Escenario pedagógico de Europeana

Título

Dando la vuelta al mundo para rescatar nuestro patrimonio / Traveling around the world to rescue our cultural heritage

Autor(es)

Carla Ferreyra

Resumen

El patrimonio cultural nos aporta información sobre nuestro pasado y nuestras huellas, las mismas que nos dan las señales para elegir un camino responsable hacia nuestro futuro; conocerlo, es el primer paso para su conservación. En el escenario pedagógico se desarrolla una actividad de aprendizaje colaborativo utilizando recursos online, de plataformas como *Europeana*, que estimulen el desarrollo social del estudiante, para diseminar conciencia, motivación y un sentimiento de pertenencia a este espacio cultural común.

Valor, sociedad, conciencia, patrimonio, digital

Tabla de resumen

Tabla de resumen	
Materia	Geografía, Historia, Inglés y Tecnologías de la información y la comunicación
Tema	Afrontar el problema del patrimonio cultural de la humanidad en riesgo, desde un enfoque lúdico.
Edad de los alumnos	12-14 años
Tiempo de preparación	30 minutos
Tiempo de docencia:	4 horas
Material didáctico en línea	Google Earth, Google Expedition, Historiana, Prezi, Kahoot
Material didáctico tangible	Mapa del mundo
Recursos de Europeana utilizados	https://www.europeana.eu/portal/en/exhibitions/heritage-at-risk

Licencias

Atribución-Compartir Igual CC BY-SA. Esta licencia permite que se remezcle, modifique y amplíe tu trabajo incluso con fines comerciales, siempre y cuando se te reconozcan y se atribuya una licencia bajo

Co-financed by the Connecting Europe Facility of the European Union

los mismos términos a esas nuevas creaciones. Es la licencia que usa Wikipedia y se recomienda para materiales que se beneficiarían de la incorporación de contenido de Wikipedia y proyectos con licencias similares.

Integración en el currículo

Este escenario de aprendizaje puede ser utilizado libremente para una lección de *geografía*; considerando como fase sucesiva una profundización de los contenidos con lecciones de *historia*, incluso en materias como *educación cívica y ética* que estimulen en el estudiante una responsabilidad social en la conservación del patrimonio. Transversalmente con el apoyo de lecciones de *inglés*, siendo el idioma más difundido en los contenidos que encontrarán online. Además, puede ser utilizado para lecciones de *TIC* desarrollando habilidades en la búsqueda de información, pensamiento crítico y comunicación.

Objetivo de la unidad

Trabajando en este proyecto, los estudiantes aprenderán de manera divertida cómo obtener información de Internet, cómo interpretarla y analizarla. Trabajarán en equipo, mejorando así sus habilidades de cooperación y colaboración. Mejoraran su autonomía, siendo responsables de llevar adelante un tema en la investigación grupal. Mejorarán sus habilidades de comunicación durante presentación oral frente a la clase. Asumirán la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje.

Resultados de la unidad

Como resultado del proyecto se desarrollarán presentaciones donde los grupos podrán expresar sus curiosidades respecto a otras culturas, mejorando el intercambio cultural y entendiendo el significado de diversidad cultural. De una forma divertida y diferente, desde un espacio colaborativo que incentive a los estudiantes a aprender de forma lúdica. Los estudiantes al final del proyecto tendrán acceso a un panorama universal del patrimonio y el debate final será una buena base para comprender cuales son los diferentes intereses que motivan a cada uno de los estudiantes.

Tendencias

Aprendizaje basado en proyectos, de base colaborativa, personalizado y con uso de recursos online.

Competencias del siglo XXI

- **Colaboración:** desarrollar habilidades de trabajo en equipo siguiendo un objetivo común.
- **Comunicación:** expresar el conocimiento adquirido de una manera más eficiente.
- **Pensamiento crítico:** fomentar la búsqueda de información y capacidad de seleccionar los contenidos.
- **Creatividad:** experimentar nuevas ideas para comunicar, desde un aprendizaje visual con el uso de **herramientas digitales**.

Actividades

Práctica innovadora en educación patrimonial interdisciplinar:

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Introducción	Presentación del proyecto, actividades y objetivos.	15’
	Introducción al Patrimonio Cultural y presentación de los recursos de Europeana. Descargar aplicación: http://www.artstories.it/it/app/wonders.	30’
Organización	Los estudiantes son divididos en 5 grupos, cada grupo deberá profundizar sobre un continente diferente.	5’
Desarrollo	Búsqueda de información, según los recursos online aportados.	15’
	Con los recursos Google, los estudiantes deberán crear un tour virtual de estos patrimonios, basándose en las plantillas de: https://arvr.google.com/tourcreator/.	30’
	Los estudiantes deberán seleccionar el patrimonio que según ellos más destaque del continente y profundiza al respecto.	30’
Presentación	Los estudiantes exhibirán sus resultados a la clase a través de medios audiovisuales, utilizando la plataforma *Prezi*.	80’
Debate	Durante la discusión los estudiantes explicarán que aspectos los sorprendieron y les interesaron respecto a las presentaciones del resto de la clase.	20’
Conclusión	Se dispondrá un mapa del mundo en el aula donde cada estudiante podrá colocar su patrimonio seleccionado. Estimulando un sentido de pertenencia de los estudiantes a este espacio universal cultural común.	15’

Evaluación

Los estudiantes deberán responder una prueba en *Kahoot* para evaluar lo aprendido después de cada presentación y, además, una prueba general donde expresen lo más interesante de la lección y los aspectos que les gustaría profundizar.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

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

European Schoolnet es una red formada por 30 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en el proyecto Europeana DSI-4 es continuar y ampliar la Comunidad Educativa de Europeana.