ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - DIVERSIÓN CON BANDERAS

Título

🏳 Diversión con banderas 🏳

Autor/a

Maravelaki Sofronia

Resumen

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

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

Tabla de resumen	
	Las actividades tienen lugar en el laboratorio de informática donde también hay una pizarra interactiva. **Objetivos:** • Familiarizarse con la plataforma Europeana. • Hablar y analizar Europeana como fuente de patrimonio cultural digital. • Dar instrucciones sobre el uso de herramientas específicas de la web 2.0
Horas lectivas	4 sesiones: 1ª y 2ª de 90 minutos cada una 3ª y 4ª de 45 minutos cada una
Material didáctico en línea	**Vídeos** • *See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes* • *Episodes of Fun with Flags* **Sitios web** • *Unión Europea* • *Resumen de países miembros de la UE* • *Interesting Facts for Kids about the Flags of the World* • *North American Vexillological Association* • *NAVA-Good flag, bad flag* • *Europa EU Learning Corner* **Herramientas Web 2.0** • *Padlet* • *GeoPuzzle* • *Scrontch's Flag Designer* • *Canva* • *Giphy* • *Powtoon* • *Photo Collage*
Material didáctico tangible	Hojas de ejercicios para imprimir
Recursos de Europeana utilizados	• *Europeana (imágenes libres)* • *National flags* • *Ceremonial artifact: flag, national* • *National Flag of USA (1912-1959)*

Licencias

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

Integración en el currículo

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

transversal o como parte de otras asignaturas (Griego moderno, Lenguas Extranjeras, Historia, Geografía, Economía Doméstica, etc.).
El Currículo Nacional de Lenguas Extranjeras (FL) en Grecia es el Currículo Unificado de Lenguas Extranjeras (EPS-XG) y sigue la planificación sistemática de los niveles/criterios de FL definidos por el Consejo de Europa (CEFR, 2001). El objetivo del EPS-XG es promover las competencias multiletradas con miras a un desarrollo holístico de los educandos mediante la mejora de sus conocimientos lingüísticos, pragmáticos, socioculturales y sociolingüísticos. Se fomenta el uso de la tecnología mediante un enfoque multimodal del aprendizaje de la FL utilizando herramientas tecnológicas que pueden mejorar la motivación y la consecución de los objetivos de aprendizaje. Adopta una visión centrada en el alumno/aprendizaje de la educación en FL y tiene como objetivo el aprendizaje diferenciado de la FL teniendo en cuenta los diferentes orígenes, necesidades, preferencias, trayectoria y estilos de aprendizaje de los alumnos y se vincula la realidad fuera del aula con la pedagogía del lenguaje dentro del aula.
El libro de texto, Think Teen 1st Grade of Junior High School (Beginners), es el que se utiliza para la enseñanza del inglés en el 7º curso. La Unidad 1 - Lección 1 tiene como objetivo animar a los estudiantes a hablar sobre sí mismos (nombre, país, nacionalidad, idioma) y a hacer amigos de todo el mundo (por correo electrónico o amigos en la red). Como resultado, este escenario pedagógico casa perfectamente con el currículo de EPS-XG, ya que enseña Educación para la Ciudadanía como parte de una lección de EFL e incorpora tendencias como el aprendizaje por proyectos, colaborativo, centrado en el estudiante, recursos web y herramientas tecnológicas, evaluación de la consecución de los objetivos y resultados del aprendizaje

Objetivo de la unidad

Objetivo general

El objetivo general de la unidad es promover la Educación para la Ciudadanía europea entre los estudiantes mediante la vexilología. La Educación para la Ciudadanía es una asignatura cuyo objetivo es promover la coexistencia armoniosa y fomentar el bienestar recíproco de las personas y las comunidades en las que viven. En las sociedades democráticas, la Educación para la Ciudadanía sirve para que los estudiantes se conviertan en ciudadanos activos, informados y responsables, dispuestos y capaces de asumir la responsabilidad personal y colectiva a escala nacional, europea e internacional. Si tenemos en cuenta el actual contexto normativo descrito anteriormente y los últimos resultados de las investigaciones, el marco conceptual de la Educación para la Ciudadanía se centra en cuatro áreas de competencias (es decir, conocimientos, competencias y actitudes) (Eurydice Brief, 2017).
Área 1: La interacción eficaz y constructiva con otros, que incluye el desarrollo personal (la autoconfianza, la responsabilidad personal y la empatía); la capacidad de comunicación y escucha; y la cooperación con otros.
Área 2: El pensamiento crítico, que incluye el razonamiento y análisis; la alfabetización mediática; el conocimiento y descubrimiento; y el uso de fuentes.
Ámbito 3: La conducta socialmente responsable, que incluye el respecto por el principio de la justicia y los derechos humanos; el respeto por otros seres humanos, por otras culturas y por otras religiones; el desarrollo de un sentido de pertenencia; y la comprensión de aspectos relativos al medio ambiente y la sostenibilidad.
Área 4: El comportamiento democrático, que incluye el respeto por los principios democráticos; el conocimiento y comprensión de los procesos, instituciones y organizaciones políticas; y el conocimiento y comprensión de conceptos sociales y políticos fundamentales.

Objetivos del escenario pedagógico:

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

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

Tendencias

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

Competencias del siglo XXI

Una forma de respaldar el desarrollo de las competencias del siglo XXI en los estudiantes es mediante el uso de la tecnología integrada con las materias básicas, principios sólidos de aprendizaje y normas de evaluación orientadas a las necesidades e intereses de estos. El P21 desarrolló el Marco de Aprendizaje del siglo XXI, que incluye tres grupos de competencias, cada uno con varias subcualificaciones: 1. Competencias de aprendizaje e innovación: a) pensamiento crítico y resolución de problemas, b) creatividad e innovación, c) comunicación y colaboración; 2. Información, medios de comunicación y competencias tecnológicas; a) Alfabetización informacional, b) alfabetización mediática y c) alfabetización tecnológica; 3. Competencias para la vida y el ámbito profesional: a) flexibilidad y adaptabilidad, b) iniciativa y autodirección, c) competencias sociales e interculturales, d) productividad y justificación, e) liderazgo y responsabilidad.
Este escenario pedagógico corresponde a varias de las competencias y capacidades del siglo XXI anteriores, ya que promueve la comunicación [*comunicar ideas y mensajes en un idioma extranjero*] y la colaboración [*colaborar en grupos para lograr un objetivo común*], la alfabetización en información y tecnología [*buscar recursos en línea, descargan artículos digitales, guardan artículos digitales para usarlos más tarde*], la creatividad [*reutilizar los artículos digitales y crear productos originales*], la iniciativa y la autodirección [*automotivación e iniciativa propia para aprender*], la productividad [*colaborar para obtener un producto*], la justificación y la responsabilidad [*responsabilidad ante los compañeros de equipo y responsabilidad como equipo del resultado del proyecto*] y competencias sociales y cívicas [*aceptarse a sí mismos y a otros dentro de su comunidad, organización o país que comparten creencias, objetivos, normas y reglamentos comunes, crear una bandera comunitaria para representarse a sí mismos como individuos, así como una comunidad unificada que trabaja en equipo*].

Actividades

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

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Actividad 1: **Introducción**	Los estudiantes ven el siguiente vídeo para adivinar el tema de la lección: See the evolution of over 2,000 world flags in under 5 minutes **Debate con toda la clase** ¿De qué vamos a hablar en esta lección? ¿Habéis reconocido alguna bandera? ¿Cuáles? ¿Por qué hay tantas banderas diferentes en el mundo? **Objetivos:** ver y comprender el vídeo; captar la esencia y la idea central de lo que se ve; **Competencias del siglo XXI** Pensamiento crítico, competencias sociales e interculturales	5’
Actividad 2: 	Los estudiantes ven el primer episodio de *Fun with Flags* para conocer el tema y pasar un buen rato. ¿De que trata el programa?	5’
Actividad 3: **Lluvia de ideas**	**Debate con toda la clase** Los estudiantes responden individualmente a las siguientes preguntas basadas en los vídeos que han visto y sus experiencias personales y añaden sus propias ideas (*el profesor escribe las respuestas en la pizarra).* • ¿Qué símbolos de estas banderas sabrías nombrar? • ¿Qué formas tienen? • ¿Qué colores tienen? • ¿Qué animales aparecen? • ¿Qué partes hay en una bandera? • ¿Cómo se llama el estudio de las banderas? • ¿Cómo se llama alguien que estudia las banderas? • ¿Cómo se llama alguien que diseña banderas? • ¿Cómo se llama alguien que colecciona banderas? • ¿Cómo se llama alguien que se dedica a promover un proyecto o punto de vista concreto sobre las banderas? **Objetivos:** • familiarizar a los estudiantes con los colores, formas y símbolos utilizados en la fabricación de banderas; • presentar los conceptos siguientes: Vexilología: el estudio de las banderas Vexilólogo: la persona que estudia las banderas Vexilógrafo: la persona que diseña banderas de forma profesional o semiprofesional Vexilófilo: la persona que colecciona y exhibe banderas Vexillonario: la persona que se dedica al diseño o uso de banderas, o se dedica a promover un proyecto o punto de vista concreto sobre las banderas • responder a las preguntas y poner las ideas en la secuencia adecuada;	10’

<table>
<tr><th>Nombre de la actividad</th><th>Procedimiento</th><th>Duración</th></tr>
<tr><td></td><td>Competencias del siglo XXI
Comunicación, pensamiento crítico, competencias sociales y transversales</td><td></td></tr>
<tr><td>Actividad 4:

Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</td><td>La clase se divide en grupos de cuatro y una vez que se establecen los grupos de trabajo, cada uno se sienta frente a un ordenador. Cada grupo accede a los siguientes sitios para leer la información sobre los símbolos, formas y colores utilizados en las banderas.
Universal Symbols in World Flags
Symbols, Shapes and Colours World Flags
Colours in Flags
Trabajan en colaboración, toman notas en la ficha de trabajo 1 y rellenan la tabla con la siguiente información:
<table><tr><th>COLORES EN LAS BANDERAS</th><th>SÍMBOLOS EN LAS BANDERAS</th><th>FORMAS Y PARTES DE LAS BANDERAS</th></tr><tr><td>ROJO> simboliza...</td><td>El SOL> simboliza...</td><td>TRIÁNGULO>simboliza...</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>Cuando hayan terminado la actividad, guardan los documentos con el nombre de su grupo en el escritorio del ordenador.
Objetivos:
desarrollar la capacidad de tomar notas;
identificar y describir los elementos clave de las banderas (símbolos, formas, colores);
procesar la información de forma crítica;
pensar de forma crítica sobre qué incluir en el documento;
procesar y guardar un documento de word.
Competencias del siglo XXI:
Colaboración, pensamiento crítico, alfabetización tecnológica</td><td>25''</td></tr>
<tr><td>Actividad 5

Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</td><td>Diseña la bandera de tu grupo
Los estudiantes van al Scrontch's Flag Designer y diseñan una bandera. Eligen la división, la superposición, los colores y el símbolo de la bandera de su grupo. Tendrán que justificar la selección de estos elementos. Pueden consultar la tabla del documento que han guardado en el escritorio del ordenador.
Su bandera debe respetar los cinco principios básicos para el buen diseño de la bandera, como describe la NAVA, la Asociación Norteamericana de Vexilología.
Sencillez: la bandera debe ser tan simple que un niño podrá dibujarla de memoria.
Simbolismo con sentido: las imágenes, colores o patrones de la bandera deben relacionarse con lo que simboliza.
Dos o tres colores básicos: máximo tres colores, que contrasten bien y casen.</td><td>30'</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>Nombre de la actividad</th><th>Procedimiento</th><th>Duración</th></tr>
<tr><td></td><td>Sin letras ni escudos: nunca se deben usar letras ni escudos oficiales.
Carácter propio o vinculación: evita repetir otras banderas, pero utiliza similitudes para establecer vínculos.</td><td></td></tr>
<tr><td>Actividad 6:

Presentación</td><td>Los estudiantes presentan la bandera de su grupo en clase.
Todos los grupos votan en el Padlet por la mejor bandera y añaden comentarios.</td><td>15’</td></tr>
<tr><td>Sesión 2</td><td>DSI-4 – Fun with Flags</td><td>90’</td></tr>
<tr><td>Actividad 1:

Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</td><td>Los estudiantes acceden a la página web de Todos los países de la UE, para saber qué países pertenecen a la Unión Europea y cuáles son sus capitales. Trabajan en colaboración, toman notas en la ficha de trabajo 2 y rellenan la tabla con la siguiente información:
<table><tr><td>PAÍS</td><td>CAPITAL</td><td>BANDERA</td></tr><tr><td>Grecia</td><td>Atenas</td><td> </td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>Si hay tiempo, también pueden hacer coincidir las banderas según formas y patrones (por ejemplo, rayas verticales, rayas horizontales, cruces, etc.). Cuando terminen, guardan el documento de texto con el nombre de su grupo en el escritorio del ordenador.</td><td>25’’</td></tr>
<tr><td>Actividad 2:

Trabajo colaborativo en grupo con ordenador</td><td>El profesor anuncia a la clase que van a crear un mapa de los países de la Unión Europea en GeoPuzzle, que es una herramienta en línea en la que hay que arrastrar la forma del territorio para que coincida con el lugar correcto del mapa. De esta manera, en forma de juego, los estudiantes pueden aprender los nombres y ubicación de cada país y divertirse mientras lo hacen. Si terminan antes, también pueden hacer otro rompecabezas en el Europa EU Learning Corner. Cada grupo se sienta frente a un ordenador. Los estudiantes hacen el rompecabezas y se divierten. Después de terminar el rompecabezas, cada grupo hace una captura de pantalla y lo publica en el Padlet de la lección.
Objetivos:
aprender a navegar en un mapa;
desarrollar competencias de cartografía;
procesar la información de forma crítica;
aprender los países de la UE;</td><td>20’</td></tr>
</table>

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	• aprender las capitales de la UE; • publicar un producto en Internet; • guardar su trabajo en el escritorio del ordenador. **Competencias del siglo XXI** Comunicación, colaboración, pensamiento crítico	
Actividad 3: **Trabajo colaborativo en grupo con ordenador**	Una vez terminado el rompecabezas, el profesor les pide que accedan a la plataforma Europeana para buscar, encontrar y descargar imágenes de las banderas reales (no un boceto o dibujo) de cada país de la UE. Deben crear una carpeta en el escritorio del ordenador con el nombre de su grupo y guardar ahí todas las fotos. *Para descargar y guardar las fotos de las banderas pedimos permiso al Royal Museums Greenwich - National Maritime Museum, que nos lo concedió (para más detalles ver las observaciones del profesor)*. Sitios que deben consultar: Europeana Free to Use Images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national **Objetivos:** • buscar información en Europeana; • buscar material en línea con criterios específicos; • descargar y guardar imágenes en un archivo en el ordenador. **Competencias del siglo XXI** Comunicación, colaboración, pensamiento crítico, alfabetización tecnológica, alfabetización informática	45''
Sesión 3	**DSI-4 – 🏳 Fun with Flags 🏳**	45'
	Trabajo colaborativo en grupo con ordenador. **Los alumnos trabajan en grupos con un ordenador.** **Cada grupo asume un papel**	
	Grupo 1: Los vexilógrafos La mayoría de las escuelas y universidades despliegan banderas y estandartes en sus instalaciones. Como resultado, el equipo de dirección y el claustro están pensando en diseñar una bandera escolar propia con un emblema o mascota y los colores de la escuela. Para ello, vuestro equipo será el encargado de diseñar una bandera para la escuela, como emblema oficial, para publicarla en el sitio web de la escuela y que ondee en las instalaciones, junto con la bandera nacional. Lo que tenéis que hacer:	45'

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

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	Grupo 4: Los vexillonarios Un vexillonario es la persona que se dedica al diseño o uso de banderas, o se dedica a promover un proyecto o punto de vista concreto sobre las banderas Como equipo de vexillonarios, estudiaréis la bandera de la UE y prepararéis una presentación que debe incluir los siguientes puntos: Unión Europea Bandera, simbolismo, himno, valores, moneda, idiomas. Resumen de países miembros de la UE Para la presentación, utilizad la herramienta web 2.0 Powtoon. Usad la plantilla 5 TIPS. Al acabar, subid tu presentación al Padlet de la unidad.	
	Objetivos de la 3ª sesión: • buscar información en la plataforma Europeana; • buscar material en línea con criterios específicos; • descargar y guardar imágenes en un archivo en el ordenador. • usar herramientas concretas de la web 2.0. **Competencias del siglo XXI:** Comunicación, colaboración, pensamiento crítico, alfabetización tecnológica, alfabetización informática	
Sesión 4	**DSI-4 – Fun with Flags**	45’
Actividad 1: **Presentación**	**Presentaciones de grupo** Cada grupo presenta su trabajo a la clase. A medida que los grupos hablan de su trabajo, pueden mostrarlo con el proyector o la pizarra interactiva. Cada grupo deberá elegir un portavoz y marcar un límite de tiempo para que cada uno hable (máximo 5 minutos). El portavoz deberá resumir los conceptos clave que se presentan en el trabajo. Tras la puesta en común de todos los grupos, el profesor recapitulará las conclusiones y trabajos de la unidad. **Objetivos:** hacer una presentación oral; mejorar las competencias de comunicación. **Competencias del siglo XXI** Colaboración, comunicación, iniciativa, productividad y justificación	25’’
Actividad 2: **Informe**	El profesor recoge las valoraciones de los estudiantes sobre la unidad con las siguientes preguntas: ¿Os gustó la unidad? ¿Qué es lo que más os gustó? ¿Qué es lo que menos os gustó? ¿Qué habéis aprendido? **Objetivos:** recoger las valoraciones de los estudiantes;	10’

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

Evaluación

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

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

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

Comentarios de la profesora o profesor

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

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

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

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

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

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

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

Our Creative Commons licence allows for the following uses, at no cost, and with no further permission required –

- Academic/scholarly journals and not-for-profit, self-published family history books with **under 1,000 print runs** (excluding front cover use)
- Academic thesis and student essays, which are not being published
- Free educational lectures or presentations
- Personal, non-commercial websites and blogs with a primarily informational purpose

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

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

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

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

Best regards,

Francesca Gallo
Image Sales Coordinator
Direct +44 (0)208 312 6558
Royal Museums Greenwich
National Maritime Museum | *Cutty Sark*
Royal Observatory | The Queen's House
+44 (0)208 858 4422

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

Educación Física > Juegos Olímpicos, banderas del mundo, himnos, medallas, deportes, etc.) (Tokio 2020)
Religión > Religión (símbolos religiosos en banderas, banderas religiosas)
EDUCACIÓN CÍVICA > Gobierno, banderas de derechos civiles
MÚSICA > Himnos nacionales
TIC > Codificación > Alfabeto y números de banderas
QUÍMICA > Tabla periódica de banderas
ECONOMÍA > El euro frente a la moneda anterior
HERALDIA > Diseño, exhibición y estudio de los escudos de armas
FILATELIA > Estudio de los sellos y la historia postal, colección, valorización de los sellos y otros productos filatélicos
CARTOGRAFÍA > Estudio y práctica de la elaboración de mapas

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

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

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