>		La relación entre Teatro y Deporte es la base sobre la que se fundamenta este camino. El deporte siempre ha sido un vehículo fundamental en la construcción de relaciones inclusivas, en el aprendizaje de las prioridades básicas del día a día basadas en el respeto, la escucha y la honestidad. Por su parte, el Teatro siempre ha sido una herramienta preciosa para transmitir emociones, a través de su capacidad de expresarlas en el escenario y/o a través del diálogo con papeles a interpretar que son portadores de temas fundamentales, especialmente en la fase de crecimiento. De la unión de estos dos mundos surge una técnica que quiere acercar a las nuevas generaciones al mundo de la cultura y la cultura a las nuevas generaciones. El uso activo del deporte como elemento de improvisación del teatro permite una mezcla de lenguajes capaz de hablar a los más jóvenes.
<b>HERRAMIENTAS Y EQUIPOS</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los materiales utilizados serán muchos:</li> <li>● ● los dorsales de dos colores diferentes para dividir los dos</li> <li>● equipos de Montecchi y Capuleto.</li> <li>● ● Il balón de fútbol para jugar a la pelota</li> <li>● ● Ordenador + mesa de mezclas + altavoces para usar música (tanto en exteriores como en interiores)</li> <li>● ● Micrófonos con varilla o alambre para que los niños lean</li> <li>● los materiales escritos llamados CARTA AL PADRE.</li> </ul>
<b>HABILIDADES A IMPLEMENTAR</b>		Con referencia al núcleo fundamental de las HABILIDADES PARA LA VIDA identificadas por la OMS, este trabajo contribuye en particular a impactar en lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>● ● Conciencia de sí mismo</li> <li>● ● Manejo de emociones</li> <li>● ● Manejo del estrés</li> <li>● ● Pensamiento creativo</li> <li>● ● Pensamiento crítico</li> </ul>
<b>PROCESO DE LECCIÓN</b>		
<b>LECCIÓN 1</b>	<i>fase 1</i> <i>La narración de la historia</i> <i>30 minutos</i>	El espacio de la historia será el del juego el cual deberá tener las características descritas anteriormente Los estudiantes estarán sentados en el piso y no necesitarán escribir nada para esta primera reunión. Se organizarán en grupos, de forma que delante de ellos el profesor pueda moverse libremente y todos puedan ver y oír bien. Antes de empezar, enmarcará la obra con poca información (quién la escribió, dónde, durante cuánto tiempo) e intentará
<b>El duelo Montecchi vs Capuleto</b>		

	<p><i>fase 2</i> <i>juego</i> <i>teatral</i> <i>60</i> <i>minutos</i></p>	<p>comprender preguntando a los alumnos qué saben ya sobre el texto, su historia, sus representaciones.</p> <p>Se dividirá el grupo en dos equipos heterogéneos, asignando un rol a cada uno de los alumnos y explicándoles que representarán metafóricamente el duelo entre las familias Montecchi y Capuleto a través de un partido de fútbol con reglas particulares:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• los jugadores deben tener los nombres de los personajes del texto (Romeo, Julieta, Teobaldo, Mercutio... si los personajes del texto están terminados, basta con que cada uno tenga el apellido Capuleti o Montecchi.</li> <li>• Los partidos son mixtos: hombres y mujeres juegan juntos.</li> <li>• Los partidos pueden no ser de 11 jugadores contra 11 jugadores, sino menos. Los que queden serán hinchas (ultrà) y banquillos de una u otra familia que podrán tomar el relevo: todavía tendrán que participar activamente.</li> <li>• Es un partido entre dos equipos muy enemigos que compiten como si estuvieran en el campo debajo de su casa: ¿qué puede pasar entonces en este partido? ¿Cuáles son las 'reglas no escritas' que todo el mundo tendrá que respetar? y ¿cuáles pueden elegir si respetar o no? Se arreglan juntos (por ejemplo: ¿cuándo sale el balón? ¿Si se marcan las porterías con alfileres, ropa o mochilas cuando el balón está alto? ¿Quién señala las faltas?, etc.). el docente dejará a los tácticos todo lo que no emerge en esta primera fase: serán los tácticos los que generen el conflicto.</li> </ul> <p>Los dos equipos compiten en el partido de fútbol con las reglas descritas anteriormente. El profesor debe anotar todas las faltas de fútbol, acciones verbales o físicas relativas al partido, las relaciones entre los jugadores con especial referencia a las relaciones entre los jugadores que hacen el papel de adultos y los que hacen el papel de los jóvenes porque al final del juego serán motivo de discusión y reflexión. Será muy importante recordar y animar siempre a los alumnos a que se mantengan en su rol, nunca llamándose por su propio nombre sino con el asignado al inicio de la actividad. El maestro podrá estimular a algunos para que intenten 'interpretar' su propio carácter durante el juego y poner en juego las relaciones entre los Padres y los Hijos: podrá llamarlos a un lado y sugerirles qué decir y cómo comportarse con los otros JUGADORES / PERSONAJES en el campo.</p>
	<p><i>Fase 3</i> <b>Vuelta</b> <i>30 min</i></p>	<p>Los pasajes de la historia se retomarán en una discusión conducida por los profesores, tratando de redescubrir la dinámica relacional dentro del juego.</p>

		Nos centraremos en particular en las relaciones entre personajes adultos y jóvenes, tratando de elaborar una lista de cosas que sucedieron durante el juego y hechos narrados por el texto. Al final de la discusión guiada, se les pedirá a los estudiantes que cuenten la historia nuevamente con un texto breve (máximo 10 líneas) en vista de una relación específica entre uno de los Padres históricos y uno de los cercanos)
<p><b>PROCESO DE LA LECCIÓN II padres e hijos</b></p>	<p>fase 1 Preparación: la carta 45 minutos</p>	<p>La reunión se iniciará en el espacio que será entonces el del juego, resumiendo lo realizado la vez anterior y discutiendo los papeles y dejando que los alumnos cuenten su propia versión de la historia tal como la reescribieron e imaginaron. luego se le pedirá a cada estudiante que escriba una “Carta al padre”: cada uno escribirá una carta a uno de sus padres diciendo lo que piensa, lo que nunca le ha dicho, lo que quiere pero no se atreve a pedir. Los alumnos, incluso al escribir, deben utilizar los nombres de los personajes del cuento (Romeo, Julieta, Mercucio, Tebaldo, Padre Montecchi, Padre Capuleto, Príncipe de Verona...), pero no necesariamente los suyos propios. las letras serán anónimas y se entregarán al profesor que las mezclará.</p>
	<p>fase 2 <i>juego teatral</i> 45 minutos</p>	<p>El partido de fútbol se reanudará como el día anterior. Todos vuelven a jugar al fútbol, retomando el fútbol y el fútbol extra, las acciones verbales y físicas que el día anterior habían definido como interesantes. Durante el juego, siempre deben llamarse con los nombres de los roles del partido anterior. Cuando el profesor inicia una música (elegida antes del inicio de la reunión), el juego continúa, pero en forma silenciosa ya cámara lenta: los alumnos deberán tocar y escuchar al mismo tiempo. El profesor llama a uno de los alumnos (a través del nombre del rol que le ha sido asignado) que corre hacia el micrófono colocado a lo largo de la línea lateral del campo. El maestro le entrega una de las Cartas al Padre para que la lea en el micrófono, escogida al azar. Cuando ha terminado de leer, la música se detiene y el juego se reanuda con todo su vigor y con todo su ruido. Esto continúa hasta que todas las cartas al padre hayan sido leídas en el micrófono de esta manera.</p>
	<p>fase 3 Devolver 30 minutos</p>	<p>Al final de la actividad, se realizará una discusión sobre los contenidos de las cartas propuestas, centrándose en lo que llamó la atención de todos,</p>

		<p>encontrando temas comunes y diferencias. También discutiremos la imagen que emerge del mundo adulto que acabamos de describir. Las cartas en un momento posterior se pueden resumir en un solo trabajo colectivo para ser entregado a los padres (opción opcional a desarrollar luego de finalizada la actividad)</p>
--	--	--

# Live with culture - Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

## Modulo Formativo:

**PATRIMONIO TECNOLÓGICO (AGRICULTURA, INDUSTRIA, ECONOMÍA,  
REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, VIDA  
COTIDIANA)**

### Desarrollado por:

Bozyazı Kültür Sanat ve Müzik Derneği



## CONTENIDO

<b>RESUMEN Y OBJETIVOS DEL MÓDULO</b> .....	<b>3</b>
<b>OBJETIVOS DEL MÓDULO</b> .....	<b>3</b>
<b>PATRIMONIO CULTURAL TECNOLÓGICO EN LA AGRICULTURA</b> .....	<b>4</b>
<b>INDUSTRIA</b> .....	<b>4</b>
<b>1. Revolución industrial</b> .....	<b>5</b>
<b>2. Segunda Revolución Industrial</b> .....	<b>6</b>
<b>3. Tercera Revolución Industrial(Era de la Tecnología de la Información)</b> 7	
<b>Aspectos destacados de la línea de tiempo</b> .....	<b>7</b>
<b>4. Cuarta Revolución Industrial (Industria 4.0)</b> .....	<b>8</b>
<b>Internet de las Cosas</b> .....	<b>9</b>
<b>cobots</b> .....	<b>10</b>
<b>Realidad Aumentada y Realidad Virtual</b> .....	<b>10</b>
<b>Grandes datos</b> .....	<b>10</b>
<b>Impresión 3D y 4D</b> .....	<b>10</b>
<b>REALIDAD VIRTUAL Y CULTURA</b> .....	<b>11</b>
<b>INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y CULTURA</b> .....	<b>12</b>
<b>Definición de IA</b> .....	<b>12</b>
<b>REALIDAD AUMENTADA Y CULTURA</b> .....	<b>14</b>
<b>Gamificación</b> .....	<b>14</b>
<b>USO DE TECNOLOGÍA EN LA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO</b>	
<b>CULTURAL</b> .....	<b>16</b>
<b>EL PAPEL DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA</b>	
<b>TRANSFERENCIA DEL PATRIMONIO CULTURAL (APLICACIONES</b>	
<b>MÓVILES)</b> .....	<b>16</b>
<b>PATRIMONIO TECNOLÓGICO TANGIBLE E INTANGIBLE</b> .....	<b>17</b>

## **RESUMEN DEL MÓDULO**

Sobre la base de los criterios para la inclusión en la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO, ha definido "los artefactos que son importantes en términos de desarrollo tecnológico en un período de tiempo o geografía cultural y muestran el desarrollo de la tecnología de la humanidad" como "patrimonio tecnológico". Con base en esta definición, se acepta como patrimonio común de la humanidad en los desarrollos tecnológicos desde la época de la humanidad hasta nuestros días. Este módulo ha sido creado con el fin de concienciar a los alumnos sobre el patrimonio tecnológico y transmitirles cómo pueden mejorar el patrimonio cultural mediante el uso de la tecnología.

## **OBJETIVOS DEL MÓDULO**

- Será capaz de explicar los elementos del patrimonio tecnológico con ejemplos.
- ● Él / ella podrá explicar los desarrollos tecnológicos del pasado al presente.
- ● Él / ella podrá explicar el desarrollo de los elementos del patrimonio cultural digital desde el pasado hasta el presente con ejemplos.
- ● Será capaz de explicar con ejemplos el papel de las tecnologías de la información
- y la comunicación en la transferencia del patrimonio cultural.

## **PATRIMONIO CULTURAL TECNOLÓGICO EN LA AGRICULTURA**

La agricultura se pensó principalmente para implicar el significado del proceso de producción de alimentos en la tierra.

Sin embargo, obviamente abarca otros significados y procesos. Por ejemplo, obviamente implica el importante proceso de "producción de bienes colectivos" además de la producción de alimentos. La conceptualización del "patrimonio cultural" en sí misma incluye un aspecto básico de estos "bienes colectivos". La actividad agrícola da forma e influye en todos los sitios, áreas y objetos históricos y culturales. A veces se evalúa que puede convertirse tanto en una amenaza



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

---

como en un guardián de nuestro patrimonio cultural. Sin embargo, en la mayoría del análisis podemos observar que el patrimonio cultural se ve afectado y enriquecido positivamente a lo largo de la historia por las actividades agrícolas y campesinas.

Se habían aceptado diez reglas básicas como programa de desarrollo rural para la Unión Europea en la Conferencia Europea sobre Desarrollo Rural celebrada en 1996. El reconocimiento de la Unión Europea de los vínculos vitales entre el desarrollo rural y la preservación exitosa del patrimonio nacional y cultural ha sido elemento constitutivo de su abordaje del tema. La agricultura como interfaz principal entre el medio ambiente, las personas, el patrimonio nacional y cultural ha sido reconocida por la Unión Europea.

## **INDUSTRIA**

La industria ha sido definida como “las empresas y actividades involucradas en el proceso de producción de bienes para la venta, especialmente en una fábrica o área especial” por The Cambridge Dictionary. Por medio de esta definición es posible concluir que debe haber 1) empresa(s) 2) actividad(es) 3) producción 4) venta 5) fábrica(s) para hablar de “la industria”. Por ello, a muchos les resulta difícil (si no imposible) la concepción de la industria antes, digamos, de la revolución industrial. Después de ese período, nosotros, el ser humano, tuvimos la oportunidad de presenciar la producción en masa para las masas. El proceso industrial había comenzado.

### **1. REVOLUCION INDUSTRIAL**

La Revolución Industrial, en la historia moderna, se entiende principalmente como el proceso de cambio de una economía agraria/agrícola y artesanal a una dominada por la industria y la fabricación mecánica, es decir, la producción en masa. Estos cambios tecnológicos introdujeron formas novedosas de trabajar y vivir y transformaron fundamentalmente la sociedad. Este proceso se inició en Gran Bretaña en el siglo XVIII y desde allí se extendió a otras partes del mundo. Aunque los escritores franceses lo utilizaron anteriormente, el término Revolución Industrial fue popularizado por primera vez por el historiador económico inglés Arnold Toynbee (1852-1883) para describir el desarrollo económico de Gran Bretaña entre 1760 y 1840. Desde la época de Toynbee, el término se ha aplicado más ampliamente como un proceso de transformación económica que como un período de tiempo en un entorno particular.

Esto explica por qué algunas áreas, como China e India, las principales características involucradas en la Revolución Industrial fueron tecnológicas, socioeconómicas y culturales. Los cambios tecnológicos incluyeron lo siguiente: (1) el uso de nuevos materiales básicos, principalmente hierro y acero, (2) el uso de nuevas fuentes de energía, incluyendo tanto combustibles como fuerza motriz, como el carbón, la máquina de vapor, la electricidad, el petróleo y el motor de combustión interna, (3) la invención de nuevas máquinas, como la hiladora y el telar mecánico que permitieron aumentar la producción con un menor gasto de energía humana, (4) una nueva organización del trabajo conocida como fábrica sistema, que implicó una mayor división del trabajo y especialización de la función, (5) desarrollos importantes en el transporte y la comunicación, incluyendo la locomotora de vapor, el barco de vapor, el automóvil, el avión, el telégrafo y la radio, y (6) la creciente aplicación de la ciencia a la industria. Estos cambios tecnológicos hicieron posible un uso enormemente mayor de los recursos naturales y la producción en masa de bienes manufacturados.

También hubo muchos desarrollos nuevos en esferas no industriales, incluidos los siguientes: (1) mejoras agrícolas que hicieron posible la provisión de alimentos para una población no agrícola más grande, (2) cambios económicos que resultaron en una distribución más amplia de la riqueza, la disminución de la tierra como fuente de riqueza ante el aumento de la producción industrial y el aumento del comercio internacional, (3) cambios políticos que reflejan el cambio en el poder económico, así como nuevas políticas estatales correspondientes a las necesidades de una sociedad industrializada, (4) cambios sociales radicales cambios, incluyendo el crecimiento de las ciudades, el desarrollo de movimientos de la clase obrera y el surgimiento de nuevos patrones de autoridad, y (5) transformaciones culturales de un orden amplio. Los trabajadores adquirieron habilidades nuevas y distintivas, y su relación con sus tareas cambió; en lugar de ser artesanos que trabajaban con herramientas manuales, se convirtieron en operadores de máquinas, sujetos a la disciplina de la fábrica. Finalmente, hubo un cambio psicológico: se intensificó la confianza en la capacidad de utilizar los recursos y dominar la naturaleza.

En el período de 1760 a 1830, la Revolución Industrial se limitó en gran medida a Gran Bretaña. Conscientes de su ventaja inicial, los británicos prohibieron la exportación de maquinaria, trabajadores calificados y técnicas de fabricación. El monopolio británico no podía durar para siempre, especialmente porque algunos británicos vieron oportunidades industriales rentables en el extranjero, mientras que los empresarios de Europa continental buscaban atraer el conocimiento técnico británico a sus países. Dos ingleses, William y John Cockerill, llevaron la

Revolución Industrial a Bélgica mediante el desarrollo de talleres mecánicos en Lieja (c. 1807), y Bélgica se convirtió en el primer país de Europa continental en transformarse económicamente.

## 2. SEGUNDA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

A pesar de una superposición considerable con la "vieja", hubo una creciente evidencia de una "nueva" Revolución Industrial a fines del siglo XIX y XX. En cuanto a los materiales básicos, la industria moderna comenzó a explotar muchos recursos naturales y sintéticos no utilizados hasta entonces: metales más ligeros, tierras raras, nuevas aleaciones y productos sintéticos como los plásticos, así como nuevas fuentes de energía. Combinados con estos, hubo desarrollos en máquinas, herramientas y computadoras que dieron origen a la fábrica automática. Aunque algunos segmentos de la industria se mecanizaron casi por completo entre principios y mediados del siglo XIX, el funcionamiento automático, a diferencia de la línea de montaje, adquirió una gran importancia por primera vez en la segunda mitad del siglo XX.

La propiedad de los medios de producción también sufrió cambios. La propiedad oligárquica de los medios de producción que caracterizó la Revolución Industrial a principios y mediados del siglo XIX dio paso a una distribución más amplia de la propiedad a través de la compra de acciones ordinarias por parte de individuos e instituciones como las compañías de seguros. En la primera mitad del siglo XX, muchos países de Europa socializaron sectores básicos de sus economías. Durante ese período también hubo un cambio en las teorías políticas: en lugar de las ideas de laissez-faire que dominaron el pensamiento económico y social de la Revolución Industrial clásica, los gobiernos generalmente se trasladaron al ámbito social y económico para satisfacer las necesidades de sus industrias más complejas. Esa tendencia se invirtió en los Estados Unidos y el Reino Unido a partir de la década de 1980.

## 3. TERCERA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL (ERA DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN)

La Tercera Revolución Industrial, o Revolución Digital, comenzó a fines del siglo XX y se caracteriza por la expansión de la automatización y la digitalización a través del uso de la electrónica y las computadoras, la invención de Internet y el descubrimiento de la energía nuclear. Esta era fue

testigo del auge de la electrónica como nunca antes, desde las computadoras hasta las nuevas tecnologías que permiten la automatización de los procesos industriales. Los avances en las telecomunicaciones allanaron el camino para una globalización generalizada, que a su vez permitió a las industrias

### ***Aspectos destacados de la línea de tiempo.***

- 1969: La Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (APARNET) del Departamento de Defensa de EE. UU. desarrolla muchos de los protocolos que se utilizan actualmente para las comunicaciones por Internet.
- 1972: La Universidad japonesa de Waseda completa el proyecto WABOT-1, creando el primer robot humanoide inteligente a gran escala del mundo.
- 1973: Se inventa Ethernet, el primer sistema para la transmisión de información entre sistemas informáticos.
- 1974: Nace el primer proveedor de servicios de Internet (ISP) con la introducción de una versión comercial de APARNET, conocida como Telenet.
- 1983: se estandariza Ethernet. El Sistema de nombres de dominio (DNS) establece los sistemas .edu, .gov, .com, .org y .net para nombrar sitios web.
- 1984: William Gibson, autor de la novela cyberpunk Neuromancer, acuña el término 'ciberespacio'
- 1986: Los controladores lógicos programables (PLC) se vinculan a las computadoras personales (PC)
- 1989: Tim Berners-Lee, científico de la Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN) desarrolla el lenguaje HTML y presenta la World Wide Web al público.
- 1990: Nace el primer dispositivo IoT: John Romkey crea una tostadora que se puede encender y apagar a través de Internet.
- 1991: Tim Berners-Lee crea la primera 'página web'
- 1992: Se distribuyen los primeros audios y vídeos a través de Internet. Se introduce la conectividad para PLC.
- 1993: La Casa Blanca y la ONU entran en línea.
- 1995: Amazon, Craigslist y eBay se ponen en marcha. La transformación de Internet en una empresa comercial se ha completado en gran medida.
- 1997: La tecnología inalámbrica M2M se vuelve predominante en entornos industriales.

1998: Nace el motor de búsqueda de Google, que cambia la forma en que los usuarios interactúan con Internet. El Ethernet se vuelve popular en entornos industriales.

1999: Kevin Ashton acuña el término Internet de las cosas

2000: Yahoo! Y eBay se ve afectado por un ataque DDoS a gran escala, lo que pone de manifiesto la vulnerabilidad de Internet.

2002: La tecnología de la nube se afianza con el lanzamiento de Amazon Web Services (AWS)

2004: Comienza la era de las redes sociales: Facebook se activa

2005: Roger Mougals de O'Reilly Media acuña el término Big Data.

2006: AOL cambia su modelo comercial, ofrece la mayoría de los servicios de forma gratuita y depende de la publicidad para generar ingresos.

2008: Un grupo de empresas lanzó la Alianza IPSO para promover el uso del Protocolo de Internet (IP) en redes de 'objetos inteligentes' y habilitar el Internet de las Cosas. Blockchain y la primera criptomoneda jamás inventada se presentan al mundo a través del libro blanco de Satoshi Nakamoto Bitcoin: un sistema de efectivo electrónico de igual a igual.

2008-2009: Según Cisco, el IoT 'nació' entre 2008 y 2009 en el momento en que más 'cosas u objetos' estaban conectados a Internet que personas.

#### **4. CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL (INDUSTRIA 4.0)**

El concepto de la Cuarta Revolución Industrial fue acuñado en 2016 por Klaus Schwab, el fundador del Foro Económico Mundial, en un libro del mismo nombre. Entonces, ¿dónde mejor encontrar una buena definición que dentro de sus páginas? "La Cuarta Revolución Industrial crea un mundo en el que los sistemas físicos y virtuales de fabricación cooperan entre sí de manera flexible a nivel global". Sin embargo, la Cuarta Revolución Industrial no se trata solo de máquinas y sistemas inteligentes y conectados. Su alcance es mucho más amplio. Ocurriendo simultáneamente hay oleadas de nuevos avances en áreas que van desde la secuenciación de genes hasta la nanotecnología, desde las energías renovables hasta la computación cuántica. Es la fusión de estas tecnologías y su interacción a través de lo físico, todas las revoluciones tienen ventajas y desventajas, desafíos y oportunidades, incertidumbres y certezas. En el caso de la Cuarta Revolución Industrial, las ventajas son evidentes: aumento de la productividad, eficiencia y calidad en los procesos, mayor seguridad para los trabajadores al reducir puestos de trabajo en entornos peligrosos, mejora en la toma de decisiones con herramientas basadas en datos, mejora

de la competitividad al desarrollar productos personalizados que satisfacen las necesidades de los consumidores, etc.

En cuanto a los inconvenientes, los expertos señalan muchos: la velocidad vertiginosa del cambio y la necesidad de adaptarse, los riesgos cibernéticos crecientes que obligan a incrementar la ciberseguridad, la alta dependencia de la tecnología y la llamada brecha digital, la falta de personal cualificado, etc. Respecto a esto último, cabe recordar que el profundo impacto de la Industria 4.0 en el empleo es uno de los mayores retos de la Cuarta Revolución Industrial. Al inicio del proceso, un informe de McKinsey Global confirmó que hasta 800 millones de puestos de trabajo habrán desaparecido para 2030 como resultado de la automatización. Sin embargo, esto también puede ser una oportunidad, porque, a medida que surjan nuevas tecnologías, también lo harán nuevas profesiones que crearán millones de puestos de trabajo en nuevos sectores.

La Inteligencia Artificial está destinada a ser una de las tecnologías clave en la transformación radical de la economía, la sociedad y el mercado laboral. El consultor Michael Page añade otros aspectos básicos de la industria inteligente, que resumimos a continuación:

### ***Internet de las Cosas***

La tecnología de Internet de las cosas, que está diseñada para establecer una conexión entre el mundo físico y el digital, ha revolucionado numerosos sectores. De hecho, miles de millones de dispositivos ya están interconectados y cada vez más dispositivos se vuelven inteligentes.

### ***Cobots***

La robótica está en constante evolución y los cobots, especialmente diseñados para interactuar físicamente con humanos en entornos colaborativos, serán clave para la industria. Entre otras cosas, optimizan la producción y evitan que los empleados realicen tareas monótonas y peligrosas.

### ***Realidad Aumentada y Realidad Virtual***

La realidad aumentada y la realidad virtual, tecnologías que combinan el mundo real y el mundo digital utilizando la informática, enriquecen la experiencia visual tanto de los usuarios como de los consumidores generando experiencias inmersivas.

## **Big Data**

Información es poder. La Cuarta Revolución Industrial en toda regla nos permitirá convertir los datos en información. Big data permite la gestión e interpretación masiva de datos con fines comerciales, lo que es particularmente relevante cuando se diseñan estrategias comerciales o se toman decisiones.

### ***Impresión 3D and 4D.***

Actualmente tenemos los medios para desarrollar prototipos, o productos para la venta, de forma rápida, precisa y económica con la impresión 3D y 4D. Esta tecnología está cobrando cada vez más importancia en el diseño, la arquitectura, la ingeniería, etc.

Aparte de la velocidad y la amplitud, la cuarta revolución industrial es única debido a la creciente armonización e integración de tantas disciplinas y descubrimientos diferentes. Las innovaciones tangibles que resultan de las interdependencias entre diferentes tecnologías ya no son ciencia ficción. Hoy, por ejemplo, las tecnologías de fabricación digital pueden interactuar con el mundo biológico. Algunos diseñadores y arquitectos ya están mezclando diseño computacional, fabricación aditiva, ingeniería de materiales y biología sintética para ser pioneros en sistemas que implican la interacción entre microorganismos, nuestros cuerpos, los productos que consumimos e incluso los edificios que habitamos. Al hacerlo, están creando (e incluso “creciendo”) objetos que son continuamente mutables y adaptables.

## **REALIDAD VIRTUAL Y CULTURA**

En primer lugar, necesitamos establecer una definición de Realidad Virtual Inmersiva. Rheingold proporcionó una definición comúnmente aceptada de realidad virtual en 1991 como una experiencia en la que una persona está “rodeada por una representación tridimensional generada por computadora y puede moverse en el mundo virtual y verlo desde diferentes ángulos. alcanzarlo, agarrarlo y remodelarlo”. Cruz Neira et al. han propuesto en una definición

más confinada al dominio visual: “un sistema VR es uno que proporciona una perspectiva de seguimiento de la cabeza centrada en el espectador en tiempo real con un gran ángulo de visión, control interactivo y visualización binocular”. Sin embargo, todas las definiciones de RV coinciden en tres características distintivas: (1) inmersión, (2) interacción y (3) tiempo real.

- En “Cabeza estabilizada”, la información se fija en el punto de vista del usuario y no cambia cuando el usuario cambia la orientación o la posición del punto de vista. Cualquier sistema de realidad virtual que no proporcione seguimiento se considera "estabilizado por la cabeza". En el proyecto Venus, el demostrador de gama baja que se ejecuta en una computadora portátil sin dispositivos de seguimiento podría considerarse como un sistema "estabilizado por la cabeza".
- En la información "estabilizada por el cuerpo" se fija en relación con la posición del cuerpo del usuario y varía cuando el usuario cambia la orientación del punto de vista, pero no cuando cambia de posición. Los demostradores semi-inmersivos e inmersivos son sistemas "estabilizados por el cuerpo" ya que la orientación de la cabeza cambia el punto de vista, pero el movimiento dentro del entorno virtual se controla con joysticks 3D en lugar de la posición de la cabeza.
- Y finalmente, en "World-stabilised", la información se fija en ubicaciones del mundo real y varía a medida que el usuario cambia la orientación y la posición del punto de vista. El demostrador de realidad aumentada suele ser un sistema de "estabilización mundial", ya que es necesario calcular la posición y la orientación de los puntos de vista para registrar el entorno virtual sobre el mapa real. Sin embargo, el demostrador inmersivo también podría usar el movimiento del cuerpo de una manera "estabilizada por el mundo" para movimientos pequeños dentro del espacio de seguimiento y mientras que "estabilizado por el cuerpo" se considera cuando se viaja por el entorno con los joysticks 3D.

La mayoría de los sistemas informáticos y de información actuales están desarrollados para manejar información lógica, y la mayoría de las tecnologías de realidad virtual relacionadas con la cultura están relacionadas principalmente con aplicaciones patrimoniales. Sin embargo, estos sistemas y aplicaciones no consideran profundamente los contenidos, la forma y el significado de las culturas. Hasta hace poco tiempo se creía que un sistema complejo y no lineal como la cultura no podía ser modelado por computadoras. Sin embargo, recientemente ha surgido la informática y los medios interactivos dirigidos al análisis, modelado y predicción de la cultura o “tecnología cultural” [1]. Por ejemplo, si se pueden determinar las estructuras subyacentes de la cultura histórica, entonces no solo se puede modelar en la realidad virtual, sino que se puede usar para predecir nuevas formas de cultura moderna o pop, algunas de las cuales se pueden basar únicamente en el mundo virtual.

A través de la tecnología de la cultura con realidad virtual podemos desarrollar formas novedosas de actividad cultural en las artes y las humanidades, por ejemplo, creando instrumentos virtuales que fusionen la guitarra eléctrica con el shamisen japonés. O combinar personajes virtuales inteligentes de diferentes épocas o culturas (por ejemplo, Confucio con Platón) y ver nuevos tipos de interacción que es imposible en el mundo físico. Esencialmente, esto podría conducir a nuevas formas de transformación y combinación de los dominios de la ciencia, las artes y las humanidades. En este número especial hacemos un llamado a la investigación científica basada en la realidad virtual que tiene como objetivo crear y difundir obras culturales transformadoras e innovadoras y conducirá a nuevos paradigmas que transformarán positivamente la cultura.

## **INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y CULTURA**

### ***Definición de IA***

La IA en cuestión hoy en día tiene orígenes antiguos ya que la idea de las máquinas "inteligentes" está arraigada en ciencia ficción, el pensamiento científico se remonta a la década de 1950 y la mayoría de los algoritmos actuales fueron inventados en la década de 1980. La expresión "inteligencia artificial" se formalizó por primera vez en la presentación de John McCarthy en el campamento de verano de Dartmouth College en 1956. En su obra llevado a cabo diez años después de la aparición de la primera computadora, de la mano de su colega John McCarthy, el matemático estadounidense Marvin Minsky asume que se puede para comprender mejor la inteligencia y define la IA como "la ciencia de fabricar máquinas hacer cosas que requerirían inteligencia si fueran hechas por humanos" El 25 de abril de 2018, la Comisión Europea dio a conocer su estrategia a través de una Comunicación, Una inteligencia artificial para Europa. El grupo de expertos designado por la Comisión propuso acciones comunes: aumentar la inversión, hacer más disponibles los datos, fomentar el talento y desarrollar una ética de IA para garantizar la confianza. Además, tras la presentación del informe de Cédric Villani, Francia decidió apoyar el desarrollo de la IA a través de un plan de inversiones, mientras que la Comisión Europea prevé invertir cerca de 2.500 millones de euros entre 2021 y 2027. En las recomendaciones adoptadas por la OCDE el 22 de mayo de 2019 en materia de IA y en la comunicación de la Comisión Europea de 8 de abril de 2019, existen algunos principios fundamentales para regular la IA, como la ausencia de discriminación, la transparencia, la explicabilidad, el respeto a la privacidad y la autonomía humana, etc.

Aunque el informe Villani destaca algunos sectores, centrándose en aquellos en los que Francia puede desarrollar las ventajas competitivas más importantes, señala que la IA en realidad afecta a todas las áreas, incluidas aquellas en las que no necesariamente se espera, como el deporte y la cultura. Hay una serie de desafíos para la IA en el sector cultural. El público en general ha estado descubriendo la inteligencia artificial a través de exposiciones como la exposición interactiva de 2019 en el Barbican Centre de Londres, AI: More than Human, que explora las innovaciones creativas y científicas de la inteligencia artificial y la exposición Artists and Robots en el Grand Palais de Londres. París en 2018. También se multiplican las iniciativas destinadas a fomentar la reflexión y las recomendaciones en el ámbito público. En particular, la UNESCO se ha interesado por la cuestión a través del prisma de la diversidad de las expresiones culturales y, en 2019, la OIF (Organización Internacional de la Francofonía) organizó una serie de encuentros sobre los desafíos y oportunidades de la IA para el desarrollo cultural y cultural. sector de las industrias creativas. El tema de la creación artística y su estatus es también un tema clave para muchas autoridades e instituciones. Por ejemplo, a fines de septiembre de 2019, la OMPI informó sobre la organización de una "Conversación sobre propiedad intelectual (PI) e inteligencia artificial (IA)", que en particular abordó los temas legales estudiados en el informe de la misión (pero como la conversación fue "informal", por el momento no se ha publicado ningún documento escrito salvo el propio programa).

La reflexión también está en curso en los Estados Unidos. El Parlamento Europeo (Servicio Jurídico) también está considerando la cuestión de la protección de las creaciones producidas por IA en el marco de la redacción de su programa de trabajo futuro, y la Comisión Europea planteó el tema de la propiedad intelectual en sus dos comunicaciones sobre IA. En octubre de 2019, el Foro Global sobre IA para la Humanidad, bajo el alto patrocinio del Presidente de la República de Francia, propuso un taller titulado "Repensar las cuestiones culturales y éticas en la IA".

En Francia, está en marcha una misión franco-quebequense sobre los aspectos de "descubrimiento" del uso de la IA en el sector cultural. El Parlamento Europeo (Servicio Jurídico) también está considerando la cuestión de la protección de las creaciones producidas por IA en el marco de la redacción de su programa de trabajo futuro, y la Comisión Europea planteó el tema de la propiedad intelectual en sus dos comunicaciones sobre IA. En octubre de 2019, el Foro Global sobre IA para la Humanidad, bajo el alto patrocinio del Presidente de la República de Francia, propuso un taller titulado "Repensar las cuestiones culturales y éticas en la IA". En Francia, está en marcha una misión franco-quebequense sobre los aspectos de "descubrimiento" del uso de la IA en el sector cultural. El Parlamento Europeo (Servicio Jurídico) también está considerando

la cuestión de la protección de las creaciones producidas por IA en el marco de la redacción de su programa de trabajo futuro, y la Comisión Europea planteó el tema de la propiedad intelectual en sus dos comunicaciones sobre IA. En octubre de 2019, el Foro Global sobre IA para la Humanidad, bajo el alto patrocinio del Presidente de la República de Francia, propuso un taller titulado "Repensar las cuestiones culturales y éticas en la IA". En Francia, está en marcha una misión franco-quebequense sobre los aspectos de "descubrimiento" del uso de la IA en el sector cultural. y la Comisión Europea planteó el tema de la propiedad intelectual en sus dos comunicaciones sobre IA. En octubre de 2019, el Foro Global sobre IA para la Humanidad, bajo el alto patrocinio del Presidente de la República de Francia, propuso un taller titulado "Repensar las cuestiones culturales y éticas en la IA". En Francia, está en marcha una misión franco-quebequense sobre los aspectos de "descubrimiento" del uso de la IA en el sector cultural. y la Comisión Europea planteó el tema de la propiedad intelectual en sus dos comunicaciones sobre IA. En octubre de 2019, el Foro Global sobre IA para la Humanidad, bajo el alto patrocinio del Presidente de la República de Francia, propuso un taller titulado "Repensar las cuestiones culturales y éticas en la IA". En Francia, está en marcha una misión franco-quebequense sobre los aspectos de "descubrimiento" del uso de la IA en el sector cultural.

Tomando nota de este creciente interés por la IA y la cultura, el CSPLA encomendó a las profesoras Alexandra Bensamoun y Joëlle Farchy una misión sobre las cuestiones jurídicas y económicas de la IA en los sectores culturales, para identificar todas las cuestiones planteadas (véase la carta de misión del 1 de julio de 2018<sup>10</sup>). Como estaba previsto desde el inicio de esta misión, este informe se plantea como un simple paso en la reflexión, que sin duda habrá que continuar a medio plazo. Su objetivo principal es proporcionar una comprensión de la técnica y sus consecuencias jurídicas y económicas, y elaborar un inventario de soluciones a la luz del estado de la técnica, que está obligado a evolucionar.

## **REALIDAD AUMENTADA Y CULTURA**

Uno de los tipos de realidad aumentada que avanza a pasos agigantados, debido a su gran potencial, es la RA basada en ubicación, que te permite convertir tu ciudad en una búsqueda del tesoro. Esta forma de AR se basa en la ubicación geográfica y, por lo tanto, no necesita una imagen específica para activar una experiencia y colocar un objeto virtual en el entorno real. La aplicación hace uso de un GPS para saber dónde se encuentra y cuándo iniciar la experiencia. Pokémon GO es el ejemplo más conocido de cómo incluir elementos de realidad aumentada en

el mundo real en forma de una especie de búsqueda del tesoro. En poco tiempo, pudo demostrar claramente las posibilidades que la geolocalización puede ofrecer a la AR.

Crear realidad aumentada geolocalizada puede ser interesante para un amplio abanico de sectores, pero antes de entrar en más detalles primero queremos hablar de otro concepto importante que está en auge, la gamificación o ludificación, como sería el término en español. Verá que esta técnica puede marcar una gran diferencia en la configuración de sus experiencias de realidad aumentada.

## **Gamificación**

Gamificación proviene de la palabra inglesa 'game', por lo que en el contexto de AR, estaríamos hablando de experiencias que hacen uso de la mecánica del juego, como establecer un objetivo claro que contiene un desafío que te permite lograr una determinada recompensa. También podemos pensar en añadir varios niveles para fomentar la participación de los usuarios, ya sea trabajando en equipo para el aprendizaje cooperativo o utilizando una táctica más competitiva. Después de todo, ¿qué mejor manera de aprender cosas nuevas que jugando? Los juegos siempre han sido una parte importante de la vida para aprender cosas nuevas, tanto en el reino animal como en el nuestro, sin importar la edad.

No se puede jugar 'a medias' ya que requiere plena participación y atención para aprender a manejar la dinámica del juego. Otro aspecto muy importante en un juego es la emoción y la satisfacción que se obtiene al lograr el objetivo y ser recompensado por tus esfuerzos. Todos sabemos que las cosas que nos hacen sentir una emoción fuerte son las que mejor quedan ancladas en nuestro cerebro, por lo que serán más difíciles de olvidar.

Uno de los proyectos de éxito que hemos realizado para la Universidad de Oviedo, concretamente el Observatorio Territorial, es un buen ejemplo de cómo se puede utilizar la RA basada en localización en el ámbito cultural donde, mediante RA geolocalizada, se están desarrollando recorridos en diferentes zonas de Asturias, mostrando puntos de interés histórico. Incluso si pensamos en otro tipo de cultura como la cultura corporativa, la RA geolocalizada puede ser de gran valor.

Imagine, por ejemplo, reforzar el trabajo en equipo organizando una búsqueda del tesoro o incluso una sala de escape con AR basada en la ubicación donde tienen que trabajar juntos para resolver problemas. Es una forma divertida de aprender a utilizar herramientas que le serán de gran ayuda en su propio entorno laboral.

# **USO DE TECNOLOGÍA EN LA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL**

El patrimonio cultural es la suma de valores tangibles e intangibles que describen la historia común de una sociedad en cuanto a su identidad, cultura e historia. Ciudades y texturas históricas, estructuras monumentales, sitios arqueológicos

y valores vivos pero intangibles como la lengua, la tradición, la danza, la música y los rituales constituyen patrimonio cultural.

Hoy en día, el método de archivo digital atrae mucha más atención que los métodos de archivo clásicos. En particular, el modelado 3D y el archivo digital de artefactos del patrimonio cultural y lugares históricos aumentan la permanencia de estos artefactos y áreas históricas y preservan la existencia de los artefactos.

Como herramientas de recolección de datos se utilizan imágenes satelitales, cámaras aéreas digitales, cámaras térmicas, cámaras panorámicas, video de alta definición y cámaras fotográficas.

El archivo del patrimonio cultural se considera esencial a efectos de protección, especialmente en los procesos de restauración de sitios históricos. Los métodos de modelado 3D y archivo digital se utilizan en el proceso de archivo de artefactos históricos. Entre estos métodos, se selecciona el método más adecuado para el estudio y el presupuesto del estudio.

El análisis de datos con modelado 3D digital, además del archivo digital del patrimonio cultural tangible, permite a los arqueólogos explorar mejor el sitio en términos de características arqueológicas y físicas.

En algunos estudios de arqueología, se pueden usar vehículos aéreos no tripulados para ver completamente el área en los casos en que el área no se puede fotografiar exactamente desde el suelo. Esta situación permite a los arqueólogos planificar sus excavaciones con mayor facilidad y llegar más fácilmente a sus objetivos.

## **EL PAPEL DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA TRANSFERENCIA DEL PATRIMONIO CULTURAL (APLICACIONES MÓVILES)**

Es posible definir el concepto de patrimonio cultural como creación humana diseñada para informar. En el orden tecnológico cambiante, las transferencias de información del patrimonio cultural deben adaptarse rápidamente a este cambio tecnológico. Con el impacto del turismo,

las tecnologías de la información y la comunicación están desarrollando rápidamente su uso en el campo del patrimonio cultural.

Los primeros usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la promoción del patrimonio cultural se encuentran en los museos. La digitalización de datos con la digitalización y la transferencia de información en poco tiempo a través de Internet, el intercambio de información en multimedia, se denominan desarrollos importantes para los museos. Así, se crean los primeros museos virtuales; Se abren al mundo a través de la web. El uso de códigos QR se considera un desarrollo revolucionario para los museos. Hoy en día, mientras que muchos museos prefieren la museología interactiva, el uso de AR se ha convertido en una tecnología indispensable o incluso ordinaria para museos importantes.

Recientemente, ha habido muchas innovaciones y desarrollos en el campo de la protección de los valores del patrimonio cultural. Uno de ellos son las aplicaciones de “nuevos medios”, que también es un método de síntesis. El concepto de los nuevos medios y su cultura ha entrado rápidamente en todos los aspectos de nuestras vidas, como las relaciones sociales, la comunicación, la publicidad y el arte, antes de que nos demos cuenta. El uso de nuevos medios en el campo del patrimonio cultural también ha sido fácilmente adoptado y generalizado en términos de las oportunidades tecnológicas que brinda.

Considerando las posibilidades que brindan las tecnologías actuales, las aplicaciones de los nuevos medios tienen un gran impacto en la protección del patrimonio cultural y la exhibición visual, auditiva y escrita de los valores culturales, además de transmitirlos a la audiencia y al investigador en una plataforma virtual-real. . Ejemplos son las prácticas dirigidas a lograr que los sitios arqueológicos sean mejor percibidos por los visitantes.

## **PATRIMONIO TECNOLÓGICO TANGIBLE E INTANGIBLE**

Si bien el conocimiento es uno de los elementos más importantes en el desarrollo y supervivencia de las sociedades a lo largo de la historia, es un concepto que es efectivo en la realización acumulativa de los desarrollos sociales. La información, que es un elemento utilizado por las sociedades a través de la comunicación verbal en épocas tempranas, requirió el registro de la comunicación verbal con el descubrimiento de la escritura. En este proceso, se sabe que las sociedades satisfacen sus necesidades de registro haciendo uso de herramientas como paredes de cuevas, cortezas de árboles, pergaminos y papel en su producción de conocimiento. Además, es posible decir que los vehículos en cuestión han sido renovados en el marco de nuevas invenciones y oportunidades tecnológicas en desarrollo. Los recursos de información, que se describen como los entornos donde se almacena la información en el sentido más simple,

también han mostrado un rápido aumento como resultado de los acontecimientos. Estos desarrollos han sido efectivos para aumentar la cantidad de información transportada, así como la diversidad de formatos y entornos en los que se ubican las fuentes de información. En este punto, si bien las fuentes de información almacenan información sobre el progreso de las sociedades, también se han convertido en herramientas que permiten a las sociedades registrar su acumulación cultural y transferir esta acumulación a las generaciones futuras.

Considerando la dimensión cultural, es posible decir que los recursos de información son los recursos que portan el patrimonio cultural de las sociedades. Además, es posible decir que los recursos de información son una herramienta importante para registrar los productos del patrimonio cultural tangible e intangible. El desarrollo de la tecnología y la producción de información en el entorno digital han revelado la necesidad de que los productos del patrimonio cultural continúen existiendo al ser transferidos al entorno digital y transferirlos a las próximas generaciones a través del entorno digital. En este contexto, las aplicaciones de digitalización, que se expresan en el sentido más general como la transferencia de información en medios analógicos a medios digitales, también crean oportunidades para los productos del patrimonio cultural tanto tangible como intangible. el registro se vuelve más fácil; Están surgiendo iniciativas para compartir y aumentar la visibilidad de estos productos. Las bibliotecas, los museos y los archivos, que llevan a cabo las funciones de recopilar, ordenar y organizar los productos del patrimonio cultural y ponerlos a disposición de la sociedad, también toman iniciativas para proteger el patrimonio cultural y presentar los productos del patrimonio cultural a la sociedad haciendo uso de los recursos más tecnologías actualizadas invirtiendo en aplicaciones de digitalización y desarrollando proyectos. En el ámbito de estas iniciativas se crean bibliotecas digitales y se desarrollan proyectos para compartir registros con plataformas como la Biblioteca Digital Europea y Europeana. Con estos proyectos,

# Live with culture – Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521



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

## **Patrimonio Natural (Ecosistema, Aire, Agua, Suelo, Vida, Biodiversidad, energía, Recursos subterráneos)**

Modulo Formativo:



Desarrollado por: Ana Pina, Agrupamento de Escolas do Barreiro



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

## **Contenido**

**Subunidad 1:** ECOSISTEMA 5

**Subunidad 2:** Nuestros recursos naturales 6

**Subunidad 3:** Aire, Suelo, Agua 7

**Subunidad 4:** Biodiversidad, Criaturas en peligro de extinción 8

**Subunidad 5:** Áreas Naturales de Protección de la UNESCO 9

**Subunidad 6:** RECURSOS SUBTERRÁNEOS 10

**Actividades:** 11

## RESUMEN DEL MODULO

El propósito de este módulo es desarrollar conciencia y conciencia ambiental en nuestro grupo objetivo de estudiantes. El objetivo principal de este módulo es explicar la necesidad de preservar los elementos naturales y el ecosistema en nuestro mundo y transferirlos a las generaciones futuras para una vida y un mundo sostenibles, y crear conciencia. Dentro del alcance del módulo, se desea generar conciencia ambiental a partir de elementos como el ecosistema, la diversidad biológica, los seres vivos y los recursos naturales.

## OBJECTIVOS

- Será capaz de darse cuenta de la importancia de la diversidad en la naturaleza y mostrará una actitud protectora.
- Podrá darse cuenta de que el patrimonio cultural más importante que podemos dejar al futuro es un mundo limpio.
- Podrá darse cuenta de la necesidad de proteger nuestros recursos naturales y la diversidad biológica.
- Podrá conocer la lista de protección del patrimonio cultural natural mundial de la UNESCO.
- Podrá darse cuenta de que el aire, el suelo y el agua, que son los componentes básicos de la naturaleza, deben ser protegidos y que los seres humanos son los recursos vitales básicos.
- Será capaz de reconocer los problemas ambientales.

- Él / ella podrá darse cuenta de que los recursos naturales y las bellezas naturales son los elementos del patrimonio cultural más importantes que podemos dejar para el futuro.

### ***SUBUNIDADES DE APRENDIZAJE***

Subunidad 1	Ecosistema
Subunidad 2	Nuestros recursos naturales
Subunidad 3	Aire, Suelo, Agua
Subunidad 4	Biodiversidad, Criaturas en Peligro
Subunidad 5	Áreas Naturales de Protección de la UNESCO
Subunidad 6	Recursos subterráneos

***DURACION : 2 horas***

## ***Subunidad 1: ECOSISTEMA***

Un ecosistema es un área geográfica donde las plantas, los animales y otros organismos, así como el clima y el paisaje, trabajan juntos para formar una burbuja de vida. Los ecosistemas contienen factores bióticos o vivos, así como factores abióticos, o partes no vivas. Los factores bióticos incluyen plantas, animales y otros organismos.

Un ecosistema incluye la interacción de los seres vivos con el entorno no vivo. Incluye animales que son interdependientes entre sí para sobrevivir y pueden ser representados por una cadena alimenticia. Ejemplo: los estanques o lagos son ecosistemas naturales estacionarios de agua dulce. Los productores incluyen fitoplancton.

Ejemplos de ecosistemas son: agroecosistema, ecosistema acuático, arrecife de coral, desierto, bosque, ecosistema humano, zona litoral, ecosistema marino, pradera, selva tropical, sabana, estepa, taiga, tundra, ecosistema urbano y otros. plantas, animales, organismos del suelo y condiciones climáticas.

Hay tres amplias categorías de ecosistemas en función de su entorno general: agua dulce, agua del océano y terrestre.

Mire el video introductorio sobre la definición de Ecosistema:

<https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I>



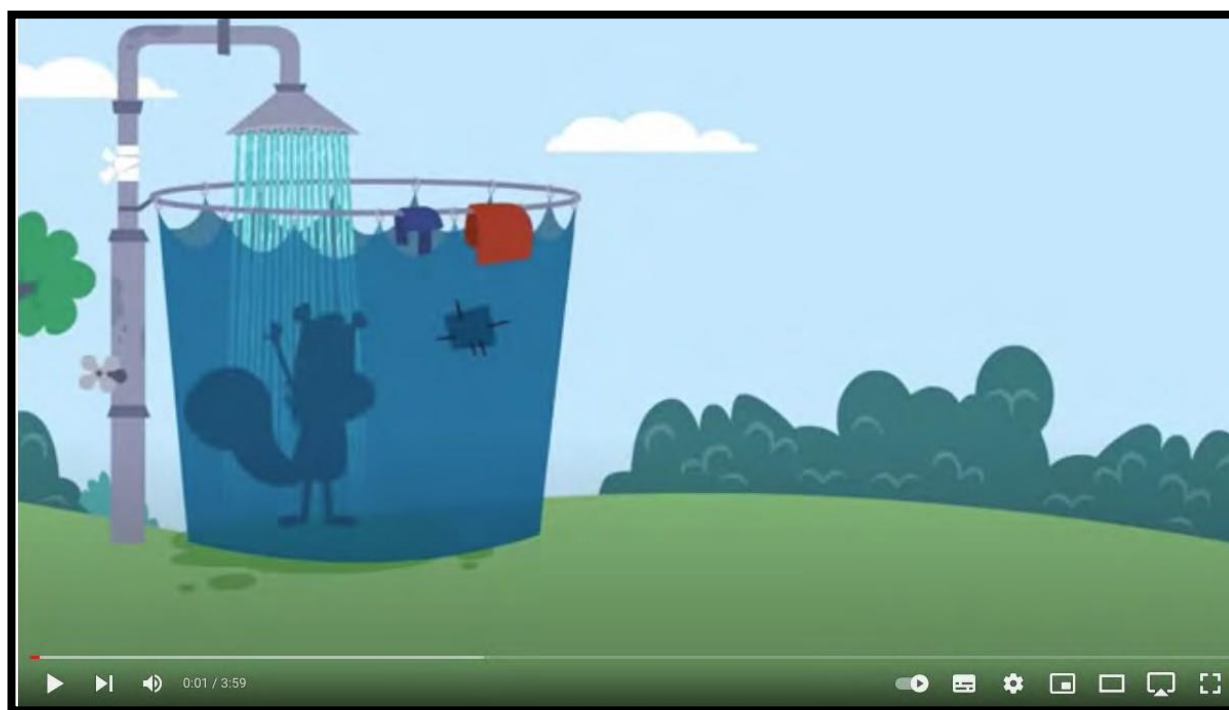
## ***Subunidad 2: Nuestros recursos naturales***

¿Qué son los recursos naturales?

El petróleo, el carbón, el gas natural, los metales, la piedra y la arena son recursos naturales. Otros recursos naturales son el aire, la luz solar, el suelo y el agua. Los animales, las aves, los peces y las plantas también son recursos naturales. Los recursos naturales se utilizan para fabricar alimentos, combustibles y materias primas para la producción de bienes.

Mire el video introductorio sobre los recursos naturales:

[https://youtu.be/dsTgyb\\_ITtk](https://youtu.be/dsTgyb_ITtk)



### ***Subunidad 3: Aire, Suelo, Agua***

Los recursos naturales más importantes: Aire, Suelo, Agua

El agua es uno de los recursos naturales más importantes que fluye de los bosques.

El suelo proporciona nutrientes, agua, oxígeno y calor a las áreas terrestres naturales.

El aire es un tercer recurso crítico para los seres humanos, las plantas, los animales y todos los demás organismos dentro de un área natural.

Mire el video introductorio sobre los recursos naturales:

<https://youtu.be/Qw6uXh9yM54>



### ***Subunidad 4: Biodiversidad, Criaturas en peligro de extinción***

¿Qué es una especie en peligro de extinción en la biodiversidad?

Especies en peligro de extinción, cualquier especie que esté en peligro de extinción debido a una disminución rápida y repentina de su población o a la pérdida de su hábitat crítico. Anteriormente, cualquier especie de planta o animal que estuviera en peligro de extinción podría denominarse especie en peligro de extinción.

Mire el video introductorio sobre especies en peligro de extinción:

<https://youtu.be/6tjDCZrGnxc>



### ***Subunidad 5: Áreas Naturales de Protección de la UNESCO***

La Convención del Patrimonio Mundial es uno de los instrumentos internacionales más exitosos para reconocer los lugares naturales más excepcionales del mundo, caracterizados por su extraordinaria biodiversidad, ecosistemas, geología o magníficos fenómenos naturales. La Convención ha otorgado reconocimiento internacional a alrededor de 3 500 000 km<sup>2</sup> en más de 250 sitios terrestres y marinos en más de 100 países, y aunque persisten ciertos vacíos en la Lista del Patrimonio Mundial, actualmente protege una muestra extremadamente valiosa de nuestro patrimonio natural.

Mire el video introductorio sobre las Áreas Naturales de Protección de la UNESCO:

<https://youtu.be/dyrfNSJa7sw>



## ***Subunidad 6: RECURSOS SUBTERRÁNEOS***

*¿Qué recursos obtenemos del subsuelo?*

*La minería subterránea de roca dura se refiere a varias técnicas de minería subterránea utilizadas para excavar minerales "duros", generalmente aquellos que contienen metales, como oro, plata, hierro, cobre, zinc, níquel, estaño y plomo. También implica las mismas técnicas utilizadas para excavar minerales de gemas, como diamantes y rubíes.*

*¿Cuáles son los dos valiosos recursos subterráneos?*

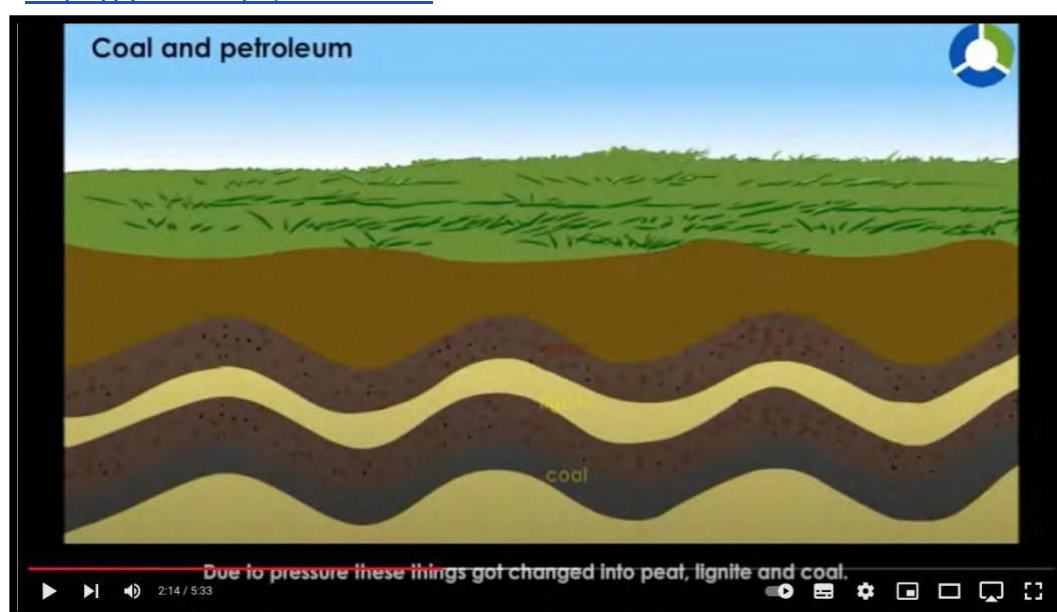
*Estos incluyen aluminio, cromo, cobre, mercurio, estaño, titanio, tungsteno y uranio.*

*¿Cómo se extraen los recursos?*

La extracción de recursos se refiere a las actividades que involucran la extracción de materiales del entorno natural. El registro es un ejemplo de extracción de recursos. Si no se realiza de manera sostenible, la tala extrae árboles y su remoción provoca otros cambios que pueden resultar en la remoción de suelo y nutrientes del área talada.

Mire el video introductorio sobre los recursos subterráneos:

<https://youtu.be/QzoO3ThL1t4>



## Actividades

### Actividad 1: "Mente Sana, Cuerpo Sano"

Los estudiantes organizarán una conferencia en su escuela para ayudar a los estudiantes a comer mejor, ser más activos y lograr pesos más saludables. Las escuelas están preparadas para convertirse en una parte integral de la lucha contra la epidemia de obesidad. Al igual que con la educación en general, cuanto antes actuemos, mejor.

Sin embargo, en un mundo de miles de millones, más de 820 millones de personas en todo el mundo que sufren desnutrición crónica, el 60% de las mujeres y casi cinco millones de niños menores de cinco años mueren todos los días por causas relacionadas con la desnutrición. También es importante tener en cuenta que mientras millones pasan hambre, 672 millones de personas sufren de obesidad y otros 1300 millones tienen sobrepeso. Podemos cambiar esto.



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

## ***Actividad 2: Celebrando el Día de la Tierra***

Los estudiantes “harán su propio cartel” sobre el Día de la TIERRA. También organizarán un concurso llamado “E-STEM con ART”. Para esta actividad, los estudiantes utilizarán materiales reciclados o de desecho para crear su propio arte. El objetivo de esta actividad es mostrar a los estudiantes “Cómo la basura de un hombre es el tesoro de otro”. Los resultados se publicarán en la página web u otras plataformas de redes sociales.

# APÉNDICE 1

**Plan de sesiones para las  
escuelas primarias**



## PLAN DE CLASES DE APRENDIZAJE EXPERIMENTAL CREATIVO

### 1. ETIQUETA DEL PLAN

<b>Tema:</b>	PATRIMONIO CULTURAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (LEYENDAS)
<b>Grupo destinatario:</b>	Escuela Primaria
<b>Grupo:</b>	... personas (... niñas ... niños) (7-10 años)
<b>Lugar:</b>	Aula o sala polivalente
<b>Duración:</b>	40'+40'+40'
<b>Método:</b>	Método de aprendizaje experimental creativo/Aprendizaje por descubrimiento
<b>Técnica/Técnicas:</b>	Juegos de rol, Improvisación, Instantáneas de momentos reales
<b>Herramientas y material:</b>	Tarjetas de estado, disfraces, cartulinas, etc. herramientas, papel, lápices de colores
<b>Objetivos:</b>	Reconocer y proteger los bienes del patrimonio cultural
<b>Objetivos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocerá los elementos del patrimonio cultural inmaterial.</li> <li>2. Conocerá el concepto de patrimonio cultural.</li> <li>3. Él/Ella será capaz de explicar los elementos que componen el patrimonio cultural.</li> <li>4. ¿Qué es un mito? Investiga.</li> </ol>

### 2. PROCESO

PARTE A;	APORTACIÓN EXPERIENCIAL
1.Preparación Calentamiento (Experiencia concreta)	El formador invita a los participantes al círculo. Les pide que se sienten uno al lado del otro. Les dice que van a jugar al juego "de oreja a oreja". Se da una breve información sobre el juego.

	<p>El alumno sentado a la cabeza dice una palabra o frase (susurra) al oído de la persona que tiene al lado y, cuando llega al final, se dice la palabra. No se dice, sino que es una distorsión creativa de una frase o palabra. El formador elige las palabras que se utilizarán en el juego a partir de los conceptos del patrimonio cultural.</p>
<p>2. Evaluación intermedia (Recordatorio de Experiencia) (REFLEXIÓN OBSERVACIÓN)</p>	<p>¿Adivinaste lo que podía pasar antes de empezar la actividad? Entonces, ¿por qué podríamos haber hecho esta actividad? Se crea un breve debate diciendo que la información difundida de boca en boca puede cambiar en función del juego que juguemos.</p>
<p>3. ANIMAR (VIDA TANGIBLE)</p>	<p>Antes de la lección, el instructor prepara una leyenda o historia que hable de un artefacto cultural de la región. O bien, antes de la lección, pide a los participantes que investiguen sobre este tema y traigan a clase un texto de leyenda o cuento. Los participantes forman grupos de 4 ó 6 personas. Se entrega a los grupos una historia o leyenda determinada como ficha de situación y se les da tiempo suficiente para que la representen. Se llama al primer grupo por turno y realizan las animaciones según lo escrito en la tarjeta de estado. Al final de la historia o leyenda contada se obtiene un fotograma del momento real.</p>
<p>4. Provisional interim; ( Reflecting Experience /From Experience to New Concepts: Reflective Observation)</p>	<p>Se forma un círculo con los alumnos. El instructor hace preguntas que crearán un ambiente de debate. ¿Qué harías si fueras el protagonista de esta leyenda? ¿Te ha gustado la leyenda/historia a la que hemos dado vida? ¿Podemos cambiar estos mitos? ¿Cómo puedes conseguir que estas leyendas lleguen a las generaciones futuras?</p>

<b>PARTE B:</b>	<b>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</b>
<b>5. Tratamiento: "¿Qué importa?"</b>	¿Qué es una leyenda? El profesor da una breve explicación. Leyenda es el nombre que se da a las historias de lengua a lengua creadas entre la gente. Es posible encontrar leyendas en todas las sociedades. También hay leyendas en las distintas culturas. Estas historias, transmitidas de generación en generación, seguirán contándose como si se hubieran vivido y se contarán a las generaciones futuras. Este patrimonio da a las comunidades un sentido de continuidad con su entorno y su historia, y contribuye a la diversidad cultural.
<b>6. Evaluación intermedia (Atribución conceptual)</b>	¿Ha oído hablar de leyendas similares? ¿Por qué es importante preservar estas historias? ¿Qué efectos tienen estas historias en la promoción de los países?
<b>7. Practicar: "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA activa</b>	Se hace un dibujo sobre la historia que interpretan. Los participantes interpretan los dibujos que hacen.
<b>8. EVALUACIÓN GENERAL</b>	El formador dice: "Hablemos de lo que hemos hecho hoy" y plantea al grupo estas preguntas: "¿Cómo os habéis sentido, qué habéis notado?".
<b>9. RELACIÓN CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)</b>	Los participantes escriben una historia de ensueño o una leyenda sobre cualquier elemento cultural de su región...



## PLAN DE CLASES DE APRENDIZAJE EXPERIMENTAL CREATIVO

### 1.PLAN

<b>Tema:</b>	Museos, tipos de museos y su papel en la transmisión de la cultura
<b>Grupo objetivo:</b>	Escuela primaria
<b>Grupo:</b>	..... personas (..... mujeres..... hombres ) (7-10 años)
<b>Lugar:</b>	Entorno del museo y del aula
<b>Tiempo:</b>	40'+40'
<b>Metodología:</b>	Método creativo de aprendizaje experiencial/aprendizaje por descubrimiento
<b>Técnicas:</b>	Juego de roles, improvisación, observación,
<b>Herramientas y equipos:</b>	Fotografías con imágenes de objetos de museo, salas/espacios y modelos humanos
<b>Objetivo:</b>	Concienciar acerca de que que un museo cuenta las formas de vida de la gente de la época .Es un todo junto con el tiempo, la historia, las personas, los objetos y los lugares. Por tanto, concienciar sobre el " tiempo histórico". Reconocer y proteger los bienes del patrimonio cultural.
<b>Objetivos:</b>	<p>1.1 Podrá establecer un museo sencillo a partir de sus propios objetos.</p> <p>1.2 Podrá aprender a pensar y evaluar los acontecimientos en todas sus dimensiones.</p> <p>1.3 Podrá clasificar los museos según su tipología.</p> <p>1.4.Será capaz de trabajar en armonía con los miembros del grupo.</p> <p>1.5 Será capaz de establecer una relación entre el pasado, el presente y el futuro.</p> <p>1.6 Podrá evaluar el proceso de trabajo en términos de lo que le aporta.</p>

### 2.PROCESO

PARTE A;	APORTE EXPERIMENTAL
1.Preparación/ Calentamiento (Experiencia concreta)	Se realiza una breve visita al museo o una visita virtual al museo con los participantes en el aula. Se pide a los participantes que examinen los objetos que ven a su alrededor en el museo. Se invita a todos los participantes a formar un círculo. Cada uno dice primero su nombre y después un objeto del museo que empiece por la primera letra de su nombre. Se continúa el juego entre todo el grupo aumentando la variedad de objetos.

1/2

Project number: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

<p>2. Evaluación intermedia (Recordatorio de Experiencia) ( REFLEXIVO OBSERVACIÓN)</p>	<p>¿Adivinaste lo que podía pasar antes de empezar la actividad?</p> <p>Entonces, ¿por qué podríamos haber hecho esta actividad?</p> <p>Basándonos en el juego que hemos jugado, ¿qué objetos utilizaban las personas que vivían en la antigüedad? ¿Qué tipo de vida podían llevar? Se inicia un pequeño debate con estas preguntas.</p>
<p>3. ANIMANDO ( VIDA TANGIBLE)</p>	<p>Investigando previamente, el formador pega las fotografías de los modelos humanos, objetos y lugares del museo en las cartulinas y divide las fotografías en dos.</p> <p>Se entrega a los participantes la mitad de una de las cartulinas preparadas. "¿Cómo podría ser la otra mitad de esta foto?", se les pregunta. Se dice que la respuesta a la pregunta está escondida en el museo. Se vuelve a hacer una visita al museo con los participantes (si hay práctica en el aula, se hace una visita virtual al museo) y los participantes comparan los objetos con sus predicciones. El formador forma un grupo de 4 participantes y los grupos crean una historia corta combinando los objetos que adivinaron y representan la historia.</p>
<p>4. Interino Evaluación; ( Reflexionando la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)</p>	<p>Los participantes tienen derecho a hablar y se hacen las siguientes preguntas: ¿Te gustaron las historias que trajimos a la vida? Entonces, ¿podemos cambiar los estilos de vida en esta historia? ¿Cómo puede asegurarse de que la cultura de la gente del pasado llegue a las próximas generaciones?</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</p>
<p>5. Procesamiento: "¿Qué importa?"</p>	<p>El formador explica brevemente las respuestas a preguntas como qué es un museo, cuáles son los tipos de museos, cuál es el papel de los museos en la transferencia de la cultura de épocas pasadas a la actual. Los museos son instituciones permanentes para educar y servir a la comunidad. Estas instituciones son muy educativas. Hay muchos tipos de museos. Un museo puede fundarse sobre cualquier tema. Si su zona es famosa por una guerra, un producto agrícola, un grupo étnico, un género musical o una industria, o un acontecimiento histórico concreto, puede encontrar o visitar un museo sobre cualquiera de estos temas para empezar. Los museos proporcionan entornos de aprendizaje para diversos grupos y culturas. Promueven una mejor comprensión de nuestro patrimonio común y fomentan el diálogo, la curiosidad y la autorreflexión. Además, ayudan a las generaciones futuras a comprender su pasado y a reconocer</p>



	los logros de quienes les precedieron. El formador realiza un viaje a museos virtuales o a los museos más cercanos.
6. Evaluación intermedia (Atribución conceptual)	¿Has visitado tipos similares o diferentes de museos aquí? ¿Por qué es importante proteger estos museos? ¿Cuáles son los efectos de estos museos en la transmisión de la cultura?
7. <u>Práctica</u> : "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA Activa	El grupo se sienta en un círculo. El formador dice "Hablemos de lo que hicimos hoy" y le pregunta al grupo "¿Cómo se sintieron, qué notaron?" Se le muestra al grupo un recorrido virtual por el museo.
8. EVALUACIÓN GENERAL	Se hace un dibujo sobre la historia que están jugando.
9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias) (Experiencia ACTIVA)	Se realiza una investigación sobre los museos de nuestro país y del mundo. Se pide a los participantes que creen un dossier relacionado con estas investigaciones.

## CREATIVE EXPERIENTIAL LEARNING LESSON PLAN

### 1.PLAN TAG

<b>Tema:</b>	UNESCO y Patrimonio Cultural
<b>Grupo objetivo:</b>	Escuela primaria
<b>Grupo:</b>	..... personas(.... chicas .... chicos) (7-10 years old)
<b>Lugar:</b>	clase, al aire libre
<b>Tiempo:</b>	40 +40min
<b>Metodología:</b>	Método creativo de aprendizaje experiencial/aprendizaje por descubrimiento
<b>Técnica:</b>	juegos de rol, improvisación
<b>Herramientas y equipamiento:</b>	Pandereta, calcetines, algodón y cuerda Video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PKINBGY&amp;list=PL_nZWwXjIRhvDor_r8zGcEiB9RZApBafDn&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PKINBGY&amp;list=PL_nZWwXjIRhvDor_r8zGcEiB9RZApBafDn&amp;index=1</a>
<b>Objetivos:</b>	Presentar la UNESCO y tener información sobre las obras del patrimonio cultural de la UNESCO.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Podrá definir la UNESCO.</li> <li>▪ Podrá conocer el trabajo de la UNESCO con la protección del patrimonio cultural.</li> <li>▪ Será voluntario para proteger todas las obras incluidas en la lista de protección del patrimonio cultural. Será capaz de reconocer que el patrimonio cultural no es sólo patrimonio local sino universal. Será voluntario para participar en los esfuerzos de conservación del patrimonio cultural a nivel transnacional.</li> </ul>

## 2.PROCESS

PART A:	APORTACIÓN DE EXPERIENCIA
<p>1.Preparación Calentamiento (Experiencia concreta)</p>	<p>El grupo se coloca en un círculo. Con la ayuda de una tiza, se marca el lugar donde se sitúa cada uno. El formador da a cada uno los nombres de las obras del patrimonio cultural que están bajo protección en su país. Por ejemplo, Santa Sofía, Capadocia, Nemrut, etc. El formador se sitúa en el círculo y se elige a un jugador. Éste dice el nombre de un objeto que quiere. Por ejemplo, dice "Santa Sofía". Todas las Santa Sofía del círculo cambian de sitio. Una persona quedará fuera porque no hay espacio. Esta persona expuesta se convierte en It y se acerca al centro del círculo. Cuando llega al centro del círculo, Eso dice también el nombre de uno de estos tres objetos. El juego puede continuar así, cuando llega al centro del círculo, puede decir los nombres de dos objetos al mismo tiempo o añadir a todos los del círculo diciendo "objetos del patrimonio cultural".</p> <p>El juego continúa cambiando los bienes del patrimonio cultural que se encuentran aquí y aprendiendo en diferentes patrimonios. Más tarde, el formador añade al juego los elementos protegidos del mundo y enriquece el juego.</p>
<p>2. Evaluación intermedia (Recordatorio de Experiencia) ( REFLEXIVO OBSERVACIÓN)</p>	<p>¿Cómo te sentiste cuando anunciamos los eventos? ¿Cómo te sentiste cuando reemplazaste tus obras?</p>
<p>3. ANIMACIÓN (VIDA TANGIBLE)</p>	<p>El formador invita a los participantes al círculo. Él dice: "Ahora todos ustedes son títeres en la tienda de títeres, solo ustedes saben qué títeres son, piénsenlo y tomen la forma correspondiente". El entrenador da</p>



	instrucciones: "Estás sin vida, estás parado en la ventana, estás tan cansado de esperar. Ahora <u>cobrarás</u> vida y decidirás establecer tu propio país, primero tus ojos se abrirán, tu cabeza se moverá". Están hechos para moverse con cada golpe de pandereta. El entrenador dice que ahora tenemos un país títere, pero hay un monstruo que quiere destruirte. ¿Cómo te protegerías contra él? dice y crea un ambiente de discusión para el grupo. El capacitador luego pregunta, ¿cómo podemos proteger los elementos culturales en nuestro país? Crea un ambiente de discusión diferente con la pregunta y conduce a una conexión con la UNESCO..
4. Interino Evaluación; ( Reflexionando la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)	¿Cómo te sentiste cuando te convertiste en un títere? ¿Cuáles son las razones que te empujan a ser ese títere? ¿Le molestaría que se destruyeran las obras de nuestro país?
PARTE B:	ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)
5. Procesando "¿Que importa?"	<i>Después de que el capacitador informe a los participantes sobre el propósito del establecimiento de la UNESCO y lo que hace, se ve un cortometraje animado sobre los bienes del patrimonio cultural de la UNESCO.</i>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=D_XIPkINEGY&amp;list=PL_nZWwXjJRhrDorr8jGcEiB9RZAoEafDn&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=D_XIPkINEGY&amp;list=PL_nZWwXjJRhrDorr8jGcEiB9RZAoEafDn&amp;index=1</a>  <i>Los bienes del patrimonio cultural bajo la protección de la UNESCO se refuerzan con imágenes.</i>
6. Evaluación intermedia (Atribución conceptual)	Hagamos una lista de las palabras clave que aprendimos juntos y <u>creemos</u> un mapa conceptual.
7. Practica: "Ahora que?" EXPERIENCIA Activa	¿Sabía que los Titeres y Marionetas son un patrimonio cultural inmaterial que debe ser protegido por la UNESCO? ¿Te ha parecido interesante?  Los participantes se dividen en grupos. Se pide a los participantes que hagan una marioneta con calcetines, cuerda de algodón y diversos materiales...



<b>8. <u>EVALUACION GENERAL</u></b>	El grupo se coloca en un círculo. El formador dice "Hablemos de lo que hicimos hoy" y pregunta "¿Cuáles son tus ideas sobre la protección de los bienes del patrimonio cultural?"
<b>9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)</b>	Las marionetas realizadas se exponen en un espacio abierto. Se invita a una representación de marionetas en la escuela o se hace una obra de teatro con las marionetas producidas.

## PLAN DE CLASES DE APRENDIZAJE EXPERIMENTAL CREATIVO

### 1. PLAN TAG

<b>Tema:</b>	Patrimonio cultural y arte
<b>Grupo Objetivo:</b>	Escuela Primaria
<b>Grupo:</b>	..... personas (..... niñas ..... niños) (7-10 años)
<b>Lugar:</b>	Entorno del aula
<b>Tiempo:</b>	40+40 min.
<b>Método:</b>	Método expositivo/Método creativo de aprendizaje experimental/Aprendizaje por descubrimiento/Drama creativo
<b>Técnica:</b>	Juegos de rol, improvisación, narración
<b>Herramientas y equipamiento:</b>	<p>Varios elementos visuales, algunos equipos en el aula, (para animación e improvisación) tarjetas visuales preparadas por el instructor</p> <p>Video: <a href="https://youtu.be/D-X1PkiNBGY">https://youtu.be/D-X1PkiNBGY</a></p> <p>-Apéndice 2 La importancia de las danzas folclóricas en nuestra cultura (abreviado) (<a href="https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/">https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/</a> )</p> <p>-<a href="https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes">https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes</a>(Selected music- different cultural music)</p>
<b>Objetivos:</b>	<p>-Permitirles reconocer las artes escénicas, que son nuestro patrimonio cultural.</p> <p>-Crear conciencia para explicar y proteger que las artes escénicas forman parte de los elementos del patrimonio cultural universal.</p>
<b>Objetivos:</b>	<p>-Será capaz de conocer las artes escénicas.</p> <p>-Será capaz de reconocer que las artes escénicas forman parte del patrimonio..... local y cultural.</p> <p>-Será capaz de reconocer la necesidad de preservar la cultura a nivel local e internacional.</p> <p>-Será capaz de trabajar en armonía con los miembros del grupo.</p> <p>-Será capaz de expresar sus sentimientos y pensamientos sobre las artes escénicas, que es el valor del patrimonio cultural, a través de la animación.</p> <p>-Será capaz de establecer una relación entre el pasado, el presente y el futuro.</p> <p>-Podrá conocer los valores culturales de la ciudad en la que vive a través de los objetos.</p> <p>- Podrá evaluar el proceso de trabajo en función de lo que le aporte.</p>

## 2.PROCESO

PARTE A;	APORTACIÓN EXPERIENCIAL
<b>1.Preparación Calentamiento (Experiencia concreta)</b>	<p>Se forma un círculo para que los alumnos puedan verse. Se pide a los participantes que digan sus nombres con un movimiento rítmico para que puedan conocerse. El segundo participante dice su nombre con el movimiento rítmico del 1er participante, e inmediatamente después dice su propio nombre con su propio movimiento rítmico. El 3º participante dice su nombre haciendo los movimientos rítmicos del 1º y 2º participantes, y luego dice su nombre con su propio movimiento rítmico. Esta familiarización continúa en este orden. Se forma una cadena de movimientos rítmicos. Se pide a los participantes que formen un grupo de 6 personas cada uno. Junto con los nombres de las 10 personas que recuerdan, se les permite exhibir sus movimientos rítmicos en un orden que ellos determinarán (puede ser un orden alfabético) colectivamente. Estos movimientos se realizan uno tras otro con movimientos rítmicos. Después, se les proporciona que realicen los movimientos rítmicos colectivamente en serie, acompañados de una música seleccionada que conozcan y escuchen de antemano. (for example : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-nes">https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-nes</a>)</p>
<b>2. Evaluación intermedia ( Recordatorio de Experiencia) ( REFLEXIÓN OBSERVACIÓN)</b>	<p>El formador hace las siguientes preguntas a los grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Cómo os habéis sentido al realizar los movimientos rítmicos colectivamente en el grupo?</li> <li>-¿Hubo algún movimiento rítmico con el que tuvisteis dificultades?</li> </ul>
<b>3. ANIMAR ( VIDA TANGIBLE)</b>	<p>El formador explica uno por uno los elementos visuales de una tarjeta perteneciente a las historias de las danzas folclóricas preparadas de antemano (ejemplo: el girasol girando hacia el sol, una cosecha de trigo, una boda, una pelea, etc.) Se les pide que describan las imágenes de estas tarjetas con el movimiento rítmico que elijan. Sin embargo, ningún grupo dice qué imagen ha elegido. Otros grupos intentan adivinar qué imagen han elegido viendo estas animaciones. Evalúa el estilo de expresión (movimientos rítmicos) exhibido por este grupo. (Será un movimiento momentáneo, ya que requiere improvisación y movimientos rítmicos. Está relacionado con la imaginación y la producción del participante) (Anexo 1: Imágenes sobre movimientos rítmicos)</p>
<b>4. Provisional intermedia; ( Reflejando la Experiencia /De la Experiencia a la Nueva</b>	<p>El formador pregunta a los participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué les han dicho estas representaciones?</li> <li>- ¿Cuál era el objetivo de este estudio?</li> <li>-¿Alguien quiere compartir sus sentimientos y pensamientos?</li> </ul>

<p>Conceptos: Observación reflexiva)</p>	
<p>PARTE B:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</p>
<p>5. Procesamiento: "¿Qué importa?"</p>	<p>El formador explica que las danzas folclóricas son un elemento de nuestro patrimonio cultural. Explica que las danzas folclóricas consisten en la combinación de movimientos rítmicos que hacemos. Explica que cada movimiento rítmico tiene un significado y se exhibe en una unidad de significado. Cuenta que también da ejemplos de nuestras vidas pasadas. El formador nos muestra un video sobre la contribución de las artes escénicas a nosotros.</p> <p><a href="https://youtu.be/D-X1PkINB6Y">https://youtu.be/D-X1PkINB6Y</a></p> <p>Se ofrece una breve información a partir de la fuente escrita. (Anexo 2)</p>
<p>6. Evaluación intermedia (Atribución conceptual)</p>	<p>El instructor contribuye a que los participantes participen en el debate formulando estas preguntas;</p> <p>"¿Cuál puede ser el valor social que nos aportan las danzas folclóricas además de mantener viva nuestra cultura universal y nuestra cultura local? ¿Es positivo o negativo que las danzas folclóricas cambien en el futuro? "</p>
<p>7. Practicar: "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA activa</p>	<p>El formador pide a los participantes que investiguen la danza folclórica de la región y los trajes locales del juego y que realicen estudios de pintura.</p>
<p>8. EVALUACIÓN GENERAL;</p>	<p>Después del formador, se distribuye a los participantes un papel de evaluación para que escriban sus opiniones e impresiones en los espacios en blanco.</p> <p>Durante este estudio; Sentí eso; ..... .....</p> <p>Aprendí que; ..... .....</p>



**9. RELACIÓN CON  
LA VIDA  
COTIDIANA: (De  
Nuevo Concepto a  
nuevas experiencias)(  
Experiencia ACTIVA)**

El formador pide a los participantes que aprendan y entrevisten a sus padres ancianos sobre una de las historias de danzas folclóricas locales.  
(Puede ser cualquier historia transnacional)

## ANNEX 1:













## ANNEX

### Contribution of Folk Dances to Cultures

The evaluation of folk dances in social studies, education and culture has gained importance in recent years.

Folk dance is the main factor in the birth of culture. Accordingly, it is possible to say that the origin of art, which is within the scope of culture, is "game" and it has an important role in the birth of art.

Folk dances have been the subject of natural life sections such as death, wedding, lucky charm, religious rites and worship, which have been a part of life from the past to the present. It is the culture of civilizations. Folk dance gives us information about the way of life of the people. Sadness, love, struggle, peace, unity, nature, difficult conditions, we can see all these in the melody of the folk dances, in the so-called rhythmic movement. It is a bridge that connects us from the past to the present.

As a result, it should be our biggest duty to transfer our folk dances, which are a cultural treasure, to future generations in a healthier way and to bring them to the level they deserve. At the same time, we must be careful not to spoil their originality.


## PLAN DE CLASES DE APRENDIZAJE EXPERIMENTAL CREATIVO

### 1. ETIQUETA PLAN

<b>Tema:</b>	Patrimonio cultural tecnológico en la agricultura
<b>Grupo destinatario:</b>	Escuela Primaria
<b>Grupo:</b>	..... personas (..... niñas ..... niños) (7-10 años)
<b>Lugar:</b>	Entorno de clase
<b>Tiempo:</b>	40+40 MIN.
<b>Método:</b>	Método expositivo/Método creativo de aprendizaje experimental/Aprendizaje por descubrimiento/Drama creativo
<b>Técnicas:</b>	Juegos de rol, Improvisación, Web 2.0(gdrive, <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a> )
<b>Herramientas y equipos:</b>	Pizarra Interactiva
<b>Objetivo:</b>	Reconocer y concienciar sobre los elementos culturales que cambian del pasado al presente.
<b>Objetivos:</b>	<p>Conocerá el concepto de patrimonio tecnológico.</p> <p>Podrá explicar los elementos del patrimonio tecnológico con ejemplos.</p> <p>Será capaz de explicar la evolución tecnológica desde el pasado hasta la actualidad.</p> <p>Podrá explicar la evolución de los elementos del patrimonio cultural digital desde el pasado hasta la actualidad con ejemplos.</p> <p>Podrá explicar el papel de las tecnologías de la información y la comunicación en la transferencia del patrimonio cultural con ejemplos.</p>

### 2. PROCESO

<b>PARTE A:</b>	<b>APORTACIÓN EXPERIENCIAL</b>
<b>1.Preparación Calentamiento (Experiencia concreta)</b>	<p><b>1.Actividad</b></p> <p>En la clase, el formador abre el patrimonio cultural tecnológico en la agricultura en la pizarra interactiva para que jueguen al juego de correspondencias que ha preparado antes. Durante el juego, los participantes deben emparejar las imágenes de la agricultura primitiva y la moderna. Con este juego de correspondencias, se llama la atención de los participantes y, al mismo tiempo, se mide su nivel de preparación. La segunda actividad se pasa sin dar explicaciones ni respuestas correctas.</p> <p><a href="https://learningapps.org/display?v=ps5gso72st22">https://learningapps.org/display?v=ps5gso72st22</a></p>

	 <p><b>2.Actividad</b> El formador tiene preparada de antemano la presentación sobre el tema del patrimonio cultural tecnológico en la agricultura.</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1aC8ns4LYmXG8nbwtmouqthNwYCSNPgTLWaznHdKLSX8/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1aC8ns4LYmXG8nbwtmouqthNwYCSNPgTLWaznHdKLSX8/edit?usp=sharing</a></p> <p>Realiza las explicaciones necesarias con las imágenes y videos de la presentación. Se les pregunta si han visto estos dispositivos tecnológicos. Se les proporcionan conocimientos. A continuación, el formador reúne a los participantes en círculo. Coloca de forma mixta los visuales que había preparado para el juego de correspondencias. Cada participante coge un visual y empieza a caminar por el aula con la música. A la orden del formador, se detiene y busca la pareja en su visual. El juego continúa hasta que cada participante encuentra la coincidencia en su visual.</p>
<p><b>2. Evaluación intermedia ( Recordatorio de Experiencia) ( REFLEXIÓN OBSERVACIÓN)</b></p>	<p>El formador recibe los sentimientos y pensamientos de los participantes en la actividad. El formador plantea a los participantes las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuáles son las diferencias entre los métodos primitivos utilizados en la agricultura y los métodos modernos?</p> <p>¿Qué opinas de estos objetos en este momento?</p> <p>¿Qué objetos de nuestro Patrimonio Cultural tangible has visto?</p> <p>¿Cuáles de nuestros objetos tangibles del Patrimonio Cultural que hemos aprendido en nuestro entorno cercano están ahí? ¿Cuáles han cambiado en la actualidad?</p>
<p><b>3. ANIMAR ( VIDA TANGIBLE)</b></p>	<p>El formador pide a los participantes que caminen libremente por el espacio y, con la orden de parar, los participantes forman una pareja con su amigo más cercano. Las fichas de situación dramática preparadas antes del taller, que contienen las</p>



	<p>personas que crearán un diálogo y los elementos del conflicto, se distribuyen a los grupos por sorteo. El formador pide a los participantes que creen una animación utilizando los elementos de las fichas. Se deja tiempo suficiente para la preparación. Todos los grupos se turnan para representar sus improvisaciones.</p> <p>1. Personas: Ingeniero Agrónomo - Agricultor</p> <p>Situación: El agricultor está plantando trigo en su campo. El agricultor le dice al ingeniero agrónomo que no puede obtener suficiente rendimiento de su campo. El ingeniero agrónomo le dice que si los procesos se realizan juntos y correctamente, el rendimiento aumentará. Dice que guiará al agricultor en todos los trabajos de mantenimiento, desde el laboreo del campo hasta el análisis del suelo.</p> <p>Primera frase:</p> <p>Agricultor: "Quiero aumentar el rendimiento de mi campo.</p> <p>2ª. Contactos: agricultor-vecino</p> <p>Situación: Aunque el agricultor y su familia trabajan duro y están muy cansados, no pueden obtener productos de calidad. Lo lamentan mucho. Un día, al pasar por el campo de su vecino, <u>ve el</u> sistema de riego inteligente. Inmediatamente va a pedir información a su vecino. Se entera de que este sistema ahorra agua, evita que los productos se sequen y se pudran y funciona con sensores.</p> <p>Primera frase: Agricultor: Haga lo que haga, no consigo cultivar productos de calidad. ¿Por qué?</p> <p>3. Personas: Dirección de Agricultura - agricultor</p> <p>Situación: Se descubre que una importante estructura de una ciudad antigua se encuentra bajo un campo cercano. El arqueólogo, que dirige la excavación, intenta convencer al propietario del campo para que <u>expropié</u> sus tierras; pero no será tarea fácil. El granjero no quiere vender su campo, que es su única fuente de ingresos.</p> <p>Primera frase: Agricultor: "Esta es nuestra tierra ancestral. No dejamos unas piedras para la alfarería".</p> <p>4. Personas: Escultor- alcalde</p>
--	--

	<p>Situación: El alcalde es una enorme estatua para atraer turistas a la ciudad decide hacerla. Se pone de acuerdo con un conocido escultor y paga parte de los honorarios por adelantado. Sin embargo, el alcalde encuentra aburridos los diseños del escultor; quiere que haga una escultura más llamativa y grande. Le cuenta sus sueños con una balada. Al escultor le molesta la intromisión en su trabajo; además, no le conviene hacer el "objeto desprovisto de arte y placer" que quiere el presidente; sin embargo, ha pagado sus deudas con el anticipo recibido del ayuntamiento y no hay forma de devolverlas.</p> <p>Primera frase: Escultor: "Señor Presidente, lo que hace única a una obra de arte es la imaginación del artista".</p>
4. Provisional intermedia; ( Reflejando la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)	<p>El instructor pide a los participantes su opinión sobre el estudio mediante estas preguntas; "¿Qué hemos hecho? ¿Cuál crees que era el objetivo de este estudio? ¿Alguien quiere compartir sus experiencias y sentimientos?".</p>
PARTE B:	ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)
5. Procesamiento: "¿Qué importa?"	<p>El formador hace ver de nuevo el video sobre los elementos del patrimonio cultural y tecnológico y el cambio en la agricultura. Habla de la importancia de los estudios de I+D para el desarrollo de los elementos del patrimonio cultural y tecnológico en la agricultura actual. Explica a los participantes con ejemplos hasta qué punto afecta a nuestra vida cotidiana.</p>
6. Evaluación intermedia (Atribución conceptual)	<p>El formador da ejemplos de la vida cotidiana sobre el cambio actual de los elementos del patrimonio cultural y tecnológico en la agricultura y su importancia en nuestra vida diaria. El formador crea un ambiente de debate con la pregunta "¿Qué relación existe entre tu vida y los elementos del patrimonio cultural y tecnológico en la agricultura?" y contribuye a que se utilicen en el debate los conceptos recién aprendidos.</p>

<p><b>7. Practicar: "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA activa</b></p>	<p>El formador plantea a los participantes una pregunta: "¿Cómo será el cambio futuro de nuestros elementos del patrimonio cultural y tecnológico en la agricultura?" y crea un ambiente de debate. A continuación, pide a los alumnos que realicen una obra pictórica sobre el tema "El viaje de los elementos del patrimonio cultural tecnológico en la agricultura hacia el Futuro".</p>
<p><b>8. EVALUACIÓN GENERAL;</b></p>	<p>Después del formador, se distribuye a los participantes un papel de evaluación para que escriban sus opiniones e impresiones en los espacios en blanco.</p> <p>Durante este estudio;        Sentí eso;        .....</p> <p>Aprendí que; .....</p> <p>Lo he reconocido; .....</p> <p>Creo que debería haberlo; .....</p>
<p><b>9. RELACIÓN CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)</b></p>	<p>El formador pide a los alumnos que entrevisten a los agricultores viejos y jóvenes de su familia o de su entorno cercano sobre el tema "Transferencia de los elementos de nuestro patrimonio tecnológico-cultural del pasado al presente en la agricultura".</p>

## PLAN DE CLASES DE APRENDIZAJE EXPERIMENTAL CREATIVO

### 1. ETIQUETA PLAN

<b>Tema:</b>	"Las Caretta <u>Caretas</u> están a salvo"
<b>Grupo destinatario:</b>	Escuela Primaria
<b>Grupo:</b>	..... personas (..... niñas ..... niños) (7-10 años)
<b>Lugar:</b>	Entorno de clase
<b>Tiempo:</b>	40+ <u>40</u> min
<b>Método:</b>	Método <i>expositivo</i> /Método creativo de aprendizaje experimental/Aprendizaje por descubrimiento/Drama creativo
<b>Técnica/Técnicas:</b>	Role playing, improvisación, técnica de estación
<b>Herramientas y equipos:</b>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=puDC6ttBv_M&amp;t=7s">https://www.youtube.com/watch?v=puDC6ttBv_M&amp;t=7s</a> promotional video (Turkish)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nllwC">https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nllwC</a> promotional video (English)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=0P8l1KDYGDA">https://www.youtube.com/watch?v=0P8l1KDYGDA</a> (Science - Books to Read Aloud to Kids!)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg">https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg</a> TAMMY TURTLE Audio book</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=gjKDlUW6yD4&amp;t=62s">https://www.youtube.com/watch?v=gjKDlUW6yD4&amp;t=62s</a></p> <p>(Problemas que pueden sufrir las Caretta caretta)</p> <p>Bolígrafos tantos como participantes, hojas blancas y sobres y una linterna, máscaras de caretta caretta para los niños</p>

1/2

Project number: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

<b>Objetivos:</b>	<p>- Ser capaces de comprender que los recursos naturales y las bellezas naturales son los elementos más importantes del patrimonio cultural que podemos <u>legar</u> al futuro.</p> <p>-Reconocer los problemas medioambientales.</p>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Será capaz de darse cuenta de la importancia de la diversidad de la naturaleza y mostrará una actitud protectora.</li> <li>■ Será capaz de darse cuenta de que el patrimonio cultural más importante que podemos dejar al futuro es un mundo limpio.</li> <li>■ Será capaz de darse cuenta de que nuestros recursos naturales y nuestra biodiversidad deben ser protegidos.</li> <li>■ Será capaz de darse cuenta de que el aire, el suelo y el agua, que son los componentes básicos de la naturaleza, deben protegerse y que los seres humanos son los recursos vitales básicos.</li> <li>■ Reconoce los problemas medioambientales.</li> </ul>

## 2.PROCESO

PARTE A;	APORTACIÓN EXPERIENCIAL
<b>1.Preparación Calentamiento (Experiencia concreta)</b>	<p>El formador hace que los participantes vean el video sobre la <u>careta caretas</u>, preparado de antemano.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3aliwCs">https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3aliwCs</a>.</p> <p>Después de que los participantes vean el video, la formadora pone a cada uno de ellos máscaras hechas con dibujos de careta careta. "Cada uno de vosotros sois careta <u>caretas</u> y estáis deseando llegar de la arena al mar", dice.Se enciende una música animada y las careta <u>caretas</u> empiezan a caminar de la arena al mar. Los participantes caminan por el aula durante este proceso. Cuando la música se detiene, también lo hacen los participantes. Al participante al que el formador le haya tendido la linterna, ese participante le cuenta una característica de las careta <u>caretas</u> que recuerde según lo que haya visto en la presentación.Mientras lo hace, empieza su frase con "yo" o "mío". Ejemplo: "Nado en los mares. Soy una careta careta. Mi espalda es marrón y roja". Este proceso se repite tres o cuatro veces. El instructor intenta apuntar con su linterna a un participante distinto cada vez. La actividad continúa hasta que todos los participantes terminan.</p>
<b>2. Evaluación intermedia</b>	<p>Esta vez, los participantes pasean por la orilla del mar acompañado música. Luego, cada vez que la música se detiene, se aparecen y dan la m.....</p>

<p>( Recordatorio de experiencia) ( REFLEXIÓN OBSERVACIÓN)</p>	<p>a las <u>caretas</u> más cercanas. Cada participante dice las características de la <u>careta</u> que tiene delante e inicia sus frases con las palabras "Tú o los tuyos". Ejemplo: "Eres una careta careta, pones los huevos en la arena por la noche, etc."</p>
<p>3. ANIMAR ( VIDA TANGIBLE)</p>	<p>Los participantes pueden ver el libro de audio y vídeo TAMMY TURTLE desde el enlace que figura a continuación hasta el minuto 1,05.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg">https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg</a></p> <p>"¿Cómo pueden las Careta <u>caretas</u> salir de sus huevos y llegar fácilmente al mar?", pregunta. Los participantes se dividen en grupos iguales.</p> <p>El instructor pregunta; 1.Grupo; ¿Cómo se sintieron las careta <u>caretas</u> cuando salieron del cascarón, qué problemas pudieron haber experimentado? 2. Grupo 2; ¿Qué problemas pueden experimentar las careta <u>caretas</u> hasta que llegan al mar desde sus nidos? Grupo 3; ¿Qué les puede haber pasado a las Careta <u>caretas</u> después de llegar al mar? Grupo 4; ¿Qué tipo de soluciones podemos encontrar para ayudar a las Careta <u>caretas</u> que tienen dificultades? Animar las soluciones que encuentran.</p> <p>Los alumnos tienen 5 minutos para prepararse. Se hace un seguimiento de todas las animaciones.El resto de la historia se ve desde el enlace</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg">https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg</a></p>
<p>4. Provisional intermedia; ( Reflejando la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)</p>	<p>El instructor pide a los participantes su opinión sobre el estudio mediante estas preguntas; "¿Qué hemos hecho? ¿Cuál crees que era el objetivo de este estudio? ¿Alguien quiere compartir sus experiencias y sentimientos? "¿Cómo se sintieron al hacer sus improvisaciones? ¿Cuál era el mayor problema al que se enfrentaban las <u>caretas</u>? ¿Puedes sugerir otra solución a este problema? ¿Qué más se puede hacer de otra manera?</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</p>

<p><b>5. Procesamiento:</b> "¿Qué importa?"</p>	<p>El formador proyecta el breve documental sobre careta <u>caretas</u> del enlace que figura más abajo (Ciencia - ¡Libros para leer en voz alta a los niños!) para cerrar el tema.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=OP8l1KDXGDA">https://www.youtube.com/watch?v=OP8l1KDXGDA</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=gIKQINWISyQ&amp;t=62s">https://www.youtube.com/watch?v=gIKQINWISyQ&amp;t=62s</a></p> <p>A continuación, el formador muestra a los participantes el vídeo "Problemas que puede sufrir la careta careta".</p>
<p><b>6. Evaluación intermedia</b> (Atribución conceptual)</p>	<p>Basándonos en los vídeos que has visto, ¿hemos identificado correctamente los problemas a los que se enfrentan las careta <u>caretas</u> y otras criaturas?</p> <p>¿Existe algún problema distinto del que hemos identificado?</p> <p>¿Qué otras medidas podemos tomar contra estos problemas?</p>
<p><b>7. Practicar:</b> "¿Y ahora qué?" <b>EXPERIENCIA activa</b></p>	<p>Se dice a los participantes que escribirán una carta informativa a sus familias sobre lo que se puede hacer para introducir y proteger las <u>caretas</u> careta. Una vez terminadas sus cartas, se leen las cartas a los alumnos voluntarios.</p>
<p><b>8. EVALUACIÓN GENERAL;</b></p>	<p>Tras la formación, se distribuye a los participantes un documento de evaluación en el que pueden escribir sus opiniones e impresiones en los espacios en blanco.</p> <p>Durante este estudio;</p> <p>Sentí eso; .....</p> <p>.....</p> <p>Aprendí que; .....</p> <p>.....</p> <p>Lo he reconocido; .....</p> <p>.....</p> <p>Creo que debería haberlo; .....</p> <p>.....</p>
<p><b>9. RELACIÓN CON LA VIDA COTIDIANA:</b> (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)(Experiencia ACTIVA)</p>	<p>Se pide a los participantes que hagan una lista de criaturas en peligro de extinción y protegidas, como las careta <u>caretas</u>, como tarea de rendimiento.</p>

# **APÉNDICE 2**

**Plan de Sesiones para  
Escuelas Secundarias**

## PLAN DE ADRENDIZAJE EXPERIMENTAL Y CREATIVO

### 1. ETIQUETA DEL PLAN

<b>Tema:</b>	<b>PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL</b>
<b>Grupo objetivo:</b>	Escuela secundaria
<b>Grupo:</b>	..... personas ( .... niñas .... niños) (10-14 años)
<b>Sitio:</b>	Ciudad antigua/museo o salón de clases
<b>Hora:</b>	120 minutos
<b>Método:</b>	<b>Método creativo de aprendizaje experiencial, método de observación de viajes</b>
<b>Técnica/Técnicas:</b>	Juego de roles, Improvisación, Técnica de exhibición
<b>Herramientas y equipos :</b>	Papel, lápiz, cartulina, tula, retazos de tela, celular con cámara para tomar fotografías.
<b>Objetivos:</b>	Será capaz de <u>Reconocer y proteger elementos tangibles del patrimonio cultural</u> .
<b>Objetivos:</b>	Podrá aprender <u>qué es el patrimonio cultural</u> Podrá aprender <u>qué es el patrimonio cultural tangible</u>

### 2.PROCESO

<b>PARTE A:</b>	<b>APORTE EXPERIENCIAL</b>
<b>1. Preparación/ Calentamiento (Experiencia concreta)</b>	Los estudiantes son invitados al círculo por el instructor. Se dice que se jugará el juego de la "escultura". Se da una breve explicación sobre el juego. Primero, se enciende la música y comienzan a bailar con movimientos libres al son de esta música, en el momento en que la música se detiene, se convierten en esculturas. Las esculturas también dan estados emocionales como tristeza, alegría, alegría, dependiendo de la situación. Esta actividad continúa durante 10 minutos.
<b>2. Evaluación provisional (Recordatorio de Experiencia) (OBSERVACIÓN REFLEXIVA)</b>	¿Cómo te sentiste cuando anunciamos los eventos? ¿Tuviste algún pensamiento al crear las esculturas? ¿Cuál podría ser el propósito de hacer estas actividades? ¿Qué resultado podemos conseguir con las actividades que realizamos durante el juego? ¿Qué sucedió? ¿Qué hiciste?
<b>3. ANIMACIÓN</b>	Junto con el formador, el grupo realiza un recorrido en la ciudad/museo antiguo o en un entorno virtual. Los participantes anotan brevemente lo que ven aquí.



<b>(VIDA TANGIBLE )</b>	<p>Luego, el instructor trae una cartulina al centro y les pide a los participantes que escriban lo que ven aquí. Se intentan obtener de manera conjunta los datos sobre la vida aquí. Los participantes se dividen en 3 grupos con orientación del formador. El formador da instrucciones a los grupos para la improvisación.</p> <p>Primer grupo: Se improvisa un anuncio turístico sobre artefactos encontrados en la antigua ciudad/museo.</p> <p>Segundo grupo: Improvisaciones cinematográficas promocionales de Ciudad Antigua/Museo a partir de lo observado.</p> <p>Tercer grupo: Se improvisa un anuncio de servicio público sobre la preservación de bienes históricos y culturales.</p> <p>Se pide a los grupos que actúen dándoles suficiente tiempo.</p>
<p>4. Evaluación provisional; ( Reflexionando sobre la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)</p>	<p><b>Después de que todos los grupos hayan terminado de improvisar, el formador hace las siguientes preguntas:</b></p> <p>¿Qué nos dicen nuestras animaciones y conversaciones?</p> <p>¿A qué conclusiones llegamos como resultado de estos estudios?</p> <p>¿Este tema surge en nuestra vida diaria?</p> <p>¿Qué podemos hacer para proteger nuestro patrimonio cultural?</p> <p>¿Qué tipo de cambio observaste del pasado al futuro?</p>
<p><b>PARTE B:</b></p>	<p><b>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</b></p>
<p>5. Procesamiento: "¿Qué importa?"</p>	<p>¿Cuáles son nuestros bienes patrimoniales culturales tangibles? El formador proporciona una breve información sobre el tema. Se discuten cambios o las mismas cosas estableciendo una conexión entre las personas que vivieron en el pasado y las experiencias actuales. Se dice que las civilizaciones antiguas <u>arrojaron</u> luz sobre las personas y tuvieron un impacto en los cambios. Se discute el interés de las sociedades en estas culturas y su necesidad de protección, y se analiza cómo se deben proteger estos bienes culturales. Al crear curiosidad en los participantes y motivarlos, se crea conciencia de que las sociedades pueden obtener información sobre sus estilos de vida de esta manera.</p>
<p>6. Evaluación intermedia (Atribución Conceptual)</p>	<p>¿Son efectivas estas actividades en la protección de los bienes del patrimonio cultural?</p> <p>¿Sentiste la forma de vida de las civilizaciones antiguas mientras hacías las animaciones?</p> <p>Si fueras un ser vivo (animado o inanimado) en ese momento, ¿qué serías?</p>
<p>7. Práctica: "¿Y ahora qué?" <b>EXPERIENCIA activa</b></p>	<p>El formador pide a los participantes que investiguen las estructuras culturales de la región y traigan a la clase las imágenes fotográficas relacionadas con las estructuras. Los participantes forman grupos de 4 o 6 personas. Cada grupo hace un collage con las fotografías y presenta el trabajo en clase.</p>
<p><b>8. EVALUACIÓN GENERAL ;</b></p>	<p>El grupo se convierte en un círculo. El líder dice: "Hablemos de lo que hicimos hoy" y le dice al grupo: "¿Cuál es su estado de ánimo, qué notaron?" Él plantea sus preguntas.</p>



	Se distribuyen documentos a los participantes y se les pide que dejen una nota para las generaciones futuras utilizando activamente lo que han aprendido. Los papeles de notas se recogen en una caja y se leen.
<b>9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)</b>	Los participantes elaboran un cartel promocional para la promoción de una estructura cultural en su región con los datos de la investigación que realizaron en el paso anterior. Se exhiben los carteles creados.

## PLAN DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL CREATIVO

### 1. PLAN

Tema:	Museos, tipos de museos y su papel en la transmisión de la cultura
Grupo objetivo:	Escuela secundaria
Grupo:	..... personas (..... niñas ..... niños) (10-14 años)
Sitio:	Entorno de museo o aula
Hora:	40+40+40min
Método:	Método de aprendizaje experiencial creativo
Técnica/Técnicas:	juegos de rol, improvisación,
Herramientas y equipos:	Barro, sombrero, gafas,
Objetivos:	Un museo que describe la forma de vida de la gente de la época; <u>Despertar</u> la conciencia de que vivir el tiempo, la historia, las personas, las cosas y los lugares son un todo. Por lo tanto, concientizar sobre el "tiempo histórico". Reconocer y proteger los elementos del patrimonio cultural.
Objetivos:	1.1 Podrá crear un museo sencillo a partir de sus propios objetos. 1.2 Podrá aprender a pensar y evaluar sobre los acontecimientos en todas sus dimensiones. 1.3 Podrá clasificar los museos según su tipología. 1.4 Será capaz de trabajar en armonía con los miembros del grupo. 1.5 Será capaz de establecer una relación entre el pasado, el presente y el futuro. 1.6 Podrá evaluar el proceso de trabajo en términos de lo que le aporta.

### 2.PROCESO

PARTE A;	APORTE EXPERIENCIAL
1. Preparación/ Calentamiento (Experiencia concreta)	El formador llama a los participantes y se les pide que formen un círculo en el medio. (Se supone que los participantes no se conocen entre sí). Se pide a todos que digan su nombre uno por uno. Luego, cada participante dice uno de los elementos expuestos en el museo según las iniciales de su nombre y forma un grupo con las mismas letras. Aquellos que no pueden encontrar elementos relacionados con la letra de su nombre forman un grupo separado. ¿Dónde y en qué secciones se pueden exhibir los productos que encuentres? De esta manera, la comunicación del grupo continúa.
2. Evaluación preliminar	¿Cómo te sentiste cuando anunciamos los eventos? ¿Tuviste un pensamiento determinado al agrupar? ¿Cuál podría ser el propósito de hacer estas actividades?



(Recordatorio de Experiencia) (OBSERVACIÓN REFLEXIVA)	¿Qué resultado podemos conseguir con las actividades que realizamos durante el juego?
3. ANIMACIÓN (VIDA TANGIBLE)	Los participantes se dividen en dos grupos y los grupos se emparejan. El formador le dice a cada participante que jugarán un juego con el participante a su lado. El primer grupo será el escultor y el segundo grupo serán los materiales del escultor. El primer grupo le dará al segundo grupo las formas que desee y las convertirá en esculturas. Juego "escultura - escultor", y al final del tiempo cada participante moldeará sus propias esculturas. Las esculturas esculpidas permanecerán inmóviles utilizando la técnica de la "imagen congelada" Imagen congelada es cuando los participantes permanecen inmóviles durante el drama y forman una fotografía fija. Los participantes hacen sus esculturas por turnos. Cada participante comenta las esculturas de los demás y hace preguntas. Así, se abre una gran exposición de esculturas en el museo. Si lo desean, los participantes visitan sus esculturas y las fotografían utilizando materiales adicionales como pelucas, sombreros y gafas".
4. Evaluación preliminar; ( Reflexionando sobre la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)	Después de que todos los grupos hayan terminado de improvisar, se pueden hacer las siguientes preguntas. ¿Cómo te hizo sentir la escultura que creaste? ¿Qué nos dicen nuestras animaciones? ¿A qué conclusiones llegamos como resultado de estos estudios? ¿Qué podemos hacer para proteger nuestro patrimonio cultural? ¿Qué tipo de cambio observaste del pasado al futuro?
PARTE B:	ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)
5. Procesamiento: "¿Qué importa?"	El formador explica brevemente las respuestas a preguntas como qué es un museo, cuáles son los tipos de museos, cuál es el papel de los museos en la transferencia de la cultura de épocas pasadas a la actual. Los museos son instituciones permanentes para educar y servir a la comunidad. Estas instituciones son muy educativas. Hay muchos tipos de museos. Un museo puede fundarse sobre cualquier tema. Si su zona es famosa por una guerra, un producto agrícola, un grupo étnico, un género musical o una industria, o un acontecimiento histórico concreto, puede encontrar o visitar un museo sobre cualquiera de estos temas para empezar. Los museos proporcionan entornos de aprendizaje para diversos grupos y culturas. Promueven una mejor comprensión de nuestro patrimonio común y fomentan el diálogo, la curiosidad y la autorreflexión. Además, ayudan a las generaciones futuras a comprender su pasado y a darse cuenta de los éxitos de quienes les precedieron.
6. Evaluación preliminar	¿Ha comprendido el papel de los museos en la transmisión de la cultura a través de estas actividades?



(Atribución Conceptual)	<p>¿Pensaste en los estilos de vida de esas personas mientras hacías las animaciones?</p> <p>¿Ha habido conciencia sobre los tipos de museos?</p>
7. Práctica: "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA activa	Los participantes crean esta imagen con arcilla, cualquiera que sea la imagen congelada en la que se encuentren. Las obras creadas se exhiben en la exposición del aula.
8. EVALUACIÓN GENERAL;	El grupo se convierte en un círculo. El formador dice "Hablemos de lo que hicimos hoy" y le pregunta al grupo "¿Cómo se sintieron, qué notaron?"
9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)(Experiencia ACTIVA)	Se hace una investigación sobre los museos de nuestro país y del mundo. Se pide a los participantes que formen grupos de 4 personas cada uno y creen una pizarra de clase sobre estas obras.

## PLAN DE LECCIÓN DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL CREATIVO

### 1. ETIQUETA DEL PLAN

<b>Tema:</b>	UNESCO y Patrimonio Cultural
<b>Grupo objetivo:</b>	Escuela secundaria
<b>Grupo:</b>	..... personas (.... niñas .... niños) (10-14 años)
<b>Sitio:</b>	ambiente del salón de clases, al aire libre
<b>Hora:</b>	40 +40min
<b>Método:</b>	Método creativo de aprendizaje experiencial/aprendizaje por invención
<b>Técnica/Técnicas:</b>	juegos de rol, improvisación,
<b>Herramientas y equipos:</b>	Fondo de cartulina de colores, crayones, tijeras y pegamento. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1QzxUVCCSug">https://www.youtube.com/watch?v=1QzxUVCCSug</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xjzcc4UUEE8">https://www.youtube.com/watch?v=Xjzcc4UUEE8</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=D-X1Pb7N8GFA&amp;list=PL_uZHW6XjIRkuDgrr8zGcEiB9RZAqBqDn&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=D-X1Pb7N8GFA&amp;list=PL_uZHW6XjIRkuDgrr8zGcEiB9RZAqBqDn&amp;index=1</a>
<b>Objetivos:</b>	Dar a conocer la UNESCO y tener información sobre las obras del patrimonio cultural de la UNESCO.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Será capaz de definir la UNESCO,</li> <li>➤ Será consciente de los esfuerzos de la UNESCO para proteger el patrimonio cultural.</li> <li>➤ Reconocerá la Lista del Patrimonio Cultural Mundial.</li> <li>➤ Será capaz de comprender la finalidad con la que se creó la Lista del Patrimonio Mundial Cultural.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Será capaz de reconocer las obras de la lista del patrimonio cultural de su propio país,</li> <li>➤ Será capaz de reconocer las obras de la lista del patrimonio cultural mundial en otros países.</li> </ul> </li> <li>➤ Se ofrecerá voluntario para la protección de todas las obras que figuren en la lista de protección del patrimonio cultural.</li> <li>➤ Será capaz de darse cuenta de que el patrimonio cultural no es sólo un patrimonio local, sino también universal.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participará voluntariamente en los esfuerzos de protección del patrimonio cultural a escala transnacional.</li> </ul> </li> </ul>



<b>Tema:</b>	UNESCO y Patrimonio Cultural
<b>Grupo objetivo:</b>	Escuela secundaria
<b>Grupo:</b>	..... personas (..... niñas ..... niños) (10-14 años)
<b>Sitio:</b>	ambiente del salón de clases, al aire libre
<b>Hora:</b>	40 +40min

## 1.PROCESO

<b>PARTE A:</b>	<b>APORTE EXPERIENCIAL</b>
<b>1. Preparación/ Calentamiento (Experiencia concreta)</b>	<p>El formador explica los elementos tangibles del patrimonio cultural de la zona en la que vive con las fotografías tamaño A3 que ha preparado antes y pide al grupo que forme un círculo. El formador pega las fotos a la espalda de los participantes con una tirita sin decir lo que son y mantiene el ritmo con aplausos. Los participantes caminan siguiendo el ritmo y, cuando cesan los aplausos, se quedan de pie donde están. Se para y se empareja con la persona más cercana. Los participantes intentan describir la obra u objeto que tiene su pareja en la espalda con animación y el cónyuge adivina el objeto o artefacto que tiene en la espalda. Los participantes que han adivinado dicen que lo han encontrado y esperan. El formador mantiene de nuevo el ritmo y vuelve a haber aciertos. El juego continúa hasta que todos los participantes hayan adivinado (hasta que quede 1 participante). Los últimos participantes vuelven a formar un círculo y miran la foto que llevan en la espalda, diciendo lo que han adivinado.</p> <p>El formador vuelve a pegar las fotografías en la espalda de los participantes con ayuda de pegamento. El formador dice que, sacándose estas fotografías unos a otros, crearán una colección a partir de los objetos y artefactos de la fotografía, y el que reúna más objetos y artefactos será el más rico.</p> <p>Está prohibido conservar la propia foto para protegerla. Al final del juego, se elige en primer lugar a la persona que haya recogido más fotografías y se celebra con aplausos. El formador pide a los participantes que digan los nombres de los objetos y obras que aparecen en la fotografía que han recogido.</p>



<p>2. Evaluación preliminar (Recordatorio de Experiencia) (OBSERVACIÓN REFLEXIVA)</p>	<p>El formador retoma los sentimientos y pensamientos de los participantes de la actividad anterior formando de nuevo un círculo. El formador hace las siguientes preguntas a los participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué sintió cuando sustituyó un objeto o una obra de arte de nuestro patrimonio cultural?</li> <li>-¿Cuál ha sido la obra u objeto más difícil de describir?</li> <li>-¿Cuál ha sido la obra u objeto más fácil de describir?</li> <li>-¿Qué opina de estos artefactos y objetos en este momento?</li> <li>-¿Cuáles de nuestros bienes culturales tangibles ha visto?</li> <li>-¿Cuáles de los elementos de nuestro Patrimonio Cultural Material que aprendimos en nuestro entorno cercano están ahí? ¿Cuáles han cambiado en la actualidad?</li> </ul>
<p>3. ANIMACIÓN (VIDA TANGIBLE)</p>	<p>El formador divide a los participantes en 3 grupos. "Entonces, ¿cómo podemos proteger estos objetos? Acabas de revivir varios objetos culturales. Ahora pasamos a una nueva actividad. Ustedes son las personas que admiran estas obras. Os gustan tanto que queréis que otras personas las vean y las lleven al futuro. Discute cómo puedes garantizar que estos objetos se conserven intactos y se transmitan a las generaciones futuras. Luego muéstranos tu solución a este problema con una animación". Se observan las animaciones de los grupos.</p>
<p>4. Evaluación preliminar; ( Reflexionando sobre la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)</p>	<p>Instructor: Él dice: "Si las obras culturales no se <u>preservaran</u>, no tendríamos estas obras ahora". Pide a los participantes que escriban una carta de agradecimiento para las personas que protegen estas obras y contribuyen.</p>
<p>PARTE B:</p>	<p><b>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</b></p>
<p>5. Procesamiento: "¿Qué importa?"</p>	<p><i>Después de que el formador informe a los participantes sobre el propósito del establecimiento de la UNESCO y lo que hace, se ve un cortometraje animado sobre los bienes del patrimonio cultural de la UNESCO.</i></p>

	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=D_XlPbINBGk&amp;list=PLwZWwXjJRkuDorr8jGcFiB9RZAoBqfDm&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=D_XlPbINBGk&amp;list=PLwZWwXjJRkuDorr8jGcFiB9RZAoBqfDm&amp;index=1</a></p> <p><i>Presenta los bienes del patrimonio cultural del mundo bajo la protección de la UNESCO con videos</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=10zxUVCCSug">https://www.youtube.com/watch?v=10zxUVCCSug</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xjoc4UNES">https://www.youtube.com/watch?v=Xjoc4UNES</a></p>
<p><b>6. Evaluación preliminar (Atribución Conceptual)</b></p>	<p>El formador profundiza en el tema haciendo preguntas a los participantes.</p> <p>-¿Qué podemos hacer para ayudar a la UNESCO? ¿Qué podemos hacer individualmente? ¿Qué podemos hacer como sociedad?</p>
<p><b>7. Practica: “¿Y ahora qué?” EXPERIENCIA activa</b></p>	<p>Los participantes se dividen en tres grupos. Se examina el objeto cultural más cercano, que está protegido por la UNESCO. Luego se entrega a los participantes cartulinas de colores, crayones, tijeras y pegamento. El primer grupo diseña un cartel para este trabajo. El segundo grupo prepara un artículo introductorio para el sitio web de la obra. El tercer grupo diseña un folleto para la obra.</p>
<p><b>8. EVALUACIÓN GENERAL;</b></p>	<p>Después del formador, se distribuye un documento de evaluación a los participantes, permitiéndoles escribir sus opiniones e impresiones en los espacios en blanco.</p> <p><b>Durante este estudio;</b> Sentí eso; ..... ..... .....</p> <p><b>Aprendí eso;</b> ..... ..... .....</p> <p><b>Lo reconect;</b> ..... ..... .....</p>



	<p><b>Creo que debería haber;</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><b>9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)</b></p>	<p>El formador identifica dos bienes culturales protegidos por la UNESCO en su país y en el mundo y realiza un recorrido virtual con los participantes.</p>

## PLAN DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL CREATIVO

### 1. PLAN

<b>Tema:</b>	Patrimonio Cultural y Arte
<b>Grupo objetivo:</b>	Escuela secundaria
<b>Grupo:</b>	..... personas ( .... niñas ..... niños) (10-14 años)
<b>Sitio:</b>	Ambiente del Aula
<b>Hora:</b>	40+40min
<b>Método:</b>	Método de lectura/Método de aprendizaje experiencial creativo/Aprendizaje a través del descubrimiento/Drama creativo
<b>Técnica/Técnicas:</b>	Juego de roles, improvisación, narración.
<b>Herramientas y equipos :</b>	<p>Varios visuales, algunos equipos en el salón de clases, (para animación e improvisación) tarjetas visuales preparadas por el instructor</p> <p>-Video: <a href="https://youtu.be/D-X1PkINBGY">https://youtu.be/D-X1PkINBGY</a></p> <p>-Anexo 2 La Importancia de las Danzas Folklóricas en Nuestra Cultura (Abreviado)          ( <a href="https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/">https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/</a> )</p> <p>-<a href="https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes">https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes</a>(Música seleccionada-diferentes músicas culturales)</p>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Facilitarles el reconocimiento de las artes escénicas, que es nuestro patrimonio cultural.</li> <li>-Crear conciencia para explicar y proteger que las artes escénicas son parte del patrimonio cultural universal.</li> </ul>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Podrá conocer las artes escénicas.</li> <li>- Será capaz de reconocer que las artes escénicas se encuentran entre los elementos del patrimonio local y cultural.</li> <li>- Será capaz de reconocer la necesidad de preservar la cultura a nivel local e internacional.</li> <li>- Será capaz de trabajar en armonía con los miembros del grupo.</li> <li>- Será capaz de expresar los sentimientos y pensamientos sobre las artes escénicas, que es el valor del patrimonio cultural, a través de la animación.</li> <li>- Será capaz de establecer una relación entre el pasado, el presente y el futuro.</li> <li>- Podrá aprender los valores culturales de la ciudad en la que vive a partir de los objetos.</li> <li>- Será capaz de evaluar el proceso de trabajo en términos de lo que le aporte.</li> </ul>

### 2.PROCESO



PARTE A;	APORTE EXPERIENCIAL
<p><b>1. Preparación/ Calentamiento (Experiencia concreta)</b></p>	<p>Se forma un círculo para que los alumnos puedan verse unos a otros. Se pide a los participantes que digan sus nombres con un movimiento rítmico para que puedan conocerse. El segundo participante dice su nombre con el movimiento rítmico del primer participante, luego dice su propio nombre con su propio movimiento rítmico, el tercer participante dice los nombres del 1º y 2º participante haciendo el movimiento rítmico, y luego dice su nombre con su propio movimiento rítmico. Se continúa en este orden. Surge una cadena de movimientos rítmicos.</p> <p>Se pide a los participantes que formen un grupo de 6 cada uno. Junto con los nombres de las 10 personas que recuerdan, se les permite exhibir sus movimientos rítmicos en un orden que determinarán (puede ser un orden alfabético) colectivamente. Estos movimientos se realizan en sucesión con movimientos rítmicos.</p>
<p><b>2. Evaluación Preliminar (Recordatorio de la Experiencia) (OBSERVACIÓN REFLEXIVA )</b></p>	<p>El capacitador hace las siguientes preguntas a los grupos:</p> <p>¿Por qué elegiste los nombres y los movimientos rítmicos de esas personas?</p> <p>¿Cómo te sentiste al hacer los movimientos rítmicos colectivamente dentro del grupo?</p> <p>¿Hubo algún movimiento rítmico con el que tuviste dificultad?</p>
<p><b>3. ANIMACIÓN ( VIDA TANGIBLE )</b></p>	<p>El formador pregunta a los participantes y escribe en la pizarra los movimientos rítmicos más populares y sus nombres. Los participantes vuelven a formar un gran círculo. Se procura que los participantes realicen en serie los movimientos rítmicos, el que más le guste, acompañados de la música seleccionada (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes">https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes</a>) (La música puede ser de diferentes culturas).</p> <p>El formador reparte a grupos de 5 personas, cada uno con una tarjeta visual que evoque los temas de los bailes folclóricos preparados de antemano (ejemplo: girasol girando hacia el sol, una cosecha de trigo, una boda, una pelea, etc.). Cada grupo debe crear un movimiento rítmico para su propia historia. Pero no todos los grupos expondrán inmediatamente su movimiento rítmico. Les acompañará durante un tiempo.</p> <p>Después de que los grupos hayan contado sus historias, se les pide que elijan una historia distinta de la suya. Sea cual sea la historia elegida, también se les pide que hagan su propio movimiento rítmico. Después de que cada grupo continúe así, termina el movimiento rítmico elegido. Ahora los verdaderos dueños del cuento exhiben sus movimientos rítmicos reales. Los grupos comparan sus movimientos rítmicos reales con los movimientos rítmicos que otros grupos han improvisado para su historia y comentan las similitudes y diferencias. Evalúa el estilo de expresión (movimientos rítmicos) exhibido por este grupo. (Este será un movimiento instantáneo ya</p>

	<p>que requiere una animación y movimientos rítmicos improvisados. Está relacionado con la imaginación y la producción del participante)          (Anexo 1: Imágenes sobre movimientos rítmicos)</p>
<p>4. Interino          Evaluación;          ( Reflexionando la          Experiencia /De la          Experiencia a los          Nuevos Conceptos:          Observación Reflexiva)</p>	<p>El formador pregunta a los participantes:          - ¿Qué te dicen estas actuaciones?          - ¿Cuál fue el propósito de este estudio?          - ¿Alguien quiere compartir sus sentimientos y pensamientos?</p>
<p>PARTE B:</p>	<p><b>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</b></p>
<p>5. Procesamiento:          "¿Qué importa?"</p>	<p>El formador explica que las danzas folclóricas son un elemento de nuestro patrimonio cultural. Explica que los bailes folclóricos consisten en la combinación de movimientos rítmicos que hacemos. Explica que todo movimiento rítmico tiene un significado y se exhibe en una unidad. También da ejemplos de nuestras vidas pasadas .          El formador nos muestra un vídeo sobre la aportación de las artes escénicas a nosotros.          (<a href="https://youtu.be/D-X1PkINBGY">https://youtu.be/D-X1PkINBGY</a>)</p>
<p>6. Evaluación preliminar          (Atribución Conceptual)</p>	<p>El formador abre la discusión sobre el uso de las danzas folclóricas al hacer la pregunta "¿Cuál puede ser el valor social que las danzas folclóricas nos agregan además de mantener viva nuestra cultura universal y la cultura local?". Se proporciona información breve de la fuente escrita.           (Apéndice 2 fuente:  <a href="https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-one-mi/">https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-one-mi/</a>)</p>
<p>7. Práctica: "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA activa</p>	<p>El formador crea un entorno de trabajo preguntando a los participantes: '¿será positivo o negativo que los bailes folclóricos cambien en el futuro?'. Se pide a las artes escénicas que realicen un trabajo pictórico sobre la conservación de la cultura de la danza folclórica.</p>
<p>8. EVALUACIÓN GENERAL ;</p>	<p>El formador distribuye un papel de evaluación a los participantes y les pide escribir sus opiniones e impresiones en los espacios en blanco.           Durante este estudio;          Sentí eso;</p>



	..... <b>Aprendí eso:</b> ..... .....
<b>9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA:</b> (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)	El formador, pide a los participantes que aprendan y entrevisten a personas mayores para que les cuenten las historias que ellos sepan sobre los bailes folclóricos locales. (Puede ser cualquier historia transnacional.

## APÉNDICE 1







Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.







## APÉNDICE 2

### Contribución de las danzas folclóricas a las culturas

La evaluación de las danzas folclóricas en los estudios sociales, la educación y la cultura ha cobrado importancia en los últimos años.

La danza folclórica es el factor principal en el nacimiento de la cultura. En consecuencia, es posible decir que el origen del arte, que está dentro del ámbito de la cultura, es el "juego" y tiene un papel importante en el nacimiento del arte.

Las danzas folclóricas han sido objeto de secciones de la vida natural como la muerte, la boda, el amuleto de la suerte, los ritos religiosos y el culto, que han sido parte de la vida desde el pasado hasta el presente. Es la cultura de las civilizaciones. La danza folclórica nos da información sobre la forma de vida de las personas. Tristeza, amor, lucha, paz, unidad, naturaleza, condiciones difíciles, todo eso lo podemos ver en la melodía de las danzas folclóricas, en el llamado movimiento rítmico. Es un puente que nos conecta desde el pasado hasta el presente.

Por lo tanto, debe ser nuestro mayor deber transferir nuestros bailes folclóricos, que son un tesoro cultural, a las generaciones futuras de una manera más saludable y llevarlos al nivel que se merecen. Al mismo tiempo, debemos tener cuidado de no estropear su originalidad.

## PLAN DE LECCIÓN DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL CREATIVO


### 1. PLAN

<b>Sujeto:</b>	Patrimonio Tecnológico Tangible e Intangible
<b>Grupo objetivo:</b>	Escuela secundaria
<b>Grupo:</b>	..... personas (..... niñas ..... niños) (10-14 años)
<b>Lugar:</b>	Ambiente de clase
<b>Hora:</b>	40+40min
<b>Método:</b>	Método de lectura/Método de aprendizaje experiencial creativo/Aprendizaje a través del descubrimiento/Drama creativo
<b>Técnica/Técnicas:</b>	Juego de roles, Improvisación, herramientas Web 2.0 (gdrive, <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a> )
<b>Herramientas y equipos:</b>	tablero <u>interactivo</u> _ _ _
<b>Objetivos:</b>	Reconocer y dar a conocer los elementos culturales que cambian del pasado al presente.
<b>Objetivos:</b>	Podrá conocer el concepto de patrimonio tecnológico Será capaz de explicar los elementos del patrimonio tecnológico con ejemplos. Él / ella podrá explicar la evolución tecnológica del pasado al presente. Él / ella podrá explicar con ejemplos la evolución de los elementos del patrimonio cultural digital desde el pasado hasta el presente. Será capaz de explicar con ejemplos el papel de las tecnologías de la información y la comunicación en la transferencia del patrimonio cultural.

### 2.PROCESO

PARTE A;	APORTE EXPERIENCIAL
1. Preparación/ Calentamiento (Experiencia concreta)	1.Evento  El profesor abre el juego en la pizarra interactiva para que jueguen al juego de parejas que ha preparado antes sobre el tema del patrimonio tecnológico material e inmaterial. Mientras juegan este juego, se les pide a los estudiantes que elijan imágenes del patrimonio tecnológico tangible e intangible. Con este juego, se llama la atención de los estudiantes y se mide su nivel de preparación al mismo tiempo.  <a href="https://learningapps.org/disolay?v=oluwrxvt22">https://learningapps.org/disolay?v=oluwrxvt22</a>



	 <p>2. Evento</p> <p>El profesor muestra la presentación que ha preparado anteriormente sobre el tema del patrimonio tecnológico material e inmaterial.</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1KHHjvL8FdpYvCy-MOZCaHNBBlyLn7tE1hZ6DQKq66wy/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1KHHjvL8FdpYvCy-MOZCaHNBBlyLn7tE1hZ6DQKq66wy/edit?usp=sharing</a></p> <p>Realiza las explicaciones necesarias con las imágenes y videos de la presentación. Se les pregunta si han visto estas imágenes del patrimonio tecnológico tangible e intangible. Se les proporciona conocimiento. Luego, el formador reúne a los participantes en un círculo. Reúne las imágenes que había preparado para el juego de combinación de manera mixta. Cada participante toma un visual y comienza a caminar en el salón de clases a ritmo de la música. Una vez el formador da la orden, se detiene y busca la coincidencia en su visual. El juego continúa hasta que cada participante encuentra la coincidencia en su visual.</p>
<p>2. Evaluación preliminar (Recordatorio de Experiencia) ( OBSERVACIÓN REFLEXIVA)</p>	<p>El profesor recoge los sentimientos y pensamientos de los alumnos en la actividad. El docente hace a los estudiantes las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuáles son las diferencias entre el patrimonio tecnológico material e inmaterial?</p> <p>¿Cómo te sientes acerca de estos objetos en este momento?</p> <p>¿Cuáles de nuestros elementos tangibles del Patrimonio Cultural has visto?</p> <p>¿Cuáles de nuestros elementos del patrimonio cultural tangible que aprendimos en nuestro entorno cercano están ahí? ¿Cuáles han cambiado hoy?</p>
<p>3. ANIMACIÓN ( VIDA TANGIBLE )</p>	<p>El profesor pide a los alumnos que caminen libremente por el jardín y les pide que se sienten en círculo con la orden de parada. Los cuestionarios preparados antes del taller se distribuyen a los estudiantes por sorteo. El maestro les pide a los estudiantes que creen una animación de improvisación viniendo al centro del círculo con las respuestas de las preguntas formuladas en las hojas de trabajo. Se da suficiente tiempo para la preparación. Todos los grupos se turnan para realizar sus improvisaciones.</p>

	<p>El formador hace varias preguntas sobre su cultura y los edificios culturales de su región y pide a los alumnos que hagan un juego de rol.</p> <p>Ejemplos de preguntas para Turquía:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Te despertaste una mañana y viste Hacivat y Karagöz. ¿Puedes describir cómo te sentiste?</li> <li>2. Eres un papel de papiro roto con escritos en él. ¿Puedes retratar lo que estás sintiendo?</li> <li>3. Perdiste a tu madre en la Cisterna Basilica. ¿Puedes retratar lo que sientes?</li> <li>4. Eres un espumoso café turco en una taza de cobre. ¿Puedes retratar lo que estás sintiendo?</li> </ol>
4. Evaluación preliminar; ( Reflexionando sobre la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)	<p>El maestro pide la opinión de los participantes sobre el estudio mediante estas preguntas:</p> <p>"¿Qué hemos hecho? ¿Cuál crees que fue el propósito de este estudio? ¿Alguien quiere compartir sus experiencias y sentimientos?"</p>
<b>PARTE B:</b>	<b>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</b>
5. Procesamiento: "¿Qué importa?"	<p>El formador muestra un video educativo sobre los elementos tecnológicos tangibles e intangibles del Patrimonio Cultural y su cambio. (Ejemplo para Turquía <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DePIQUeRBDg">https://www.youtube.com/watch?v=DePIQUeRBDg</a>.) Hoy en día se habla de la importancia de la educación y los museos para la protección de estos elementos del patrimonio cultural. Explica a los participantes con ejemplos cuánto afectan en nuestra vida diaria.</p>
6. Evaluación preliminar (Atribución Conceptual)	<p>El profesor da ejemplos de la vida cotidiana sobre el cambio de elementos del patrimonio cultural tecnológico tangible e intangible y su importancia en nuestra vida diaria. Él/ella crea un ambiente de discusión con la pregunta '¿Cómo se relacionan los elementos tangibles e intangibles del patrimonio cultural tecnológico con su vida?' y <u>contribuye que</u> los estudiantes usen los conceptos recién aprendidos en la discusión.</p>
7. <u>Practica:</u> "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA activa	<p>El profesor ahora plantea una pregunta, "¿Cómo será el cambio futuro de nuestros elementos de Patrimonio Cultural tecnológico tangible e intangible?" y crea un ambiente para la discusión. Luego, pide a los participantes que hagan un</p>

	trabajo de pintura sobre el tema "El viaje de los bienes del patrimonio cultural tangible hacia el futuro".
<b>8. EVALUACIÓN GENERAL;</b>	<p>Posteriormente, el profesor distribuye una hoja de evaluación a los alumnos, permitiéndoles escribir sus opiniones e impresiones en los espacios en blanco.</p> <p><b>Durante este estudio;</b>  <b>Sentí eso;</b>          .....</p> <p><b>Aprendí eso;</b> .....</p> <p><b>Lo reconocí;</b> .....</p> <p><b>Creo que debería haber;</b> .....</p>
<b>9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)</b>	<p>El formador le pide a los estudiantes que entrevisten a los funcionarios del museo sobre el tema "Transferencia del pasado al presente de nuestro patrimonio cultural tecnológico tangible e intangible".</p>

## PLAN DE LECCIÓN DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL CREATIVO

### 1. PLAN

Sujeto:	<i>ECOSISTEMA DEL PATRIMONIO NATURAL / UNESCO Áreas Naturales Protegidas</i>
Grupo objetivo:	Escuela secundaria
Grupo:	..... personas (..... niñas ..... niños) (10-14 años)
Lugar:	Ambiente del Aula
Hora:	40+40min
Método:	Método de lectura/Método de aprendizaje experiencial creativo/Aprendizaje a través del descubrimiento/Drama creativo
Técnica/Técnicas:	Juego de roles, improvisación, técnica de estación.
Herramientas y equipos:	Papel, lápices, crayones Música que contiene sonidos de la naturaleza que se pueden utilizar durante el evento <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NI5vm3Ws2hc">https://www.youtube.com/watch?v=NI5vm3Ws2hc</a> videos; <a href="https://youtu.be/5NF8b7KKI2I">https://youtu.be/5NF8b7KKI2I</a> <a href="https://youtu.be/Orw6uXh9vM54">https://youtu.be/Orw6uXh9vM54</a> <a href="https://youtu.be/6tjDCZrGnxc">https://youtu.be/6tjDCZrGnxc</a> <a href="https://youtu.be/6tjDCZrGnxc">https://youtu.be/6tjDCZrGnxc</a> Imágenes para la exposición (ANEXO 1)
Objetivos:	- Ser capaz de reconocer que los recursos naturales y la belleza natural son los elementos del patrimonio cultural más importantes que podemos dejar para el futuro. -Reconocer los problemas ambientales.

Sujeto:	<b>ECOSISTEMA DEL PATRIMONIO NATURAL / UNESCO Áreas Naturales Protegidas</b>
Grupo objetivo:	Escuela secundaria
Grupo:	..... personas (..... niñas ..... niños) (10-14 años)
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Será capaz de darse cuenta de la importancia de la diversidad en la naturaleza y mostrará una actitud protectora.</li> <li>• Él/Ella podrá darse cuenta de que el patrimonio cultural más importante que podemos dejar al futuro es un mundo limpio.</li> <li>• Él/Ella podrá darse cuenta de que nuestros recursos naturales y la biodiversidad deben ser protegidos.</li> <li>• Podrá conocer la lista de protección del patrimonio cultural natural mundial de la UNESCO.</li> <li>• Podrá darse cuenta de que el aire, el suelo y el agua, que son los componentes básicos de la naturaleza, deben ser protegidos y que los seres humanos son los recursos vitales básicos.</li> <li>• Será capaz de reconocer los problemas ambientales.</li>   <li>• Él / ella podrá darse cuenta de que los recursos naturales y la belleza natural son los elementos del patrimonio cultural más importantes que podemos dejar para el futuro.</li> </ul>

## 2.PROCESO

PARTE A:	APORTE EXPERIENCIAL
1. Preparación/ Calentamiento (Experiencia concreta)	El <u>formador</u> invita a los participantes al círculo. Comenzando desde la derecha, el entrenador nombra a cada participante por turnos como desierto, bosque, lago, arroyo, mar, pradera. Todos los participantes en el círculo son nombrados. Se selecciona un voluntario. Se mueve al centro del círculo. Se dice que puede dar la instrucción de cambiar de lugar diciendo uno o más de los nombres que se acaban de dar, mientras que puede deshacerse de ella tratando de encontrar un lugar en el círculo. (Prefijo: ¡Que el desierto, el bosque, el prado cambien de lugar!) El juego continúa por un tiempo. Los participantes pueden hablar sobre los conceptos dados. ¿Qué significan estos conceptos para ti? ¿De qué crees que podría ser parte como un todo? ¿Qué criaturas podrían vivir en estos ambientes?

2/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

	<p>El formador determina 6 zonas diferentes en el aula: ecosistemas de desierto, bosque, lago, río, mar, pradera. Se pega una imagen que representa cada concepto en el lugar designado.</p> <p>Se le pide a los participantes formar un círculo. Se denominan uno a uno en orden como plantas, animales y seres vivos microscópicos, comenzando por la derecha. El maestro divide a los participantes en 3 <u>grupos plantas, animales y criaturas microscópicas</u>.</p> <p>A cada grupo se le entrega una hoja de papel y un bolígrafo. Se les pide que adivinen qué criaturas podrían vivir en los ecosistemas determinados y las escriban en el papel.</p> <p>El grupo de plantas adivina las plantas que viven en los ecosistemas especificados y las escribe en el papel. El grupo de animales predice los animales que viven en el ecosistema determinado, y el grupo de organismos microscópicos predice los organismos microscópicos. Se dan 5 minutos para investigación y estimación.</p> <p>Después del período, un participante de cada grupo se dirige al rincón del ecosistema designado. Así, la clase se divide en 6 grupos en 6 ecosistemas identificados.</p> <p>A los grupos recién formados se les pide que escriban en una hoja de papel adivinando la <u>planta/animal/y las criaturas microscópicas</u> que pueden estar viviendo en el ecosistema en el que se encuentran. Las publicaciones son compartidas por un portavoz del grupo respectivamente.</p>
<p><b>2. Evaluación preliminar</b> (Recordatorio de Experiencia) ( OBSERVACIÓN REFLEXIVA)</p>	<p>¿Qué significan estos conceptos para ti? ¿<u>qué</u> crees que podría ser parte de un todo?</p> <p>¿Crees que estos ecosistemas están interconectados?</p> <p>¿Podemos comparar el ecosistema con una máquina? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuál es la principal causa de daño a la biodiversidad?</p>
<p><b>3. ANIMACIÓN</b> ( VIDA TANGIBLE )</p>	<p>Después de que los participantes en los 6 rincones del ecosistema determinados compartieron lo que estaba escrito en sus papeles, el maestro les dice a los participantes que recreen un momento natural en el ecosistema en el que viven, utilizando una técnica de improvisación.</p> <p>Mientras hacen esto, les dice que preparen una improvisación que responda a las preguntas de cómo es la vida en un día y qué tipo de comunicación existe entre las plantas, los animales y las criaturas microscópicas. Se les da tiempo a los participantes para que se preparen. Se sigue el trabajo de cada grupo por turnos y se hace una evaluación.</p>
<p><b>4. Evaluación preliminar;</b></p>	<p>Entrenador pide las opiniones de los participantes sobre el estudio mediante estas preguntas: "¿Qué hicimos? ¿Cuál crees que fue el propósito</p>

<p>( Reflexionando sobre la Experiencia /De la Experiencia a los Nuevos Conceptos: Observación Reflexiva)</p>	<p>de este estudio? ¿Alguien quiere compartir sus experiencias y sentimientos?"</p> <p>En tu opinión, ¿cuál es la importancia del aire, el suelo y el agua para los seres vivos y el ecosistema en el que viven para su hábitat?</p> <p>¿Has notado la diversidad e interdependencia en estos ecosistemas? ¿Qué tipo de compromiso hay?</p> <p>¿La biodiversidad también está unida por un ciclo?</p> <p>¿Es necesario preservarlo para que la vida continúe?</p>
<p><b>PARTE B:</b></p>	<p><b>ENTRADA CONCEPTUAL; (CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA)</b></p>
<p>5. Procesamiento: "¿Qué importa?"</p>	<p>El formador proyecta el siguiente video corto sobre el ecosistema</p> <p><a href="https://youtu.be/5NF8b7KKJ2I">https://youtu.be/5NF8b7KKJ2I</a></p> <p>Luego, se crea un mapa conceptual con los participantes a partir de la 1ra y 2da actividad en la pizarra con lluvia de ideas.</p> <p>El formador proyecta un video corto sobre el suelo y el agua.</p> <p><a href="https://youtu.be/Dw6uXhByM54">https://youtu.be/Dw6uXhByM54</a></p> <p>Se da una breve explicación sobre la importancia de proteger el entorno natural y el ecosistema.</p>
<p>6. Evaluación preliminar (Atribución Conceptual)</p>	<p>El formador proyecta el video preparado para la biodiversidad y las criaturas en peligro de extinción.</p> <p><a href="https://youtu.be/6tIDCZrGowc">https://youtu.be/6tIDCZrGowc</a></p> <p>Profundiza en el tema haciendo preguntas: Entonces, ¿qué pasó? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué podemos hacer individualmente? ¿Qué podemos hacer como sociedad?</p>
<p>7. Práctica: "¿Y ahora qué?" EXPERIENCIA activa</p>	<p>El formador pregunta a los participantes qué saben sobre el Patrimonio Mundial Natural de la UNESCO.</p> <p>Él / ella hace que los participantes vean el video a continuación.</p> <p><a href="https://youtu.be/6tIDCZrGowc">https://youtu.be/6tIDCZrGowc</a></p> <p>Se les pide que visiten la exposición del patrimonio mundial de la naturaleza, que se ha preparado de antemano en un rincón del aula.</p> <p>Después de visitar la exposición, los participantes son invitados al círculo. El formador les dice a los participantes que esta exhibición fue organizada para proteger el patrimonio natural mundial y que faltan los materiales de concientización adecuados para el propósito de esta exhibición, y es nuestro deber.</p>

	<p>En la clase: Se crean pancartas, imágenes, poemas, esquinas de dibujos animados. Los participantes se dividen en cuatro grupos. Se proporcionan 3 minutos de trabajo en cada estación. Los productos preparados se incluyen en la <u>miniexposición</u> creada en el aula.</p>
<p><b>8. EVALUACIÓN GENERAL;</b></p>	<p>El formador, distribuye un documento de evaluación a los participantes, permitiéndoles escribir sus opiniones e impresiones en los espacios en blanco.</p> <p><b>Durante este estudio;</b>  <b>Sentí eso;</b>          .....          .....  <b>Aprendí eso;</b> .....          .....  <b>Lo reconocí;</b> .....          .....  <b>Creo que debería haber;</b> .....          .....</p>
<p><b>9. RELACIONADO CON LA VIDA COTIDIANA: (De Nuevo Concepto a nuevas experiencias)( Experiencia ACTIVA)</b></p>	<p>El formador le pide a los participantes que graben un breve video promocional sobre los elementos del patrimonio natural que se toman bajo protección en sus propios países al obtener la lista del Patrimonio Mundial Natural y Cultural de la UNESCO. Crea grupos de estudio para esta tarea.</p> <p>1.Grupo; Un video introductorio sobre el Patrimonio Mundial Natural          2.Grupo; Un video que presenta elementos del patrimonio natural en su país.          3er grupo; Un video sobre la biodiversidad y los ecosistemas en su país de origen          4.Grupo; ¿Qué podemos hacer para proteger el ecosistema y la biodiversidad?</p>

ANEXO

1. Costas de Dorset y East Devon, Reino Unido



## 2. Archipiélago de Revillagigedo, México

6/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



### 3. Trópico húmedo de Queensland, Australia

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



#### 4. Santuarios de pandas de Sichuan, China

8/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



##### 5. Aggtelek Karst y Slovak Karst Caves, Hungría/Eslovaquia

9/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



## 6. Bosque de Białowieża, Polonia/Bielorrusia

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



## 7. Desierto de Lut, Irán

11/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



#### 8. Monte Etna, Italia





## 9. Geirangerfjord y Nærøyfjord, Noruega



## 10. Parque Nacional de Yosemite



## 11. Delta del Danubio, Rumania

14/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



## 12. Lago Baikal, Rusia

15/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



### 13. Punto equivocado, Canadá

16/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



#### 14. Y Long Bay, Vietnam

17/2

Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



#### 15. Costa Alta/Archipiélago de Kvarken, Suecia/Finlandia



#### 16. Capadocia, Turquía



## **CONTRIBUCIÓN DE LAS DANZAS POPULARES A LAS CULTURAS**

La evaluación de las danzas folclóricas en los estudios sociales, educativos y culturales ha cobrado importancia en los últimos.

La danza popular es el factor principal en el nacimiento de la cultura. Por lo tanto, se puede decir que el origen del arte, que está dentro del ámbito de la cultura, es el “juego” y tiene un papel importante en el nacimiento del arte.

Las danzas folclóricas han sido objeto de secciones de la vida natural como la muerte, el matrimonio, el encanto de la suerte, los ritos religiosos y el culto, que han formado parte de la vida desde el pasado hasta el presente.

Es la cultura de las civilizaciones. La danza folclórica nos da información sobre la forma de vida de los gente. Tristeza, amor, lucha, paz, unidad, naturaleza, condiciones difíciles, en la melodía de las danzas folclóricas, en el llamado movimiento rítmico. Es un puente que nos conecta del pasado al presente.

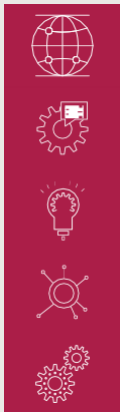
Por lo tanto, nuestro mayor deber debería ser transmitir nuestras danzas folclóricas, que son un tesoro cultural, a las generaciones futuras de una manera más saludable y llevarlas al nivel que merecen. Al mismo tiempo, debemos tener cuidado de no estropear su originalidad.



# THE INTERNET JOURNAL OF RESTORATIVE JUSTICE (IJRJ®)



## IJRJ® AIMS TO



PUSH THE BARRIERS OF RESTORATIVE JUSTICE, AND CHALLENGE CONVENTIONAL APPROACHES TO CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE

ENABLE JUNIOR RESEARCHERS TO PUBLISH ALONGSIDE LEADING NAMES IN RESTORATIVE JUSTICE, AND ENCOURAGE A DIALOGUE BETWEEN VARIOUS GENERATIONS OF ACADEMICS.

INCREASE AWARENESS OF RESTORATIVE JUSTICE, AND HELP ADDRESS MISCONCEPTIONS ABOUT ITS POTENTIAL AND LIMITATIONS.

BUILD A STRONG EVIDENCE BASE FOR RESTORATIVE JUSTICE, AND INFORM AND INFLUENCE CRIMINAL AND RESTORATIVE JUSTICE POLICY AT NATIONAL AND INTERNATIONAL LEVELS.

ENABLE THOSE WITH LIMITED RESOURCES TO ACCESS SCHOLARLY WORK ON RESTORATIVE JUSTICE, INCLUDING STUDENTS, PRACTITIONERS AND THE PUBLIC.

The Internet Journal of Restorative Justice (IJRJ®) is the leading, international peer-reviewed journal on restorative justice. It was established in 2012 to push the boundaries of criminal justice by adopting a unique, practical approach to researching and investigating restorative justice.

It is indexed and ranked by Scopus, Kudos, The European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS) as well Criminal Justice Abstracts and EBSCO Information Services.

Submissions to the IJRJ® must follow the Editorial Guidelines, and can be made by email to [ijrj@rj4allpublications.com](mailto:ijrj@rj4allpublications.com) at any given time. We aim to complete the review process within 4-6 weeks of receipt.

The Editor-in-Chief is Professor Dr. Theo Gavrielides.

The Journal is guided and scrutinised by its Editorial Board and the International Advisory Board. All submissions are first reviewed by the Editor-in-Chief, and if judged suitable for this publication, they are then blind-reviewed anonymously and separately by at least two external, expert reviewers.



ANNUAL SUBSCRIPTIONS (UNLIMITED DOWNLOADS)

**RJ4ALL PUBLICATIONS ACCEPTS ANNUAL SUBSCRIPTIONS FROM:**





# THE YOUTH VOICE JOURNAL (YVJ™)



CREATE KNOWLEDGE AND CONTRIBUTE TO THE LITERATURE BY PUBLISHING HIGH QUALITY RESEARCH ON ISSUES AFFECTING YOUNG PEOPLE

ESTABLISH AND FURTHER DEVELOP THE YOUTH-LED METHOD FOR RESEARCH AND SOCIAL POLICY

PROVIDE A PLATFORM FOR THE INTELLECTUAL EXCHANGE OF IDEAS AROUND THE GLOBE WITH THE AIM OF INFLUENCING POLICIES AND PRACTICES

ACTIVELY ENCOURAGE AND AIDE THOSE YOUNG PEOPLE WHOSE VOICE IS RARELY HEARD BY POLICY MAKERS AND ACADEMIA TO BE PUBLISHED

## YVJ™ AIMS TO

The Youth Voice Journal (YVJ™) is the leading international peer-reviewed journal publishing theoretical contributions and empirical studies on issues affecting young people and youth work. YVJ™ is published by RJ4All Publications and is ranked and indexed by Scopus, ORCID, Kudos, Criminal Justice Abstracts, EBSCO and ERIH PLUS.

The Journal encourages submissions from young researchers, and is particularly interested in publishing papers, reviews and commentaries exploring the youth-led / user-led method of evidence gathering.

Submissions to the Youth Voice Journal (YVJ™) can be made at any given time to [YVJ@rj4allpublications.com](mailto:YVJ@rj4allpublications.com)

Once accepted, submissions are published online and indexed. Occasionally, the Journal publishes Special Issues and the deadlines relating to these publications are included in the related Calls.

All submissions will be subject to the normal process of peer review. We aim to reach a decision within 4-7 weeks of receipt.

Together with the journal, we processed fifty-seven articles this year alone. The number of submitted papers show a dramatic increase compared to the previous year, which has nineteen



ANNUAL SUBSCRIPTIONS (UNLIMITED DOWNLOADS)  
 ORGANISATIONAL £400  
 CORPORATE £270



## LA SERIE DE JUSTICIA RESTAURATIVA CATÁLOGO



El objetivo de este manual de formación es convertirse en un recurso sostenible para los educadores, proporcionando una orientación integral y un marco metodológico para la transferencia del patrimonio cultural y el desarrollo de los valores artísticos culturales a las generaciones más jóvenes. Utilizando los valores de la justicia restaurativa de compartir el poder, la igualdad, la dignidad y el respeto, el manual de formación guía a los educadores en el uso de métodos creativos para convivir con nuestras culturas.

El presente Manual de Formación ha sido elaborado por el consorcio del proyecto cofinanciado por Erasmus + «Nuestras culturas». Está dirigido a profesores, educadores, líderes juveniles y organizaciones que trabajan con jóvenes de todo el mundo.

[WWW.OURCULTUREPROJECT.ORG](http://WWW.OURCULTUREPROJECT.ORG)



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

**GRANT AGREEMENT NO: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521**



**RRP £0.99**

