CULTURE LAB

PROGRAMA INNOVADOR DE FORMACIÓN PARA EDUCADORES CULTURALES

Erasmus+

La publicación ha sido cofinanciada por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un endoso de su contenido que refleja las opiniones de los autores y la Comisión no puede hacerse responsable por el uso que pueda hacerse de la información contenida en este documento.

Lubelska Regionalna Organizacja Turystyczna

Iniciativa Internacional Joven
Acercando sueños, construyendo futuro...

Bürgerhaus Ennohaus

CULTURE LAB

Introducción

Una participación consciente, activa y a menudo crítica en la vida cultural de la sociedad es un aspecto muy importante de la vida y el desarrollo de todo ser humano. La educación cultural es un proceso de preparación para la comprensión independiente del significado de los fenómenos culturales, colocando estos fenómenos en un contexto histórico, cultural o social más amplio, y formando actitudes activas, independientes y creativas en la recepción de la cultura. El papel de un educador cultural es extremadamente importante en la implementación de este proceso. El educador a menudo combina las funciones de un profesor e investigador cultural, utilizando herramientas que estimulan las esferas emocionales e intelectuales para facilitar la educación cultural integral.

Antes de la realización del proyecto "Cultural Lab – Innovative Training Programme Of Cultural Educators", se llevó a cabo un estudio internacional de las necesidades de formación de los educadores culturales. El análisis de los cuestionarios de autoevaluación mostró que un número significativo de encuestados consideraba que sus competencias eran insuficientes y expresaron su voluntad y su necesidad de desarrollarlas. El análisis también indicó que los adultos a menudo carecen de competencias en el campo de la tecnología de la información y la comunicación y de las habilidades para aplicar soluciones técnicas modernas en actividades educativas. Por esta razón, se hizo necesario crear un programa de formación moderno y actualizado para los educadores culturales que trabajan con adultos, lo que asegurará que puedan mejorar sus habilidades y estar mejor preparados para las realidades y desafíos culturales europeos contemporáneos.

"Culture Lab – Innovative Training Programme Of Cultural Educators", en el marco del programa ERASMUS +, es el resultado del trabajo de un equipo internacional de expertos que participan en la creación de herramientas modernas para las personas que trabajan con adultos. El programa consta de dos elementos: un libro electrónico titulado "Programa Europeo de Formación de Educadores Culturales" y un curso de aprendizaje electrónico titulado "Edu-Kultura". Establece un amplio contexto de las cuestiones de educación cultural, presenta las posibilidades de uso innovador de las tecnologías modernas en la educación cultural y contiene escenarios prefabricados de actividades para que los educadores culturales lo usen directamente en su trabajo o como una fuente de inspiración para crear sus propias herramientas.

ÍNDICE

Introducción

I La educación cultural como un proceso (Anna Mazur)

II Metodología para la educación cultural de adultos (Ana Belén Domínguez)

III Uso innovador de las nuevas tecnologías en la educación cultural de adultos (Piotr Celiński)

IV Educación cultural de adultos – actividades de buenas prácticas llevadas a cabo por las instituciones culturales seleccionadas en Lublin (Piotr Franaszek)

V Aplicación práctica de herramientas y guías en el trabajo de educadores culturales:

1. Arte en la ciudad – Talleres utilizando la Realidad Aumentada (Agata Sztorc)
2. Código de la ciudad – Taller de códigos QR (Daria Jaranowska, Beata Jaranowska, Jan Leye, Arndt Selders)
3. Imagen de una ciudad – Taller de vídeo (Daria Jaranowska, Beata Jaranowska, Jan Leye, Arndt Selders)
4. Sonido de la ciudad – Taller de historia sonora (Daria Jaranowska, Beata Jaranowska, Jan Leye, Arndt Selders)
5. El sabor de la ciudad – Taller de fotografía (Daria Jaranowska, Beata Jaranowska, Jan Leye, Arndt Selders)
6. Disfruta de tu Málaga – Aplicación de la ciudad para el móvil (Ana Belén Domínguez)
7. Ruta de las mujeres en Málaga (Ana Belén Domínguez)
8. Explora Lublin – Ejemplos de ejercicios para educadores culturales (Piotr Franaszek)

Capítulo I

Anna Mazur

La educación cultural como un proceso

La educación cultural es parte de acciones educativas más amplias que apuntan a preparar a los individuos para una participación activa en la cultura y la vida social. Este aspecto de la educación se ha incluido en el Marco de referencia europeo, que describe ocho competencias clave que toda persona necesita para la autorrealización, el desarrollo personal, la ciudadanía activa y la integración social. El requisito de la participación consciente en la vida cultural es una adquisición de competencias culturales. Lamentablemente, no se enseñan de manera satisfactoria, lo cual se hace notar en la esfera social: muchas personas son pasivas e indiferentes hacia los fenómenos culturales, no pueden formar opiniones individuales y manifiestan apatía hacia los eventos culturales y artísticos. Esto tiene muchas consecuencias negativas en las dimensiones sociales e individuales. La educación de un receptor consciente y competente de contenido cultural es de gran importancia social. En una dimensión individual, un contacto personal con artefactos culturales tiene un impacto en la calidad de vida y satisface necesidades emocionales específicas.

Definición y análisis de las áreas de educación cultural

La determinación del alcance de la cultura a la que nos referimos es necesaria para analizar correctamente el proceso de educación cultural, porque el término "cultura" es polisémico y está definido de diversas maneras. Los problemas de la cultura se examinan desde el punto de vista de los diferentes ámbitos de la ciencia: historia, filosofía, sociología, psicología, teoría del arte, etc. Cada uno de ellos aborda los fenómenos culturales de un modo específico y relevante para el tema de su estudios. La antropología cultural, que proporciona la mejor perspectiva para nuestras consideraciones, define la "cultura" como todo el logro y legado espiritual y material del ser humano. De acuerdo con la definición antropológica, la cultura abarca todo el comportamiento humano basado en patrones socialmente formados y sus artefactos. Esta capacidad de crear cultura es una característica que distingue al hombre de otras especies. Los artefactos culturales no están directamente relacionados con las necesidades humanas biológicas, por lo que, a este respecto, no pertenecen al mundo de la naturaleza. Por otro lado, el deseo de crear cultura es inherente a la naturaleza humana. Es una característica constante que caracteriza a la humanidad (Filipiak M., 2009). La educación cultural ayuda a comprender por qué las personas transforman la realidad y crean nuevos elementos de ella.

La educación cultural ofrece conocimientos sobre las siguientes áreas:

1. La historia (eventos clave, fechas, hechos importantes para una comunidad particular),

2. Paisaje Cultural (los más aspectos más importantes del patrimonio material: arquitectura, pinturas, esculturas, monumentos históricos y modernos de instalaciones industriales, etc.),

3. Las personas (artistas, pensadores, reformadores, científicos y otras personas que han hecho una contribución importante al desarrollo de una sociedad determinada),

4. Comunidades (etnias, profesionales, la clase social, y los grupos religiosos, los criterios y las características de un grupo, el análisis de su exclusiva vida social, situación material, la posición social, la población en diferentes períodos históricos, etc.)

5. Eventos (importantes, eventos regulares que refuerzan el vínculo comunitario y animan la vida cultural)

6. Las instituciones culturales (conocimientos acerca de los tipos de instituciones culturales, las formas de su actividad, sus áreas de competencia e influencia),

7. El estilo de vida (normas sociales, patrones, comportamientos, costumbres, rituales, actividades de ocio que son característicos de los tiempos dados y grupos sociales).

La educación cultural, al igual que otros procesos didácticos, consta de tres partes elementales:

• Transferencia de conocimiento,
• Enseñar las habilidades para utilizar este conocimiento,
• Desarrollar la esfera motivacional y la voluntad.

Todas estas partes corresponden a la organización de la estructura de la personalidad, que los psicólogos definen como una estructura individualizada compuesta de los siguientes elementos:

• Patrones cognitivos generales y permanentes (conectados con el conocimiento sobre el mundo y la percepción del yo),
• Patrones funcionales y operacionales generales y permanentes, destrezas y habilidades,
• Patrones de comportamiento volitivos y motivacionales generales y permanentes (actitudes, motivos, deseos).

La personalidad es un sistema central de regulación e integración creado sobre la base de experiencias individuales que regulan la relación entre el individuo y el medio ambiente.

La educación cultural es un proceso multidimensional complejo que influye en la formación de las posturas y actitudes de las personas hacia todos los aspectos de la vida social. Antes de considerar el desarrollo de actitudes hacia la realidad cultural, debemos definir nuestra comprensión de estos conceptos. Los psicólogos describen una actitud como una estructura relativamente constante de procesos y conductas cognitivas y emocionales hacia una clase particular de cosas, ideas y valores (Mika S., 1980; Reykowski J., 1979). Parece que la formación de una actitud abierta y activa hacia los fenómenos culturales sería la más valiosa desde el punto de vista social. Las características de tal actitud tienen los siguientes tres aspectos:

1) opiniones, juicios y creencias relacionadas con el conocimiento;

2) relaciones afectivas con valor motivacional;

3) comportamientos de un individuo relacionado con la materia de la actitud (Mika S., 1980).

Las personas cuya actitud hacia la cultura es abierta y activa deberían poder formar sus opiniones personales y hacer juicios basándose en sus propias experiencias y pensamientos, y no en estereotipos sociales. Deberían buscar activamente el contacto con áreas específicas de la cultura, demostrar la disposición y la apreciación de diversos valores promovidos por las obras culturales, y aceptar esta diversidad.

El conocimiento sobre fenómenos culturales modernos facilita la orientación de la gente en realidad, mientras que el conocimiento sobre lo que influye en la variabilidad de formas culturales nos puede ayudar a entender y evaluar procesos socioculturales observados en la vida cotidiana.

La capacidad de comprender el lenguaje específico de diferentes campos de la cultura nos da la oportunidad de captar e interpretar los mensajes capturados dentro de las comunicaciones culturales de varias épocas y mundos culturales. La conciencia de la diversidad de formas en que se pueden representar

los valores culturales nos da la oportunidad de hacer una elección personal de estos campos de arte que nos evocan la mayor satisfacción emocional. La educación debidamente dirigida debe inculcar en las personas tanto la necesidad de estar en contacto con la cultura como la disposición a preservar activamente el patrimonio cultural. Es una parte vital de la educación de un

miembro consciente de la comunidad para ser conjuntamente responsable de la herencia transmitida por las generaciones anteriores. Las habilidades para transformar la realidad y mirar hacia el futuro sin temor están condicionadas por el sentimiento de pertenecer a una comunidad y participar en la continuación de los procesos culturales. El conocimiento sobre el patrimonio de nuestra civilización y el mecanismo de los procesos históricos es más comprensible cuando se manifiesta a través de obras de arte y cultura, que presentan no solo hechos y figuras sino también emociones, antecedentes sociales, motivación interna, etc. La educación cultural y artística amplía significativamente los horizontes y expande el conocimiento sobre el mundo y la condición humana. El desarrollo de la percepción, la imaginación y el pensamiento creativo afecta la esfera de los sentimientos y las emociones y, por lo tanto, intensifica los procesos cognitivos.

La clave para la participación consciente en la vida cultural es la adquisición de competencias culturales relacionadas con la recepción de obras de arte. Los artefactos que pertenecen a diferentes disciplinas del arte son un ejemplo particular de la actividad humana. La literatura, la música y las bellas artes tienen una forma especial de presentar hechos de la historia de la humanidad y cambios en el modo de pensar sobre la humanidad, la realidad y los valores aceptados. Los artefactos también documentan el progreso tecnológico, los cambios en las costumbres sociales, la moralidad y la política. Como una manifestación artística emocional personal, tienen el poder de evocar sentimientos fuertes en los destinatarios. Cuando el proceso cognitivo está conectado con las emociones, la información nueva es mejor absorbida e internalizada. Por lo tanto, las obras de arte tienen un papel especial en la educación cultural, ya que son el sujeto de la misma y una herramienta educativa utilizada para aumentar la eficacia de la educación.

Teniendo en cuenta las condiciones que determinan las competencias con respecto a la recepción del arte, necesitamos analizar estos elementos de personalidad que deciden acerca de nuestra percepción de una obra de arte. Tadeusz Marciniak (en correspondencia con el esquema de B.Munari) identifica tres elementos a los que él llama filtros. Cada filtro se forma durante nuestra vida e influye en nuestra recepción de varias capas de una obra de arte. El filtro sensorial es responsable de la recepción de los méritos formales y los medios de expresión artística que se experimentan sensorial y emocionalmente. El filtro operacional nos permite comprender los valores semánticos, ayuda a la comprensión intelectual del contenido y la comprensión del significado, mensaje artístico e ideas detrás de la creación del artista. El filtro cultural representa los gustos y preferencias adquiridos durante la interacción social de la actitud con los fenómenos culturales, que influyen en las opiniones, los juicios y la actividad cognitiva de un individuo (Marciniak T., 2004).

Estos filtros están especialmente formados y dependen de las experiencias personales, las vías educativas y los antecedentes sociales de un individuo. Los filtros no actúan de forma aislada, su interacción es complementaria, ya que la influencia y complementan el uno al otro. Un filtro eficaz no bloquea la recepción de cualquiera de los valores o los méritos de la obra y permite al destinatario analizarlo de una manera compleja y multidimensional. Cada campo de arte requiere el desarrollo de elementos específicos de los filtros mencionados anteriormente. Por ejemplo, en el caso de las bellas artes, la calidad del filtro sensorial está determinada por el desarrollo de la sensibilidad perceptiva a todas las características del mundo de formas visuales. El conocimiento

acumulado, las experiencias de vida, la autoconciencia y la capacidad de crear y aplicar reglas de clasificación son factores que influyen en cómo funciona este filtro. El conocimiento que nos permite leer correctamente el significado de un mensaje semántico de una obra de arte comprende información sobre la historia del arte, hechos de la vida de los artistas, así como antecedentes históricos, filosóficos y sociales. La calidad de este conocimiento y su contenido depende de muchos factores: quién y cómo se presenta, qué contexto se utiliza para la interpretación. Esto está conectado con el filtro cultural, que puede reducir la percepción de valores inconsistentes con el esquema cognitivo aceptado por medio de una persuasión social específica. Este filtro juega un papel importante en la formación de nuestra actitud hacia el arte, la estética, el gusto y las preferencias. Su desarrollo en la personalidad de un individuo está condicionado por la promoción de valores sociales particulares, su difusión y su estatus en el grupo social en el que vivimos. Afecta nuestro sistema de normas y valores, opiniones y percepción del arte y los artistas.

El proceso de preparación para una recepción adecuada del arte es a largo plazo tan complejo como la obra de arte en sí misma. También hay otros aspectos de la educación cultural que tienen un impacto en la formación del filtro sensorial. Una condición fundamental para la adquisición de competencias receptivas personales es una sensibilidad bien desarrollada a los elementos formales de una obra de arte. Sin la capacidad de ver toda la diversidad de medios de expresión

artística y la disposición de experimentar su efecto sobre nosotros, solo podemos convertirnos en un destinatario secundario (o "no auténtico" en las palabras de Maria Gołaszewska). Tal receptor no percibe el valor de la obra de arte, pero solo sabe que tiene valor porque la sociedad lo considera importante (Gołaszewska M., 1986). A través de la forma podemos comprender todos los demás méritos de una obra de arte, porque son las características notables y atractivas de la forma las que despiertan nuestro interés en una obra de arte y nos hacen querer comprender su significado y mensaje. Si el formulario no es atractivo, es poco probable que exploremos otros aspectos de la obra de arte.Durante el proceso de educación cultural a menudo usamos elementos de legado artístico, que son la razón por la cual el desarrollo de las competencias en la receptividad del arte es vital.

La educación artística, al formar parte de la educación cultural, se desarrolla simultáneamente en varios niveles – la primera crea la estructura conceptual referente a medios y fenómenos artísticos, la segunda - desarrolla la capacidad de percibir y diferenciar elementos en obras de arte, la tercera - conduce a la realización y la experiencia de posibilidades de uso deliberado y útil de los medios de expresión artística, mientras que el cuarto hace posible comprender todos los procesos culturales que determinan el desarrollo del arte. La adquisición de tales competencias permite a las personas formar sus propias opiniones personales y sacar conclusiones, que es la base y un punto de referencia para los métodos de enseñanza activos y participativos utilizados en la educación de adultos.

Uno de los factores clave en las competencias culturales es el lenguaje que usamos para describir los fenómenos culturales. Los psicólogos afirman que nuestra habilidad perceptual en el nivel de operación, es decir, la capacidad de nombrar los fenómenos percibidos, está condicionada por nuestro entorno social y el desarrollo del habla. Descubrir la realidad cultural debe estar conectado con el aprendizaje de nuevos conceptos y nombres que describan las características de esta realidad. La creación de una estructura conceptual referida a los fenómenos culturales y artísticos es indispensable para una recepción consciente de sus valores y para darse cuenta de ellos en situaciones novedosas.

Análisis de métodos efectivos usados en educación cultural de adultos

El conocimiento sobre los fenómenos culturales se da a las personas durante toda su vida a través de diferentes partes del entorno social. Está presente en la estructura formal de la educación escolar de niños y adolescentes, las comunicaciones de los medios, la campaña social organizada por diversas organizaciones y en eventos culturales. Es importante enfatizar que este es un tipo específico de educación que debe ser permanente y universal. Cada miembro de una comunidad es a la vez coautor y receptor de la realidad cultural, que es un estado muy dinámico. Una vez adquiridas, las competencias culturales pueden ser insuficientes para comprender y analizar por completo la realidad cambiante, por lo que la educación cultural está dirigida, en gran medida, a los adultos. En la educación de los adultos, los métodos didácticos efectivos deben permitir la especificidad de la absorción del conocimiento y el aprendizaje de nuevas habilidades características de este grupo de edad. La investigación psicológica muestra que la capacidad de aprendizaje cambia con la edad, pero su efectividad puede ser alta incluso a una edad madura si se aplican las estrategias de enseñanza adecuadas. En el proceso de aprendizaje, los adultos confían más en la memoria lógica, la inteligencia cristalizada y su propia experiencia. Las personas mayores logran mejores resultados en el aprendizaje de actividades más complejas que no requieren habilidades motoras y la precisión del análisis de estímulos sensoriales simples.

Incluso se puede suponer que las personas mayores son mejores para comprender los problemas complejos de la educación cultural, porque requieren recurrir a sus propias experiencias de vida. Uno de los problemas que surgen aquí puede ser el impacto de la llamada transferencia negativa de conocimientos y creencias adquiridos previamente. Sin embargo, esto se puede evitar seleccionando métodos y formas de actividades educativas apropiadas (Włodarski Z., 1996).

Estos métodos usados en el trabajo con todas las edades tienen las siguientes funciones:

- familiarizar a los alumnos con el material educativo,
- asegurar la consolidación del conocimiento,
- habilitar la evaluación y valoración.

Las clasificaciones diferentes de métodos son usadas en la metodología de enseñanza. La división general, clásica distingue las siguientes:

1. Métodos de la asimilación del conocimiento (el aprendizaje implica la asimilación de la información suministrada por el profesor, el papel del principiante es bastante pasivo),

2. Métodos basados en problemas (aprendizaje a través del descubrimiento, análisis individual e inferencia),

3. Métodos de valorización (aprendizaje a través de la experiencia y compromiso emocional),

4. Métodos prácticos (basados en la auto-actividad, experimentos, talleres e implementación de métodos).

Las pautas educativas modernas enfatizan que todos los métodos mencionados anteriormente pueden ser implementados en forma de un método activador, lo que aumenta significativamente la efectividad de la enseñanza.

Los criterios de selección de métodos se determinan por muchos factores, entre los que destacan:

- el objetivo y tareas de el trabajo educativo,
- el contenido educativo,
- organización del proceso de enseñanza,
- la enseñanza de enfoques y recursos (Okoń W., 1987).

Estos son los factores externos relacionados con el proceso de enseñanza, pero la selección del método también debe incluir un aspecto más altamente significativo: las características del alumno. La psicología y la pedagogía se centran en el análisis de los procesos cognitivos durante diversas etapas de la vida humana y describen las diferencias que aparecen con la edad.

En la actualidad, existe un número creciente de estudios e investigaciones sobre los problemas relacionados con la educación de adultos. El desarrollo de

la andrología, la ciencia de comprender y apoyar la educación de los adultos, está conectada con la idea del aprendizaje permanente, que se supone ayuda a las personas a enfrentar la creciente complejidad de la vida social moderna. El concepto de educación permanente aparece en estudios que presentan estrategias para el desarrollo de competencias que facilitan la adaptación a la realidad cambiante.

Los rasgos característicos del proceso de la educación de adultos incluyen:

1. Los elementos del proceso cognitivo se vuelven más complejos y ricos con la edad.

• la percepción es más eficaz, tiene una calidad diferente debido a la observación consciente,

• la capacidad de concentración es más larga y está caracterizada por una mayor constancia, divisibilidad y capacidad,

• la memoria lógica es dominante, entendiendo correlaciones y las interrelaciones que hacen la memorización más eficaz,

• el pensamiento de una persona adulta es más abstracto y capaz teorizar y fabricar generalizaciones.

2. Los adultos se caracterizan por una mayor constancia y madurez emocional (que implica una mayor toma de conciencia y la autonomía en la ejecución y control del proceso de aprendizaje).

3. La fuente de motivación es una evaluación consciente de la aplicación práctica de los conocimientos, su utilidad en el cumplimiento de las propias metas de la vida.

4. Es importante tener en cuenta el principio de la individualización del aprendizaje (características tales como el ritmo y la forma preferida de asimilar el conocimiento varían ampliamente con la edad). (Aleksander T., 2006)

Malcolm Knowles enumera los siguientes factores que difieren andrología de la pedagogía dirigida a niños y adolescentes:

• el concepto del aprendiz (los adultos son autoconscientes, autónomos en la selección de tareas y la dirección del aprendizaje, y no orientados a satisfacer las expectativas impuestas por un sistema educativo externo, por lo que debemos desarrollar condiciones que ayuden a revelar necesidades educativas individuales y conectarlas a actividades didácticas, así como permitir al alumno crear su propio proceso educativo,

• la importancia de la experiencia (los adultos obtienen mejores resultados en el aprendizaje cuando pueden tomar ventaja de su experiencia de vida, ya que ya poseen conocimientos y destrezas),

• la disposición para aprender (los adultos tienen la necesidad de aprender cosas que son útiles y aplicables en la práctica, lo que corresponde a sus necesidades internas y las demandas creadas por la realidad cambiante),

• enfoque diferente de la educación (los adultos buscan la aplicación práctica del conocimiento ganado a través del aprendizaje; no están interesados en la información puramente teórica desconectada de la realidad o en la adquisición del elogio del profesor; el objetivo de la educación es adquirir habilidades para solucionar problemas en un campo particular y tener nuevas competencias que son útiles en la práctica),

• motivación del aprendiz (la participación de los adultos en las actividades educativas se basa principalmente en la motivación interna, por lo tanto debemos ayudar a los alumnos a darse cuenta de lo importante que el conocimiento adquirido puede ser para ellos a nivel personal, y elevar su interés y implicación emocional en el proceso de aprendizaje).

Knowles también enfatiza la importancia de la falta de estructuras jerárquicas en el proceso de educación, el sentimiento de igualdad entre el alumno y el maestro, y el tratamiento de la educación como un proceso individualizado (Knowles s. m., Holton e. f., Swanson r. a., 2009).

Uno de los métodos aplicados con éxito en la educación de adultos es el aprendizaje experiencial de David Kolb.

La teoría de Kolb es típicamente representada por un ciclo de aprendizaje de cuatro etapas:

• Experiencia concreta (un encuentro con una nueva situación, o una reinterpretación de una experiencia existente).

• Observación reflexiva (la experiencia se analiza desde diferentes ángulos durante una discusión guiada, lo que permite a los participantes de un proceso educativo intercambiar opiniones, encontrar cualquier incoherencia entre la experiencia y la comprensión y sacar conclusiones).

• Conceptualización abstracta (el análisis continuo de la información nueva permite al alumno hacer generalizaciones, sacar conclusiones de la experiencia al referirse a un trasfondo teórico)

• Experimentación activa (el aprendiz aplica los conocimientos recién adquiridos al mundo que los rodea para ver la utilidad de las teorías elaboradas para resolver problemas y tomar decisiones sobre la elección de métodos y estrategias eficaces de acción).

El método de Kolb establece que el aprendizaje efectivo solo ocurre cuando un alumno puede ejecutar las cuatro etapas del aprendizaje modelo. Los profesores que utilizan el método de Kolb afirman que es posible ingresar al ciclo en cualquier etapa y seguirlo a través de su secuencia lógica. La realización del proceso de aprendizaje debe adaptarse al estilo de aprendizaje de una persona en particular, porque las personas prefieren diferentes formas de adquirir conocimiento dependiendo de sus talentos individuales, personalidad, predisposiciones naturales, etc. Una persona adulta tiene un estilo de aprendizaje completamente desarrollado; por lo tanto, es importante que los profesores descubran qué tipos de estilos de aprendizaje representan a los alumnos.

La división más popular de tipos de estudiantes se correlaciona con el ciclo de aprendizaje de cuatro etapas de Kolb:

• Activista (orientado a la acción, a menudo asume el papel del líder de un grupo, prefiere los métodos de resolución de problemas y las tareas prácticas con el uso de los recursos técnicos, le gustan las preguntas abiertas y problemas que le permiten descubrir y experimentar con nuevas ideas),

• Tipo reflexivo (prefiere retrospecciones, intercambio de ideas, discusiones, demostraciones y conferencias, que permiten al aprendiz llevar a cabo un análisis detallado y reflexivo de la realidad observada y hacer juicios y evaluaciones en confrontación con opiniones de los participantes de la discusión),

• Teórico (interesado en ideas y teorías, analiza fríamente los modelos y conceptos estudiados utilizando reglas de pensamiento lógico objetivo, prefiere explorar problemas teóricos y concretos, discusiones lógicas desprovistas de emociones),

• Pragmático (quiere adquirir habilidades prácticas y competencias útiles en la vida cotidiana, prefiere métodos basados en juegos de roles, simulaciones, proyectos y actividades prácticas). (Kazimierska I., Lachowicz I., Mickiewicza L., 2014).

La elección de los métodos, las formas y el alcance del trabajo educativo depende de a quién se dirija el proceso didáctico y qué resultados se obtengan. La educación cultural se enfoca en diferentes aspectos dependiendo de su grupo meta: personas que implementarán sus elementos en su trabajo profesional (profesores, empleados de instituciones culturales y organizaciones turísticas, funcionarios que deciden sobre la organización de las comunidades locales y la financiación de sus actividades). El nivel de competencia y conciencia tiene una dimensión social, no solo individual. Las lecciones con estudiantes de diferentes edades se llevarán a cabo según su especificidad y tendrán en cuenta el alcance de su experiencia de vida, la posibilidad de contar con documentación de varios períodos históricos y la capacidad de utilizar tecnologías modernas. Las formas de educación cultural dirigidas a los habitantes de una región determinada diferirán de aquellas dirigidas a turistas y visitantes que no están familiarizados con la historia local y que no están relacionados con el lugar visitado.

El carácter específico del aprendizaje de adultos hace que los métodos participativos sean particularmente efectivos. Implican técnicas de enseñanza en grupo activo: combina la teoría con la práctica y asegura la interacción del contenido transmitido con la experiencia de todos los participantes en el proceso de aprendizaje. Los métodos participativos son particularmente efectivos

para desarrollar las habilidades de comunicación y colaboración, mejorar la creatividad y la resolución innovadora de problemas, y cambiar las actitudes hacia diversos fenómenos sociales y culturales.

Un ejemplo de aplicación de métodos participativos en educación cultural es el proyecto 'Retrato de la ciudad / lugar', que combina el conocimiento de personas famosas relacionadas con el lugar (su origen familiar, raíces, tiempo y circunstancias de su presencia allí) con historias familiares de habitantes contemporáneos. Utiliza fotos y documentos privados de los archivos y materiales del hogar preparados por investigadores y educadores profesionales. Los materiales profesionales sobre familias conocidas y residentes famosos son un punto de partida para contar historias de habitantes locales comunes. La presentación de los diferentes orígenes y ocupaciones de las personas que contribuyeron a la historia de la ciudad hará que los espectadores se den cuenta de que la diversidad es un estado natural para la sociedad. Los participantes en el proyecto tendrán una oportunidad única de confrontar sus propias convicciones y creencias con hechos históricos y experiencias de otros. Tomemos como ejemplo a Lublin: esta ciudad típica polaca, que ha estado dentro de las fronteras estatales de Polonia (aparte del período de Particiones de Polonia) durante 700 años, siempre ha estado habitada por personas de diferentes nacionalidades, religiones y orígenes sociales.

Las personas que crearon la historia de la ciudad, contribuyeron a su desarrollo cultural y económico y expresaron cierto patriotismo local no solo polaco sino también judío, armenio, alemán, etc. Eran de todos los estratos sociales: campesinos, clase media y aristocracia. Las historias familiares de los habitantes contemporáneos serán similares en términos de diversidad de orígenes, ocupaciones y antecedentes sociales de sus antepasados. El proyecto debe estar abierto y disponible para todos aquellos que estén dispuestos a presentar su propia imagen o la historia de sus antepasados si son la próxima generación que vive en este lugar. Los participantes tienen derecho a elegir qué información les gustaría hacer pública (incluso puede ser la información mínima que se les da a los coordinadores del proyecto, como el nombre, la edad, la ocupación, cuánto tiempo han vivido en la ciudad). El resultado del proyecto será un collage de imágenes fotográficas de los residentes históricos y contemporáneos de la ciudad. Al hacer clic en una foto seleccionada podemos aprender sobre la persona en la imagen y sus conexiones familiares y su contribución a la historia del lugar. El proyecto puede desarrollarse aún más agregando materiales de otros habitantes en las etapas posteriores de su realización (una descripción detallada del proyecto se incluye en el capítulo que presenta ejemplos de escenarios de actividades educativas). El conocimiento de la participación en un proyecto de este tipo ayuda a construir un sentido de pertenencia y la sensación de ser un miembro importante de la comunidad.

Los recuerdos personales de los miembros más antiguos de la comunidad también pueden ser un factor importante en la preservación del patrimonio cultural de una región en particular. Las personas mayores pueden recordar fragmentos poco conocidos del pasado, hablar sobre costumbres pasadas, tradiciones y detalles de eventos históricos, y transmitir habilidades relacionadas con la desaparición de oficios y artesanías. Durante tales encuentros intergeneracionales, los participantes tendrán la oportunidad de intercambiar opiniones y experiencias, y confrontar diferentes actitudes y formas de interpretación de diferentes eventos.

La participación activa de los voluntarios adultos en las actividades educativas es otro factor importante en la educación cultural. Su compromiso personal y emocional y la capacidad de aprovechar sus propias experiencias contribuyen a la expresividad y credibilidad de la materia.

Cabe destacar que la efectividad de la educación cultural depende del trabajo de las instituciones que proveen el marco para esta educación, y de la competencia de los educadores que tienen una influencia directa en su correcta implementación.

Bibliografía

Aleksander T. (ed.), Teoretyczne i praktyczne aspekty edukacji kulturalnej oraz oświaty dorosłych (Theoretical and practical aspects of cultural education of adults), Wyd.

Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006.

Filipiak M., Wprowadzenie do socjologii kultury (Introduction to sociology of culture), Wyd. UMCS, Lublin 2009.

Gajda J., Żardecki W. (red.), Dylematy animacji kulturalnej (Dilemmas of cultural animation), Wyd. UMCS, Lublin 2001.

Gołaszewska M., Zarys estetyki The outline of aesthetics), PWN, Warszawa 1986.

Kazimierska I., Lachowicz I., Piotrowska L., Uczenie się dorosłych – Cykl Kolba (Adult learning – Kolb's cycle) , Warszawa 2014, http://www.doskonaleniewsieci.pl/Upload/Artykuly/2_1/uczenie_sie_doroslych.pdf.

Knowles S. M., Holton E.F., Swanson R.A., Edukacja dorosłych (Education of adults), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.

Marciniak T., Struktura obrazów (Structure of paintings), [w:] Limont W. (red.), Z teorii i praktyki artystycznej (On art theory and practice), Zeszyt 1, Wyd. UMK, Toruń 2004.

Mika S., Psychologia społeczna (Social psychology), PWN, Warszawa 1987.

Okoń W., Słownik pedagogiczny (Dictionary of pedagogy), PWN, Warszawa 1987.

Reykowski J., Osobowość jako centralny system regulacji i integracji czynności człowieka Personality as a central system of regulation and integration of man's activities), [w:] T. Tomaszewski (ed.), Psychologia (Psychology), PWN, Warszawa 1979.

Włodarski Z., Psychologia uczenia się (Psychology of learning), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996.

Capítulo II

Ana Belén Domínguez

METODOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN CULTURAL DE ADULTOS

Importancia de la educación cultural: cultura e identidad

Importancia de la educación cultural: cultura e identidad

Las expresiones culturales como el arte, la literatura, el idioma, la religión, junto con los valores y creencias de una sociedad, son parte de la esencia misma de la cultura y tales expresiones aparecen a través del estilo de vida de los individuos que forman parte de dicha sociedad. Hay muchos tipos diferentes de diversidades culturales alrededor y, conocer tales diversidades y sus especificidades y sutilezas internas, lo hace aún más especial para todos y enriquece nuestra vida diaria. Comprender nuestra propia cultura nos ayuda a aprehender mejor la forma en que pensamos, sentimos, actuamos y, finalmente, cómo somos. La cultura está forjando nuestra identidad y dando forma a nuestra naturaleza; también nos hace sentir que pertenecemos a algún lugar y que somos parte de una comunidad.

Tal sentimiento de identidad no tiene necesariamente que estar vinculado a algún tipo de área geográfica; de hecho, muchas representaciones culturales muestran más intensamente su identidad porque son conocidas públicamente, como algunas festividades populares, rituales religiosos, piezas de música o danzas tradicionales. Estas expresiones culturales han sido acuñadas por la UNESCO como "Patrimonio Cultural Inmaterial" (Romero Cevallos, 2005: 62).

Tal herencia particular está ayudando a la sociedad a establecer e identificar elementos que deben ser atesorados y, algunos que se asumen como parte de nuestra propia cultura. A medida que pasa el tiempo, estos elementos se convierten en referencias de nuestra propia identidad. Esto implica en realidad que las personas se presentan en sus propios contextos históricos, ambientales y sociales, y es entonces cuando se intensifica la identidad cultural, lo que crea y refuerza la identidad cultural personal y colectiva.

La identidad está realmente vinculada a la historia, al patrimonio cultural, a los idiomas, a los rituales, a las tradiciones, a las historias, etc. La identidad cultural no puede existir sin un tipo de viaje en el tiempo, reuniendo piezas de nuestra memoria común, dotándolas de agradecimiento a alguna representación cultural, o sin entender a veces los símbolos que nos rodean en nuestra vida cotidiana. En otras palabras, conocer mejor nuestro pasado nos ayuda a enfrentar nuestras vidas modernas y nos ayuda a construir un futuro mejor.

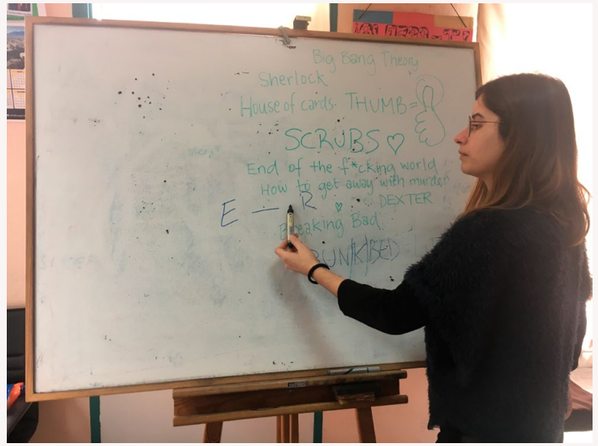
Identidad cultural y desarrollo territorial

La cultura es la parte central del desarrollo territorial de una región, por lo que cada vez más áreas europeas eligen mejorar su identidad específica y particular, y su patrimonio cultural.

Según García (2002), el desarrollo territorial se está convirtiendo localmente en una nueva fuerza impulsora que impulsa todas las políticas basadas en el patrimonio. La sociedad parece estar inmersa en un movimiento de reconstrucción o potenciación basado en identidades locales, y esto se expresa a través de nuevas tendencias de reactivación para los antiguos territorios; como algún tipo de repoblación de áreas rurales y desiertas, un despertar para la población, aunque también significa dejar a un lado las actividades basadas en la economía, para incrementar los beneficios y la calidad de vida de la misma comunidad. Dentro del área europea, tales beneficios generalmente son generados por bienes y servicios, más particularmente por actividades basadas en el turismo. Este sector siempre ha estado vinculado al patrimonio porque, como afirma Hernández (2002), el turismo cultural existe desde la época greco-romana y, a partir del siglo XVIII, las personas comenzaron a viajar para conocer el patrimonio cultural de otros lugares, visitar museos públicos y, lo que hoy se conoce como rutas turísticas culturales. Posteriormente y durante el siglo XIX, se publicaron muchos directorios de viajes y el término "patrimonio" adquirió algún tipo de sentido etnológico. Durante el siglo XX, nació lo que hoy llamamos turismo de masas basado en el patrimonio. Para que las identidades culturales provoquen algún tipo de desarrollo territorial, es necesaria la participación colectiva; la identificación con experiencias pasadas y legados basados en la historia también es importante, tal como lo establece Kayser (1994):

"Buscar o tratar de reconstruir una identidad territorial es parte de la razón evidente por la cual individuos, grupos, comunidades o áreas están motivados para formar parte y enraizarse en una sociedad en particular. Así es como la connotación regional cultural es reconocida por todos a través de algún tipo de especificidades aún vivas legadas por antecesores como el lenguaje, el gusto, los hábitos colectivos e individuales, las piezas de música, etc. " Al revelar su cultura, que es un legado y el pilar fundamental de cualquier sociedad, las personas transmiten su conocimiento a las generaciones futuras.

Entonces, ¿cómo podemos trabajar en educación cultural desde un punto de vista no formal?



Hoy y debido a las nuevas demandas de capacitación de la sociedad, existe una creciente necesidad de educación no formal para proporcionar a los ciudadanos nuevos tipos de habilidades basadas en el conocimiento que no están disponibles a través de los canales formales o que no se comunican a su debido tiempo, que es el caso con respecto al contexto cultural. La educación cultural, desde un punto de vista no formal, permite el establecimiento de vínculos directos entre los miembros de la sociedad de una manera no superficial, es decir, porque proporciona una educación integral de las personas y ayuda a la transmisión de competencias, y con la alfabetización cultural de estas poblaciones, a través de algunos de los valores más importantes de la humanidad. La educación no formal permite el aprendizaje experiencial, por lo que el individuo aprende de su propia experiencia y de esto con sus pares, comunidad, territorio, etc., siendo el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y capaz de poner en práctica y aplicar el conocimiento adquirido en su vida diaria.

Como ya se mencionó, la sociedad misma está reclamando más y más cubrir necesidades de formación muy diversas a través de diferentes canales. Cuando miramos hacia atrás, desde la Segunda Guerra Mundial hacia delante, más particularmente, se puede apreciar este aumento en las necesidades de formación, una demanda presentada por los ciudadanos, que ha recibido una respuesta insuficiente por parte de los gobiernos porque han utilizado los recursos y medios estatales disponibles. Las causas de tal incapacidad se basan en parte en los contenidos y programas no flexibles proporcionados por la educación formal, y también en la decisión no tan afirmada de implementar

los modelos educativos de los países desarrollados en los países subdesarrollados.

Por eso, y teniendo en cuenta las referencias de estas experiencias pasadas, no podemos reproducir los mismos errores que nuestros antecesores; ahora necesitamos satisfacer las necesidades educativas de estas comunidades específicas, después de una evaluación primaria de sus contextos ambientales y culturales particulares, porque las necesidades varían de un territorio a otro y de una línea de tiempo a otra. Sin embargo, y a pesar de las diferencias existentes entre culturas y países, también se pueden aprehender algunos factores condicionantes comunes que forman parte de todos ellos, como el desarrollo territorial y las tendencias migratorias, la urbanización, los avances tecnológicos y científicos, los cambios socioeconómicos y el aumento interdependencia de las naciones.

Estos factores comunes están relacionados con el desarrollo y la variabilidad de los elementos económicos, tecnológicos, sociales y de otro tipo que afectan a las sociedades donde los individuos están inmersos. En los países desarrollados, por ejemplo, las necesidades generales de educación y aprendizaje aumentan constantemente: la introducción de la tecnología de la información, los cambios en el mercado laboral, la inserción de la mujer en el mundo profesional, etc. Todos estos cambios están creando nuevas necesidades y modernizando y perfeccionando a otros mediante el uso de nuevas tecnologías y técnicas, como las desarrolladas para fines educativos, basadas en el lema de aprender haciendo.

Parece bastante lógico comprender que tal aumento en las necesidades de aprendizaje, que comenzó con la Segunda Guerra Mundial, no va a cesar repentinamente, y que probablemente todas estas demandas educativas crecerán de manera constante durante algún tiempo (la llamada tendencia de aprendizaje permanente). Por eso, es crucial construir técnicas que permitan un trabajo rápido y flexible, un trabajo que se adapte a todos los contextos, situaciones y áreas, como la educación no formal, por ejemplo. Esta técnica en particular se está haciendo cada vez más importante hoy en día, porque es bastante diferente de la educación formal y, desde sus comienzos, evolucionó constantemente y se expandió considerablemente. Tal aumento ha sido posible principalmente gracias a su capacidad para responder a las demandas educativas presentadas por la sociedad.

De todo lo mencionado anteriormente sobre el crecimiento constante de la educación no formal en un futuro cercano, podemos comprender fácilmente la necesidad de una cooperación multidisciplinaria y la importancia de la pedagogía misma como un medio para orientar y proporcionar respuestas a estas necesidades educativas que están dirigidas hacia un desarrollo social y cultural de las poblaciones. Para llegar a una sociedad tan desarrollada, debería haber una mejor democratización cultural, más inversión cultural, un aumento de los programas culturales y de incitación turística, una intensificación de la vida social y una mejor programación del tiempo libre para que las familias se conecten entre sí en su vida personal experiencias dejando de lado el individualismo como modelo.

Ahora bien, ¿cómo podemos lograr todas estas demandas en educación cultural como se describió anteriormente? La respuesta radica en la creación de programas no formales basados en la educación, provistos por instituciones públicas muy diversas y dotadas de los siguientes objetivos:

• Conocer y comprender el valor de la educación cultural.

• Comprender nuestro pasado para comprender nuestro futuro: preparación de programas educativos para museos, monumentos, tours de turismo cultural...

• Capacitación integral considerada como un recurso enriquecedor: programas de animación sociocultural y actividades educativas para el tiempo libre para las comunidades que están disponibles para todos los públicos.

• Formación artística, creativa y artesanal con pintura, música, fotografía, talleres de actuación...

• Formación en vida social y convencionalismo social.

• Desarrollo de identidad cultural y expresión de competencias.

• Educación basada en valores, para mejorar la comprensión y el respeto entre culturas, desde el reconocimiento de las propias identidades culturales.

Una amplia variedad proporcionada por la educación no formal proporciona una conexión fundamental con nuestra área de interés para comprender la educación cultural.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, podemos comprender mejor la variedad y el alcance de las posibilidades proporcionadas por la técnica no formal en el proceso de expansión de la educación cultural. Por lo tanto, para comenzar a diseñar un programa de educación no formal, creemos que los educadores culturales deben estar capacitados para mejorar y/o desarrollar competencias que les permitan crear sus propios recursos pedagógicos y propuestas educativas específicas para el público objetivo. Algunos objetivos que deberían incluir la formación de educadores culturales serían:

• Creación de un catálogo que describe lugares culturales y puntos de interés, las actividades educativas existentes y los recursos para cada uno de ellos dirigidos a diferentes segmentos de población.

• Empoderamiento de estas poblaciones para obtener la información que necesitan sobre actividades y recursos, y fácil acceso a las mismas a través de diferentes medios de comunicación.

• Evaluación general de la capacidad y de la preparación/no preparación de recursos educativos, en conjunto con el análisis de las necesidades expresadas por la propia población.

• Establecimiento de un marco de acción que destaca el conjunto de prioridades que deben abordarse, constantemente, para eliminar las deficiencias que están relacionadas con las representaciones o manifestaciones culturales que se ofrecen.

• Desarrollar metodologías y materiales pedagógicos que promuevan el aprendizaje práctico, el aprendizaje experiencial y la educación en valores; participativa, flexible y adaptable a diferentes situaciones, esferas socioculturales y grupos.

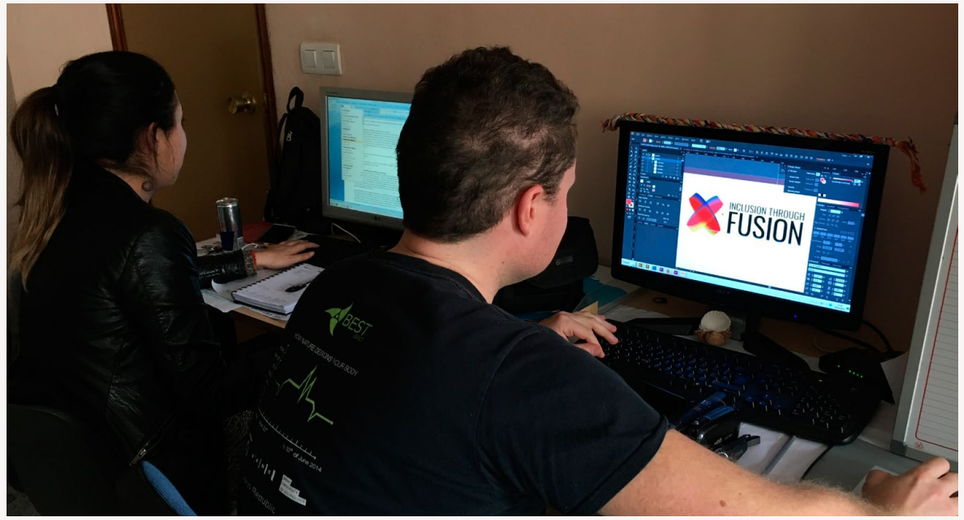
Ventajas de las nuevas tecnologías para la educación cultural

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información plantea desafíos, inconcebibles hace unos años, para la educación y el aprendizaje. Quizás, lo más relevante es que estamos con una nueva generación de aprendices que no han tenido acceso a las nuevas tecnologías sino que nacieron con ellas y que se enfrentan al conocimiento desde postulados diferentes a los demás del pasado.

Vivimos en un mundo tecnológico donde el conocimiento está cambiando la forma en que vemos el mundo que nos rodea. La educación se ve afectada hoy por los cambios que se producen con la inclusión de las nuevas tecnologías, lo que está provocando ajustes muy diversos en los propios modelos educativos.

Las empresas están siendo reinventadas debido a las oportunidades abiertas que brindan las tecnologías de la información, que es la razón por la que la educación también debe adaptarse tarde o temprano a esa tendencia.

Uno de los aspectos más básicos a cuestionar en este proceso futuro es que existe entre la información suministrada y la capacidad de las personas para asimilar dicha información: aquí es donde los profesionales de la educación necesitan cuestionar los objetivos y los métodos pedagógicos y didácticos de



estas nuevas tendencias de aprendizaje, que están directamente relacionadas con nuestro mundo tecnológico.

Necesitamos diseñar nuevos espacios educativos y acciones para proporcionar una política educativa específica dentro de este entorno cibernético y poder mejorar la capacidad de las personas para actuar competentemente en estos entornos nuevos y muy diversos.

Estas nuevas redes educativas virtuales son cada vez más utilizadas porque son unidades básicas dentro de nuestro sistema educativo e incluyen la preparación de herramientas educativas electrónicas, que se utilizan para formar a docentes especializados para que participen en este nuevo espacio social.

El nuevo milenio acoge con satisfacción el surgimiento de redes telemáticas que son las expresiones más desarrolladas de un entorno virtual basado en recursos multimedia, y esto es fundamental, en lo que respecta a la educación, porque proporciona un grado alto de interactividad en todas las etapas.

Las redes electrónicas permiten el teletrabajo, el entretenimiento, la investigación y la expresión artística, entre muchas otras posibilidades. Este mundo virtual es un nuevo espacio social donde todas las actividades sociales y educativas se pueden desarrollar a través de redes, no solo en casas, empresas o instituciones.

Las nuevas tecnologías utilizadas en educación son necesarias porque:

• Brindan una respuesta a las demandas sociales de recursos de enseñanza y aprendizaje más modernos, que ayudarán a integrar los avances tecnológicos más actualizados. Las escuelas educan a las personas que son parte de una sociedad y por eso, estas instituciones necesitan proporcionar y utilizar los nuevos recursos existentes.

• La educación debe modernizarse en términos de problemas profesionales y de capacitación. El desarrollo de nuevas tecnologías ayuda a las personas a estar al tanto de estos problemas modernos y el uso de estas herramientas proporciona un mejor futuro para todos.

• Mejora de los procesos educativos y la calidad educativa para mejorar la recopilación de información.

Algunos de los aspectos más positivos del uso de estas nuevas tecnologías en educación son:

• Una conexión mejorada entre la sociedad y sus demandas. Son útiles para la vida social de las personas.

• Modernización. La monotonía se deja de lado a medida que se utilizan nuevos recursos de enseñanza.

• Uso práctico. Estas herramientas se utilizan fácilmente para apoyar la comunicación educativa y proporcionan diversos métodos y técnicas de enseñanza y aprendizaje. Facilitan la forma en que trabajan los docentes, refuerzan las lecciones aprendidas con imágenes y esto ayuda a los alumnos a comprender mejor los conceptos cuando la explicación oral no está clara. Cuando las imágenes y los sonidos se proporcionan por completo, ayuda a relacionar las ideas y comprender los conceptos de una mejor manera.

• Motivación. Las clases son más relajadas y agradables porque esta es una forma más agradable para que los estudiantes aprendan; los maestros pueden captar su atención más fácilmente.

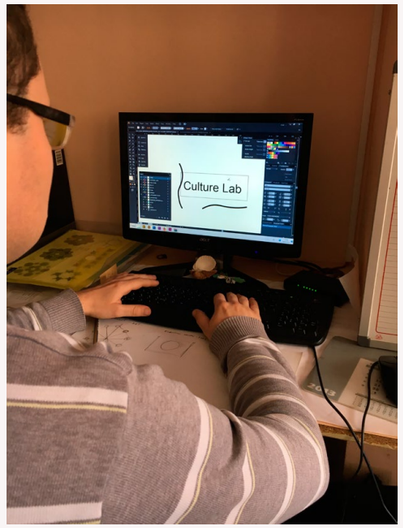
• Acercarse a la realidad con imágenes y videos. Esto proporciona un proceso de enseñanza y aprendizaje más eficiente porque todos los sentidos se utilizan

para recibir información. Esta educación es mucho más completa y contribuye al desarrollo de todos los sentidos; también favorece una formación más significativa y facilita el acceso a la información en sí misma.

• El porcentaje de participación e interacción dentro de la clase aumenta porque la conexión entre los estudiantes es más flexible que antes.

• Promueve la creatividad tanto para los estudiantes como para los profesores cuando se enfrentan a algunos problemas, fomenta el pensamiento imaginativo y la investigación, desarrolla la autonomía en todos los estudiantes.

• Permite un cambio completo en los roles de los docentes durante las clases: los docentes ya no son transmisores de información sino facilitadores durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.



La evolución de la tecnología avanza cada vez más rápido y proporciona nuevas formas de entender la educación que pueden ayudar a promover una formación más completa.

Las herramientas de tecnología de la información deberían desempeñar un papel central en la gestión educativa de los centros de enseñanza y aprendizaje.

La incorporación de las TIC a la educación requiere un pensamiento previo sobre los objetivos y desafíos de la educación y, posteriormente, determinar cómo y en qué condiciones contribuyen la presencia de las TIC.

El primero y el más importante es determinar el significado de las TIC en la educación y el modelo pedagógico que puede contribuir más directamente a mejorar la calidad y la equidad educativa. Es fundamental establecer la relación de las TIC con el desarrollo de las competencias de los alumnos, aprender a aprender, buscar información de forma selectiva, tener una posición crítica sobre la información disponible en la red, fomentar encuentros personales entre iguales y no solo virtuales, ayudando a entender la realidad multicultural en la que vivimos y promoviendo los valores de tolerancia, respeto, solidaridad y justicia.

El análisis de las condiciones que facilitan la incorporación de las TIC en los procesos de educación y aprendizaje cultural de forma innovadora se convierte en una reflexión ineludible.

Entre las principales condiciones, es necesario tener en cuenta su financiamiento y sostenibilidad, el desarrollo de contenidos digitales significativos, relevantes y suficientes, así como la formación que necesitan los educadores para tener las habilidades necesarias para usarlos, incorporar de manera natural las TIC en su práctica pedagógica es la variable fundamental para garantizar el éxito del esfuerzo realizado.

También es necesario avanzar con la incorporación de nuevas tecnologías en el entorno familiar para reducir la brecha digital. De esta manera, no solo se pueden establecer nuevas interacciones y actividades dentro de las familias, sino que también se abre un canal de comunicación entre los educadores, las familias y otros agentes educativos (entidades, públicas, privadas, organizaciones, etc.) de la sociedad como un conjunto.

En conclusión, la educación cultural es esencial para el desarrollo humano (su identidad individual y colectiva), territorial, social y económico. La educación cultural mejora la comprensión y las relaciones entre personas de diferentes orígenes, razas e idiomas, fortalece el respeto por las diferencias y educa a las personas en valores como la tolerancia, el respeto, la justicia y la solidaridad.

Para todos estos desafíos, la educación no formal nos brinda el marco educativo apropiado, donde los educadores culturales pueden desarrollar programas educativos con el uso de nuevas tecnologías, puede ser un formato innovador, interactivo y participativo que motive a los estudiantes a mostrar más interés en la historia, cultura patrimonio, idioma, ritos, leyendas de su cultura y otras culturas.

Bibliografía

Molano, O.L. (2007). “Identidad cultural un concepto que evoluciona”. Revista Opera. Nº. 7, 2007, págs. 69-84. Retrieved from: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258

Rico, J.C. (2008). “Cómo enseñar el objeto cultural”. Retrieved from: https://books.google.es/books/about/C%C3%B3mo_ense%C3%B1ar_el_objeto_cultural.html?id=-TKrmqjBgDEC&redir_esc=y

Pastor, M.I. (2009). “Pedagogía museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales”. Retrieved from: https://books.google.es/books?id=PfVlci_U2oC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Bruner, J. (1997). “La educación, puerta de la cultura”. Retrieved from: https://books.google.es/books/about/La_educaci%C3%B3n_puerta_de_la_cultura.html?id=XpJQAAAACAAJ&redir_esc=y

Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Coordinadores Roberto Carneiro Juan Carlos Toscano Tamara Díaz. Fundación Sant.

https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/los-desafios-de-las-tic-para-el-cambio-educativo/bf783849-7589-4bc5-b93e-4d7b755ac640

Capítulo III

Piotr Celiński

Uso innovador de las nuevas tecnologías en la educación cultural de adultos

Métodos de uso de recursos digitales – curación digital, interactividad, multimedialidad, gestión de redes sociales – y sus ventajas

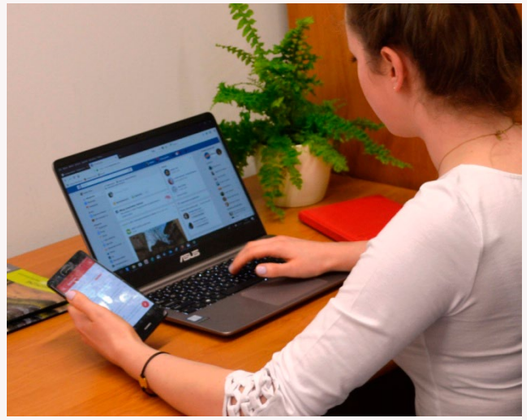
Una de las creencias más extendidas sobre nuestra vida y nuestra presencia en el mundo digital se basa en el mito de la participación universal de todos los usuarios en la interacción con los datos y el tratamiento creativo del exceso de información. Queremos creer que controlamos los recursos digitales y los usamos de manera eficiente y efectiva según nuestras necesidades. Sin embargo, este estado de cosas es solo un horizonte ideal de nuestras posibilidades y diversas condiciones sociales, económicas y culturales. En nuestra vida cotidiana, a veces manejamos muy bien los medios, mientras que en otras ocasiones podemos sucumbir a narrativas sugerentes creadas por productos, redes y especialistas en comunicación. Pocas veces tamizamos a través de océanos de información con plena conciencia y crítica para hacer frente a los desafíos planteados por el exceso de datos. Solemos seguir los caminos trillados, dejamos que otras personas lideren el camino y confíen en algunos lenguajes de medios mientras rechazamos otros. Tal actitud no es un problema si sabemos cómo usarla en nuestra ventaja con la ayuda de las estrategias disponibles. Las estrategias que se describen a continuación se pueden usar de manera efectiva como métodos educativos.

Curación - gestión y ordenamiento de datos de una manera que revela conexiones e interrelaciones importantes, y ayuda a crear historias y comunidades a su alrededor. Esta estrategia se basa en la convicción de que vale la pena seguir a expertos y autoridades en campos específicos. Al igual que los curadores de arte combinan diferentes obras de arte, medios de expresión, formatos y valores estéticos con el fin de descubrir los rasgos comunes entre ellos y hablar de arte en galerías y museos, como los curadores en el mundo digital guían a los usuarios a través de datos, recursos, medios de comunicación, las interacciones y comunidades en línea. Crean sus propias listas de reproducción, guías de diferentes lugares, itinerarios de viaje, colecciones de moda, recomendaciones de libros, etc. Actualmente la curación no es elitista y exclusiva sólo para aquellos que tienen acceso al conocimiento y artefactos, como lo fue en el pasado. Hoy en día no hay ningún problema con el acceso a la información, pero ordenar esta sobreabundancia de datos (catalogar, almacenar

y compartir) en una vida acelerada es un verdadero desafío. En general, todos puede ser curadores en el mundo digital (bloggers, vloggers, especialistas en campos específicos) y su información se puede ordenar y administrar en varias configuraciones. Esto lleva a la creación de metadatos (datos que proporcionan información sobre otros datos) de recursos digitales, que pueden ser agregados y desarrollados por todos los usuarios. Tanto los educadores como otras personas involucradas en los procesos educativos pueden asumir el papel de curadores al preparar información y etiquetarla, compartirla y difundirla. Por ejemplo, una colección de pinturas favoritas en un museo, que está disponible en forma de camino conservador en la sección de recursos en la página web del museo, puede ofrecer una oportunidad de jugar con estos recursos y crear nuevas colecciones utilizando el camino como punto de referencia. Como resultado de tales actividades, los recursos se vuelven más personalizados y es probable que se compartan con otros.

Interacción - los medios digitales son una extensión tecnológica de los medios masivos que nos permiten no solo escuchar, leer y ver, sino también reaccionar a la información presentada y participar en interacciones en línea. Esta diferencia comunicativa crucial, comparable a la diferencia entre el conocimiento pasivamente aprendido y el ganado personalmente, o entre la información simple y la acción emocionalmente estimulada, abre un área interesante para las consideraciones antropológicas, visuales y culturales. La interacción alentadora utiliza diferentes mecanismos de cooperación y conduce a la participación emocional, una experiencia más profunda, la creación de una conexión personal con el tema y una mayor credibilidad social. La interactividad en la educación cultural significa abrir formularios y formatos 'seleccionables' que pueden desarrollarse, personalizarse y procesarse. El conocimiento se internaliza mejor cuando la información es más tangible y se experimenta personalmente, lo que sucede si tenemos la oportunidad de hablar con su autor, confrontarlo con las opiniones de otras personas y probarlo contra nuestra propia experiencia y la de otros usuarios discutiéndola en un foro de internet o con una comunidad en línea. El mundo de los clics, Me gusta, comentarios e intercambio de archivos abre nuevas perspectivas para la educación y la cooperación a través de medios digitales y redes interactivas. Por ejemplo, los sitios web de cocina cuyos usuarios crean comunidades que agregan contenido y comentarios nuevos tienen una ventaja adicional sobre aquellos cuyos usuarios que solo 'consumen' recetas preparadas. La credibilidad e importancia del sitio web se ve incrementada por la actividad de las personas que realmente han usado una receta y han dejado un comentario expresando su satisfacción, modificaciones propuestas u opiniones negativas.

Multimedialidad - es otro logro de la revolución digital en la comunicación mediática que implica un aumento sistemático en el número de formas tecnológicas de acceso al conocimiento y trabajo con recursos, y la creación de un número ilimitado de relaciones entre ellos. El monocultivo de medios analógicos, que tenía solo algunas formas tecnológicas principales, como televisión, radio, prensa y libros, ha sido reemplazado por multimedialidad e intercambiabilidad de formas: audio, video, interactivo, base de datos e interfaz. Como destinatarios de los medios tenemos acceso a todas las formas "clásicas", como libros, películas, fotografía, grabaciones de música, que se han digitalizado para cumplir con los estándares de la tecnología moderna, así como a una variedad de formas nuevas y medios de acceso a cultura. Existen aplicaciones, medios interactivos, bases de datos, juegos, foros e innumerables combinaciones de ellos 3 creadas por sus autores y usuarios. La creación de comunicaciones de medios en el entorno digital generalmente da como resultado el desarrollo de formas nuevas y formatos. No siempre son revolucionarios, sofisticados y efectivos, pero la conciencia de que podemos crear nuevas formas de medios nos alienta a desarrollar esta posibilidad. Las oportunidades de trabajar tanto con el contenido como con la forma del conocimiento que se enseña presentan un desafío y una ventaja para la educación. Por lo tanto, la educación debe utilizar las tecnologías modernas y los medios de forma consciente y creativa, proponer diferentes métodos complementarios, soluciones tecnológicas y canales de comunicación. Los proyectos educativos pueden



basarse en un medio (película, juego, imagen, texto, interacción, híbrido) o usar una combinación de ellos, que es una gran característica que permite a los educadores presentar el contenido en cualquier forma elegida de forma apropiada al nivel de los alumnos, necesidades y expectativas.

La gestión de las redes sociales - se basa en la confianza en la llamada inteligencia colectiva. Se basa en la suposición de que muchas personas no pueden equivocarse en su juicio sobre temas particulares y que la apertura de recursos digitales aumenta significativamente a muchos su valor y fomenta su difusión a muchos usuarios. El contenido creado, querido y compartido por muchas personas se convierte en copropiedad y son conjuntamente responsables de su calidad (por ejemplo, foros especializados, sitios web WIKI basados en la colaboración y contribución de los usuarios, proyectos administrados colectivamente como reddit.com). Los recursos y oportunidades educativas basadas en redes sociales tienden a ser más abiertos, democráticos y disponibles. Por otro lado, esto genera cierta inercia, ya que requieren más tiempo dedicado a la gestión y puede ser infligido con la difusión de responsabilidades y competencias. Los aspectos positivos de tales compromisos van más allá de los beneficios temporales, ya que suelen caracterizarse por una duración a largo plazo, mayor credibilidad e impacto social y un mayor nivel de participación. Ejemplos buenos de tales iniciativas son: www.p2pu.org , www.panopen.com y www.openlearning.com.

Oportunidades educativas en el marco de los medios tradicionales y las competencias y desafíos comunicativos establecidos por el imaginario digital e internet

En las últimas décadas, la cultura literaria, más tarde transformada en la cultura del libro, y el sistema educativo tradicional construido a su alrededor han tenido que compartir su influencia social con la cultura digital y la nueva alfabetización digital y las competencias. Hoy en día funcionamos en una confluencia de estas dos culturas, pero la situación cambiante ha suscitado un creciente número de preocupaciones sobre la educación efectiva y sensible en la nueva realidad. Muchos investigadores y expertos se sorprenden por la caída en los lectores y una creciente adicción a las imágenes, las pantallas y las redes sociales. Les resulta difícil aceptar la erosión de los modelos tradicionales y confiar en el mundo "salvaje" de los usuarios web anónimos. Sin embargo, deberíamos percibir la situación actual más como una oportunidad que como una amenaza: podemos distanciarnos del tipo de comunicación que ofrecen los medios de comunicación, pasar del rol de espectadores y lectores pasivos a la posición de coautores y usuarios y descubrir nuevas oportunidades presentadas por interactividad, multimedialidad y apertura.

Medios tradicionales y competencias comunicativas

Las reglas de la educación en la cultura del libro literario se derivan de una percepción jerárquica del sistema social. La élite social distribuyó su propia visión del mundo y el conocimiento a través de los medios tradicionales: libros, prensa, radio y televisión. El sistema de comunicación social era una estructura en la que unos pocos elegidos tenían voz, mientras que otros escuchaban y absorbían el conocimiento suministrado. Fue políticamente controlado y colocó a los destinatarios en la posición de consumidores pasivos de conocimiento creado sin su participación y contribución. Es por eso que una percepción típica de la participación en la cultura, la educación o la vida social significó aprender el conocimiento dado por científicos, artistas y expertos a través de la lectura de libros y a través de las tecnologías visuales y de audio. Las personas que se consideraron bien educadas y sabias fueron las que mejor absorbieron la visión del mundo proyectada de esta manera. Con el tiempo, tal comprensión de la participación en la cultura y la vida social solo intensificó la mercantilización de los recursos y el dominio del mercado sobre otras dimensiones de la vida social: la "lectura" del mundo se identificó con el consumo de la misma.

La educación en la cultura literaria se construyó de manera similar y se asemejaba al proceso de leer un libro o mirar televisión: una élite políticamente aprobada transfirió su conocimiento políticamente correcto y su visión de la realidad en una dirección al público pasivo. Esta estructura fue utilizada universalmente por universidades, escuelas, sistemas de comunicación social, medios de comunicación, instituciones religiosas, el mercado y el gobierno. Tal fórmula de comunicación impacta en los destinatarios y refuerza la actitud pasiva, la obediencia, la falta de pensamiento crítico individual y la falta de

coraje para romper y llegar más allá de los patrones cognitivos profundamente arraigados. Se caracteriza por linealidad, dominio del autor sobre el receptor que no puede discutir con la forma cerrada de las declaraciones del autor, monomedialidad (número limitado de formas y canales de comunicación) y retroalimentación mínima (falta de interacción entre creadores y destinatarios) de comunicaciones de medios).

Las competencias comunicativas y educativas nacidas en la cultura de los medios analógicos se basan en reglas de textualidad y sociedad jerárquica y, por lo tanto, pueden describirse como alfabetización con sus características típicas: fórmula cerrada y consumo pasivo de información suministrada.

El imaginario digital y de internet

La cultura literaria, basada en la alfabetización y los medios impresos, ha ido perdiendo gradualmente su influencia, alcance e importancia. La cultura digital, que presagia cambios radicales, se ha abierto paso en el mundo dominado por los libros, los medios de comunicación tradicionales y los sistemas jerárquicos e imitativos de educación y comunicación. Contrariamente a lo imaginario y las competencias relacionadas con la cultura de masas análoga, la cultura digital representa una nueva sensibilidad, un imaginario y competencias, que pueden describirse como alfabetización digital.

El nuevo imaginario digital y sus competencias en cuanto al conocimiento, la actividad cultural, la percepción y la existencia en el mundo se basan en las siguientes reglas:

Nuevo balance de poder - describe una situación cambiante de autores (entendidos como autoridades, elites, propietarios de recursos y tecnologías) que enfrentan una nueva posición de receptores y sus derechos sistémicos a la interacción, creación y exploración del mundo digital. En consecuencia, deben aceptar la creatividad y la capacidad de estos receptores y sus derechos para desarrollar nuevos contenidos y compartirlos con otros. Los usuarios del mundo digital cada vez más voluntariamente asumen el papel de coautores y se hacen corresponsables del bien común: el ciberespacio (internet, redes locales, software, protocolos y tecnologías que nos permiten funcionar allí).

Programabilidad - en el material del mundo digital, los objetos tangibles son reemplazados por estados digitales compuestos de un núcleo material (hardware) con software e interfaz de usuario (medios de comunicación e interacción humano-computadora). Tal estado de los medios y datos digitales lo hace maleable y receptivo a las transformaciones, modificaciones, adaptaciones, reprogramación y personalización. Hoy en día, los objetos materiales como un televisor o un libro ya no son la fuente principal y el medio de información y comunicación. Lo que decide acerca de la existencia en el universo de los medios modernos es la capacidad de utilizar estas formas digitales interactivas.

Interactividad - representa la posibilidad de una interacción personal con los medios digitales y su contenido. Los medios analógicos tradicionales son unidireccionales y cerrados, mientras que los digitales ofrecen múltiples oportunidades para recibir y transmitir, leer, escribir, escuchar y hablar, consumir y crear. Esta creatividad en línea tiene un poderoso impacto cultural, ya que se convierte en una alternativa al conocimiento diseñado por la elite y los medios de difusión y anima a los medios ordinarios a contribuir y participar activamente en la cultura.

Transmedialidad - la comunicación digital depende de la posibilidad sin precedentes de crear una variedad de recopilaciones de formas y funciones de medios. Podemos utilizar diferentes canales de comunicación y adaptarlos de manera efectiva a la idea que queremos transmitir, nuestra sensibilidad a los medios y las acciones de comunicación elegidas. La capacidad de seleccionar formas de medios adecuadas según el grupo objetivo es la característica clave de la cultura, así como un área de exploración continua de capacidades tecnológicas. Esto garantiza que el aspecto y la forma de la cultura digital estén en constante movimiento. Tenemos que acostumbrarnos al hecho de que este estado dinámico es una característica general de toda la cultura digital, no solo de sus componentes, como un clip, un correo electrónico o un juego.

Apertura - la convicción general y el resultado de su estado de cosas que se oponen al modelo actual de protección de los derechos de propiedad intelectual y los intereses de la industria cultural. En lugar de regular el acceso a la información y otros recursos culturales, la apertura promueve el libre intercambio

de información, el acceso abierto al software y los aspectos técnicos de los medios. Potencialmente en el futuro, podría ser posible crear una actividad de media basada en recursos, una película, una imagen, un dibujo, una pieza de código, que esté disponible gratuitamente en Internet y que pueda ser utilizada para nuestros propios fines sin ningún problema o restricciones.

El imaginario de la transición artificial - de objetos y textos a medios más complejos y multicapa sin una forma fija y permanente. Son híbridos inmersos en contextos tradicionales y formatos de medios, en gran parte virtuales, que funcionan como programas informáticos e Internet. Los objetos como un control remoto, DVD-R o una película se reemplazan por formas más fluidas, como una aplicación, una lista de reproducción o un foro.

Educación en el mundo digital

La efectividad de la educación en el mundo digital depende de la adaptación creativa a los criterios que definen la alfabetización digital. Una gran cantidad de métodos tradicionales de adquisición de conocimiento, distribución y herramientas de enseñanza deberían ser reemplazados por un entorno educativo moderno: una plataforma abierta con una variedad de medios, canales de comunicación, modelos y métodos de creación de recursos y formas de atribuir importancia y distribución cultural. Los roles tradicional de educadores, autores, receptores e intermediarios deberían ser más democráticos y menos jerárquicos. Las nuevas formas de cooperación basadas en la interdisciplinariedad, la transversalidad, la combinación de teoría y práctica y la acción reflexiva deberían caracterizar el nuevo enfoque.

Ante la situación cambiante, los educadores tienen la oportunidad de descubrir nuevos roles para sí mismos. Pueden convertirse en guías y curadores de recursos que enseñan cómo moverse en el mundo de la información, usar el contenido existente y crear nuevas historias, lugares, comunidades y obras de arte. Pueden ser defensores de la apertura y la interactividad, cuyas actividades educativas adquieren mayor alcance social y credibilidad. En el sentido cultural más amplio, independientemente de una actividad educativa específica y un grupo objetivo, las características de las acciones educativas deberían incluir el uso más amplio posible de los medios digitales, una sensibilidad a las competencias mediáticas existentes y una adaptación receptiva de nuevas posibilidades e imaginación.

Desarrollo y fortalecimiento de la estrategia de 'apertura' de acciones y agregación de recursos - apertura como disposición para canalizar la energía de los usuarios del mundo digital, y apertura en el aspecto legal como búsqueda de adquisición y procesamiento de recursos en licencias libres y abiertas

One of its greatest potentials of the digital culture is openness, which means opportunities for widespread, minimally formal access to digital content, promoting free resources and open source software. Taking this definition into consideration, digital culture, education and knowledge become a democratic and multidimensional space, where traditional restrictions and limitations in the access to culture and information, such as political, social and cultural borders and laUno de sus mayores potenciales de la cultura digital es la apertura, lo que significa oportunidades de acceso generalizado y mínimamente formal al contenido digital, promoviendo recursos gratuitos y software de código abierto. Tomando esta definición en consideración, la cultura digital, la educación y el conocimiento se convierten en un espacio democrático y multidimensional, donde las restricciones y limitaciones tradicionales en el acceso a la cultura y la información, como las fronteras políticas, sociales y culturales y las diferencias de idioma, se han desvanecido. Las conferencias abiertas, las lecciones en línea, los libros electrónicos, los podcasts, los libros descargables y los nuevos métodos (e-learning, e-library, juegos educativos, etc.) son ejemplos vívidos de apertura en la educación y la cultura.

Adaptar sus propias actividades educativas a este modo de pensar y actuar es un desafío que requiere referirse a estándares particulares de apertura y a lidiar con barreras organizacionales, legales y administrativas, por ej. romper con la ignorancia y los procedimientos del antiguo sistema de educación donde todo tiene que ser formal, verificado, confirmado por una autoridad superior e implementado usando libros y recursos impresos. La educación tradicional y

la transferencia de conocimiento son estructuras jerárquicas donde una elite privilegiada educa a las masas y actuar "sin licencia" es visto como innovador.

Vale la pena aprovechar las soluciones ya preparadas, como los almacenes de recursos en línea (museos abiertos, instituciones culturales, comunidades locales, entusiastas, instituciones comerciales); se centra en la colaboración intersectorial entre empresas, instituciones, ciudadanos y profesionales y se beneficia de la falta de barreras temporales y espaciales tradicionales que no tienen que aplicarse a los proyectos digitales, p. construir comunidades de carácter supralocal, usar recursos y herramientas globales.

Los estándares de apertura están regulados principalmente por reglas e instrumentos ampliamente descritos e implementados que consideran operar con conocimiento y organización de actividades educativas utilizando soluciones digitales, lo que los libera de muchas condiciones legales y financieras.

Licencias CC - la solución más común utilizada en la cultura digital gratuita, que es una alternativa a los acuerdos de licencia que estipulan las formas de publicación y uso de recursos electrónicos. Brindan a los creadores y usuarios la capacidad de navegar entre dos posibilidades extremas: total apertura sin restricciones y control legal y formal completo. Ofrecen toda una gama de oportunidades indirectas que equilibran la libertad de uso y el reconocimiento de los autores de los recursos utilizados. Más información sobre este tema: creativecommons.org

Recursos gratuitos - el acceso gratuito y mínimamente formal a los recursos en línea es un elemento importante de la apertura de la educación en el mundo digital. Si se pueden encontrar en la web y se usan sin dificultad, podemos suponer que llegarán a un público más amplio y que su impacto será mucho mayor. Este enfoque vale la pena para los creadores, que a pesar del esfuerzo de crear y publicitar su trabajo pueden ganar un gran espacio y alcance de actividad en el tiempo y desarrollar redes a su alrededor, así como a los usuarios, que pueden interactuar con esta gran cantidad de recursos y encontrar entre ellos los que mejor se adapten a sus necesidades y sensibilidad. Más información sobre este tema: www.ted.com, www.openculture.com.

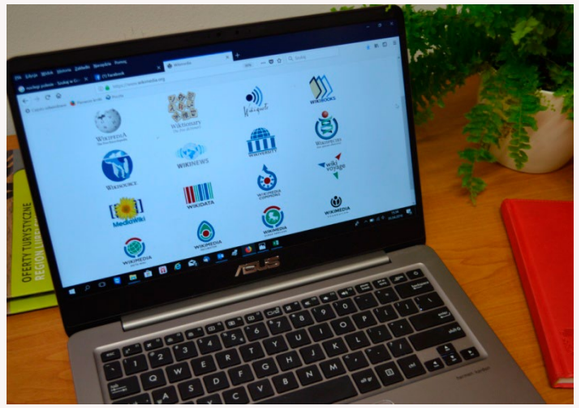
Software - ya no tenemos que depender únicamente de costosas herramientas profesionales, tecnologías e infraestructura cuando trabajamos con recursos educativos, su elaboración y difusión. Estas tareas se implementan cada vez más sobre la base de soluciones de código abierto gratuitas y personalizadas por la comunidad (archivos, bases de datos, lenguajes de programación). El software gratuito y abierto permite trabajar eficientemente sin gastar mucho dinero y utilizar la experiencia y los logros de la comunidad. Al mismo tiempo, podemos construir comunidades similares y diseminar los efectos de nuestras actividades usando las reglas de apertura. Puede encontrar más información sobre el tema del software alternativo no comercial aquí: alternativeto.net, www.osalt.com.

Herramientas y formatos de educación efectiva en el entorno digital

Las principales herramientas y formatos tecnológicos que respaldan las estrategias culturales y educativas mencionadas anteriormente incluyen ordenar bases de datos, trabajar con metadatos y oportunidades para la creación de redes.

Bases de datos - la regla básica de las organizaciones en el entorno digital. La información en forma de datos no tiene una estructura narrativa organizativa tradicional. Los datos se pueden reorganizar, seleccionar y ordenar de acuerdo con las necesidades actuales, las habilidades y la imaginación del usuario. Esto fomenta la "curación" del conocimiento, la creación de diferentes colecciones de datos personales o comunales y el intercambio de ellos. El tratamiento de los recursos educativos como bases de datos facilita la interactividad, la personalización y la participación de los estudiantes. El proyecto www.coursera.org es un buen ejemplo de la aplicación de la lógica de la base de datos a las soluciones educativas. Coursera es una base de datos masiva de recursos educativos, que reúne, cataloga y brinda a la comunidad global acceso a varios cursos académicos. Este modelo se puede aplicar efectivamente en diferentes iniciativas similares dirigidas a la creación de almacenes de recursos y conocimiento.

Metadatos y etiquetado - estos nombres originalmente técnicos, ahora socio-culturales, describen actividades relacionadas con el pedido de información digital. Las bases de datos requieren una estructura ordenada y recursos de catalogación de acuerdo con diferentes criterios específicos, etiquetas y calificaciones. El proceso de pedido fue realizado previamente solo por los administradores, autores y productores, pero la aparición de las redes sociales y la inteligencia colectiva desplazó parte de estas competencias en la dirección de los usuarios comunes y las comunidades de Internet. Al desarrollar recursos y procesos educativos, podemos implementar la lógica de etiquetar y catalogar recursos y crear metadatos en forma de nube de etiquetas, línea de tiempo, infografías, visualizaciones y mapeo de redes sociales. El ejemplo más extendido de uso del etiquetado son los servicios de redes sociales como Instagram.com y Flickr.com, donde las fotos etiquetadas se comparten, comentan y conectan con otros grupos y comunidades.



Networking - conectando nuestras actividades a las redes sociales existentes, plataformas profesionales en línea con conocimiento, comunidades pop-culturales y creando nuevos proyectos de ese tipo. En la actualidad, el impacto y la popularidad de los eventos culturales y proyectos educativos depende del nivel de las conexiones de las redes sociales con otros espacios e información similares en el sistema global de circulación de datos. La creación de redes en proyectos educativos implica perder el control parcial de nuestro trabajo, pero ofrece la ventaja adicional de que nuestro proyecto se comparte, desarrolla, amplía y modifica en términos de su funcionalidad, estructura y contenido por personas más allá de nuestro rango inmediato de influencia.

Ejemplos de buenas prácticas educativas

Los estándares, reglas y oportunidades anteriormente mencionados para trabajar con soluciones tecnológicas modernas se pueden utilizar como consejos y recomendaciones para la organización de proyectos y recursos educativos en el entorno digital. Existen numerosos ejemplos interesantes de iniciativas que funcionan con éxito en el ciberespacio, pero aquí nos centraremos en dos proyectos icónicos que han cambiado la forma de la cultura y la educación digital tal como la conocemos hoy.

Wikimedia y la inteligencia colectiva - el medio ampliamente popular y en constante desarrollo del tipo 'WIKI' es un gran ejemplo de la colaboración de diferentes usuarios en proyectos conjuntos: recursos, acceso a los datos y gestión del conocimiento en redes sociales. Wikimedia no solo organiza y ordena información, sino que también recopila recursos multimedia que complementan y amplían los textos y elaboraciones ya existentes. El contenido de Wikimedia es de libre acceso para todos los usuarios de Internet en el mundo. Con el tiempo se han convertido en una alternativa a muchos servicios comerciales, políticos y sistémicos y se han convertido en una de las direcciones más importantes donde se pueden encontrar recursos educativos digitales gratuitos. Más información sobre Wikimedia y proyectos relacionados con las bases de datos 'wiki' está disponible aquí: 1. www.histography.io - herramienta fácil de usar que presenta oportunidades para la personalización, customización, adaptación y visualización de datos preparados para Wikipedia; 2. www.wikimedia.org : este sitio web es un mapa de diversas herramientas como diccionarios, colecciones de libros, tutoriales, bibliotecas y recursos multimedia desarrollados a través de las redes sociales.

Conocimiento de redes sociales y www.foursquare.com - una iniciativa basada en una aplicación de teléfono móvil que anima a los usuarios a expresar sus sentimientos y actitudes emocionales hacia los lugares geográficos que han visitado. Los usuarios de la aplicación cuando van a un destino particular pueden consultar opiniones sobre la ubicación que otros dejaron, confirmarlas y agregar sus propios comentarios y fotos. Dichos servicios de redes sociales en línea agregan datos sobre atracciones turísticas, restaurantes, talleres de

automóviles, escuelas, clínicas médicas, iglesias, etc. y les permite a los usuarios tomar medidas prácticas, p. advertir sobre negocios fraudulentos, influenciar a los propietarios de restaurantes para que cambien de menú, presionar a las autoridades locales para que coloquen nuevos faroles o bancos, etc. La presencia de estos sitios web muestra cuán distante y apartado estaba el viejo sistema de medios del público y demuestra que los usuarios tienen un gran poder para cambiar el mundo a través de este tipo de acción social.

Curación de recursos - se puede realizar a través de diferentes canales y herramientas. Por ejemplo, www.pinterest.com permite a las personas subir fotos, crear colecciones y categorizar imágenes en diferentes tableros temáticos. Como usuarios, podemos convertirnos en conservadores del contenido gráfico, crear nuestras propias placas donde podemos agregar nuevas imágenes o aquellas que ya están almacenadas en el sitio web de acuerdo con un criterio de selección, una etiqueta, de nuestra elección. La selección, la agrupación temática y la organización de innumerables materiales es una tarea de gran importancia, ya que la mayoría de los usuarios tienen un acceso fácil a los datos digitales, pero enfrentan el problema de encontrar la información exacta que necesitan. Es por eso que a menudo confiamos en aquellos que organizan el contenido digital de acuerdo con diferentes criterios y búsquedas. Las listas de reproducción de videos y música en www.youtube.com y www.spotify.com se basan en este principio. Todos estos sitios web se pueden utilizar como fuente de materiales e interacción en actividades educativas y complementan boletines informativos, fuentes RSS y listas tradicionales con enlaces. También les permiten a los usuarios compartir sus propias colecciones y tener 'cuadernos' personales con artículos en línea, enlaces y otros datos (por ejemplo, pocket, www.feedly.com, www.pearltrees.com, www.evernote.com).

Gestión web de un proceso educativo - esta área también se puede mejorar con la ayuda de herramientas digitales y en línea apropiadas, que permiten a las personas comunicarse globalmente, intercambiar recursos y organizar consultas o trabajar en equipo. Por ejemplo, www.schoology.com ayuda a organizar el trabajo en equipo, el intercambio de información y recursos dentro de un grupo, y organiza reuniones y consultas individuales. Otras herramientas útiles para la gestión de proyectos y la comunicación en equipo son www.trello.com y www.slack.com que permiten a las personas cooperar con muchos colaboradores en diversos proyectos, tareas y actividades. También hay copias en línea de herramientas educativas tradicionales, como www.blackboard.com. Esta herramienta se puede usar para crear un salón de clases en línea con una pizarra y conectarlo con los que ya existen en el sitio web.

Capítulo IV

Piotr Franaszek

Educación cultural de adultos – actividades de buenas prácticas llevadas a cabo por las instituciones culturales seleccionadas en Lublin

La educación para adultos es uno de los desafíos más importantes de la pedagogía contemporánea. Las instituciones de cultura y arte, como museos, galerías, bibliotecas, centros culturales y universidades, juegan un papel muy importante aquí. Los adultos usan con más frecuencia oportunidades informales para expandir sus conocimientos, habilidades e intereses. Emprenden una educación superior siguiendo el deseo de complementar el conocimiento necesario en el lugar de trabajo, o para ampliar sus competencias no profesionales que son útiles en contactos interpersonales o en las actividades de tiempo libre. La cultura y el arte encajan perfectamente con estas necesidades porque crean las condiciones para el pensamiento creativo, estimulan el potencial intelectual, crean un espacio para la comprensión intergeneracional y amplían los horizontes profesionales mediante el uso de métodos no convencionales de implementación de proyectos.

La educación cultural en muchas instituciones de cultura se lleva a cabo de una manera sistémica organizada. En la mayoría de los casos, los departamentos especiales son responsables de las acciones educativas regulares dirigidas a todos los grupos de edad: niños, adolescentes y adultos. Sin embargo, en la gran mayoría de los casos, estas actividades se llevan a cabo en la forma de proyectos específicos, según las necesidades o en respuesta a una demanda particular previamente informada. La estabilidad financiera de dichas instituciones y la capacidad de adquirir fuentes externas de financiamiento son factores de gran importancia para la implementación de proyectos educativos.

Buenas prácticas en Lublin

La ciudad de Lublin es un ejemplo que ilustra soluciones interesantes en la educación de adultos logradas a través del desarrollo multidimensional de las instituciones culturales. La política de fortalecer el atractivo de la ciudad en el contexto de la política de turismo, así como la extensión de la oferta cultural de la ciudad y la región, dio lugar a la participación de las iniciativas de base. El apoyo financiero de las autoridades locales ha fortalecido las instituciones culturales ya existentes y ha ayudado a crear otras nuevas. Inicialmente, estas actividades estaban relacionadas con el esfuerzo de Lublin para convertirse en la Capital Europea de la Cultura en 2016. Sin embargo, esta no fue una acción

destinada únicamente a obtener el título de Capital Europea de la Cultura 2016, sino una implementación consistente del plan adoptado de desarrollo de la ciudad en los años consecutivos. El objetivo de estas actividades siempre ha sido mejorar la imagen de la ciudad como un atractivo destino turístico y fortalecer la marca de Lublin como un importante centro cultural en Polonia. El fundamento y la principal motivación que permitió la implementación de muchas suposiciones relacionadas con el desarrollo de la cultura y el turismo en Lublin fue el 700º aniversario de la ciudad en 2017.

El potencial institucional de la ciudad consiste en instituciones municipales y regionales, asociaciones, fundaciones, galerías de propiedad privada y centros comunitarios, que operan con o sin el apoyo financiero de los gobiernos locales. Los más importantes son: el Centro para la Reunión de las Culturas, el Museo de Lublin, el Centro de Cultura, el "Teatro Grodzka - Teatro NN", el Teatro Viejo, el Escenario Visual de la Universidad Católica de Lublin, el Teatro Juliusz Osterwa , el Teatro Andersen, la Filarmónica de Lublin, el Teatro Musical, el Centro de Cultura Académica "Chatka Żaka", el Centro Cultural Voivodship, los Talleres de Cultura, la Galería Laberinto, la Galería Biała, la Biblioteca Hieronim Łopaciński y el Centro de Iniciativas Interculturales "Encrucijada".

Las actividades educativas llevadas a cabo por las instituciones culturales de Lublin suelen dirigirse a niños y adolescentes porque tienen como objetivo preparar a los jóvenes para participar en la cultura, desarrollar hábitos cognitivos e inculcarles intereses relacionados con el arte. La oferta para adultos es más pequeña y, a menudo, no es un elemento permanente de las ofertas publicadas en los sitios web de las instituciones. Muy a menudo, la información sobre actividades educativas para adultos llevada a cabo por las instituciones es incluida en las últimas noticias / actualizaciones del sitio web. Por lo tanto, llega a los grupos de destinatarios que están más interesados en participar en la cultura. Una presentación completa de todas las actividades de las instituciones de Lublin en el campo de la educación cultural de adultos requiere una extensa investigación, por lo que nos centraremos en las acciones llevadas a cabo en los últimos años, que son las más relevantes desde el punto de vista de esta publicación.

El Centro de Cultura de Lublin es una institución cultural que opera desde 1991 y se centra en la creación de condiciones favorables para la creatividad artística en los ámbitos del teatro, el cine, las bellas artes, la música, etc. Organiza numerosos eventos, como reuniones de viaje "Alrededor del "Festival Mundial y Multicultural de Lublin". Una de las propuestas educativas más interesantes implementadas por la institución es la Academy of Photo Discovery, que está dirigida a todos los entusiastas interesados en la fotografía que quieran desarrollar sus habilidades en este campo. El programa está dirigido a adultos e incluye conferencias mensuales combinadas con talleres prácticos dirigidos por fotógrafos reconocidos. Teóricos en el campo de la cultura y las bellas artes y artistas famosos de la fotografía están invitados a estas reuniones.

El Centro "Grodzka Gate and NN Theatre" comenzó su actividad oficial en 1998. El centro se centra en la recopilación y transferencia de conocimiento sobre la historia de la ciudad de Lublin. Estas actividades se llevan a cabo en tres lugares con diferentes perfiles: Grodzka Gate, Underground Route (Court Tribunal) y House of Words (Żmigród Street). Las actividades educativas para adultos están dirigidas tanto a los residentes de Lublin como a los turistas que visitan la ciudad. Algunos de ellos toman la forma de conferencias organizadas, talleres y eventos, mientras que otros se llevan a cabo a través del sitio web y las publicaciones, por ej. Léxico, Historia oral y Biblioteca multimedia. El centro también lleva a cabo reuniones educativas y visitas guiadas a través de las exhibiciones multimedia en el centro.

La Galería Laberinto es una institución cultural municipal fundada por la Oficina de Exposiciones de Arte de Lublin que opera desde 1956. La actividad se centra en el arte contemporáneo, su presentación, aproximación y difusión de conocimientos sobre temas relacionados con los proyectos implementados. La educación en la Galería Laberinto es una parte muy importante de su actividad. Se lleva a cabo tanto en el área de niños y adolescentes como en adultos, a quienes se dedican muchos proyectos especiales. La oferta educativa para adultos incluye, entre otros, los siguientes proyectos:

• Una propuesta para residentes de alto nivel llamada LABIRYNT +. Estas reuniones abiertas están diseñadas para acercar a los adultos al tema del arte

contemporáneo, incluido el arte relacionado con el uso de multimedia. La principal ventaja del proyecto es, sin duda, el uso de formas apropiadas de comunicación, talleres y diálogos con artistas, conferenciantes y participantes de alto nivel.

• El proyecto llamado OPEN GALLERY. Contenía una serie de talleres sobre arte contemporáneo para maestros de arte de la región de Lublin. Las reuniones fueron conducidas por educadores culturales y artistas que involucraron a los participantes en sus actividades artísticas. El proyecto se realizó en cooperación con representantes de las instituciones de arte más importantes de Polonia.

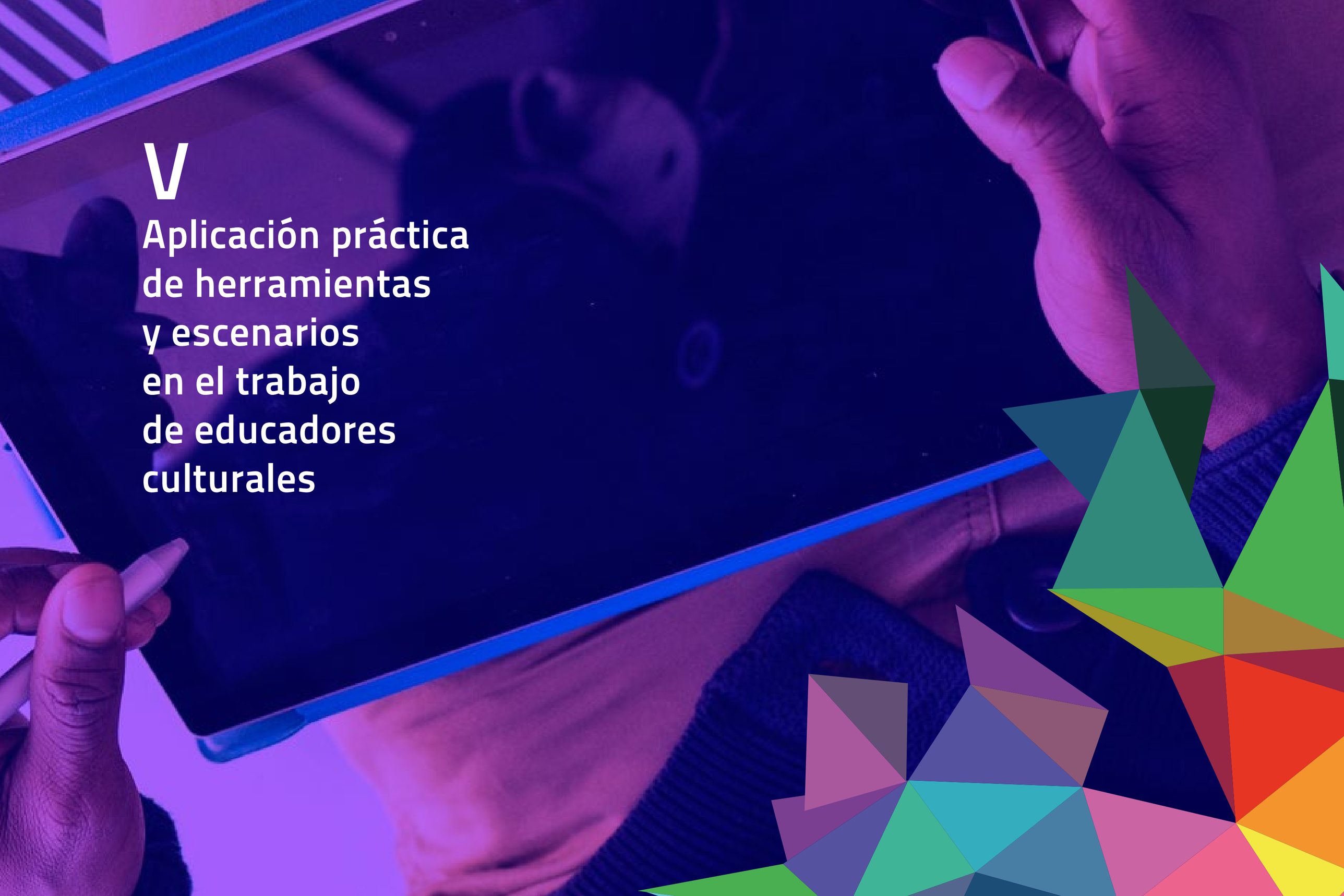
• El programa "Estudio del conocimiento sobre el arte" está dedicado a una amplia gama de destinatarios del arte moderno que declararon su voluntad de desarrollar sus conocimientos en este campo. El programa consta de tres módulos que permiten a los participantes adquirir un conocimiento profundo sobre el tema a través de lecciones de historia del arte, conferencias que presentan conexiones interdisciplinarias en artes y reuniones con artistas, críticos y curadores.

Talleres de Cultura funcionó inicialmente como una rama del Centro de Cultura y se convirtió en una institución municipal separada en 2012. La misión de esta institución es promover la participación activa en la cultura, que se implementa a través de una oferta educativa para destinatarios individuales que consiste en proyectos culturales y eventos. Una propuesta interesante de los Talleres de Cultura es el proyecto "¡Reservalo !: unas pocas palabras sobre música", que se basa en una serie de encuentros con autores dedicados a la vida y obra de reconocidos artistas de la escena musical polaca. Las reuniones van acompañadas de discusiones, charlas, películas y conciertos.

La Biblioteca "Hieronim Łopaciński", que opera en Lublin desde hace 110 años, realiza numerosos proyectos educativos sobre cultura, arte e historia, además de las actividades típicas de este tipo de instituciones. Ejemplos de tales actividades incluyen: conferencias abiertas, exposiciones educativas o reuniones, artistas y autores de libros.

Desde la apertura en 2002, el "Old Theatre" ha tenido una oferta para adultos que incluye obras de teatro, conciertos, proyecciones de películas, charlas y encuentros con artistas, cineastas, actores, escritores y académicos interesantes. Lleva a cabo actividades educativas para diversos grupos de edad, teniendo en cuenta sus necesidades relacionadas con la edad. Una de las principales propuestas para adultos es "Battle for Literature" (Batalla por la literatura) – un proyecto regular que incluye discusiones y el intercambio de ideas sobre literatura entre escritores, críticos y participantes.

El Centro para la Reunión de Culturas ha estado trabajando en Lublin desde 2015. Implementa su programa en cooperación con muchas instituciones culturales de Polonia y el extranjero. El rico repertorio teatral, cinematográfico, de ópera y música, y los eventos regulares de escala internacional tienen una influencia positiva creciente en la activación de la participación en la cultura de los habitantes de la ciudad y la región. Exposiciones, talleres, conciertos y reuniones crean un ambiente favorable para la exploración conjunta de nuevas áreas de cultura y arte. Las actividades educativas de la institución se basan en eventos realizados, que son acompañados de conferencias abiertas, presentaciones y debates. Entre ellos se encuentran los "Continentes" de las Reuniones de viaje de Lublin, durante los cuales los participantes aprenden sobre la cultura, el arte y la historia de los lugares presentados por los invitados a través de fotos, presentaciones, cuentas personales de los viajeros, conversaciones y debates.



V

Aplicación práctica de herramientas y escenarios en el trabajo de educadores culturales

Capítulo V.1

Agata Sztorc

Arte en la ciudad
Talleres utilizando la Realidad Aumentada (AR)

Palabras clave:

Realidad aumentada, imagen, foto, Smartphone, aplicación, Aurasma, arte en espacio urbano, grafiti, instalación, arte en un museo

Objetivos de aprendizaje:

Los objetivos del taller son:

• aprender sobre una ciudad usando realidad aumentada

• aplicación de las herramientas descritas por educadores culturales en su trabajo.

Contenido:

El taller se centra en la descripción y el uso práctico de la realidad aumentada, la aplicación Aurasma, para aprender sobre una ciudad. El capítulo incluye una descripción y el uso práctico de una aplicación de realidad aumentada (utilizando la aplicación Aurasma), así como directrices útiles para los capacitadores.

INTRODUCCIÓN

Los dispositivos móviles de Internet y multimedia, como teléfonos inteligentes y tabletas, se están volviendo más populares y generalizados, lo que abre nuevas oportunidades para la interacción de sus usuarios con la realidad circundante. El espacio urbano, por ejemplo, está lleno de imágenes, videos y sonidos que se pueden descubrir y capturar mediante un clic en tu teléfono móvil. El ejemplo de cómo la gente puede obsesionarse con la última moda técnica es la popularidad de la aplicación Pokemon Go: un juego de ciudad que usa realidad aumentada (los jugadores inician sesión en la aplicación y usan la cámara en sus teléfonos inteligentes para buscar monstruos animados de ordenador ubicados en diferentes ubicaciones geográficas). La introducción de un elemento ficticio en el espacio real se llama gamification. Los autores del juego mencionado aplicaron hábilmente las técnicas de superposición digital

de datos generados por el ordenador en un entorno real existente, creando así una nueva capa oculta de contenido.

El método de utilizar la tecnología digital para transformar la realidad visible está prosperando. Se usa no solo en juegos espaciales urbanos sino también en un número creciente de situaciones cotidianas, p. en medicina: imágenes digitales de los órganos internos proyectadas en el cuerpo humano, en mecánica automotriz, visualización digital de las piezas dentro del motor durante una reparación, en el diseño interior o incluso en salas de tatuajes donde los clientes pueden ver cómo se vería el tatuaje elegido su cuerpo. El uso de la realidad aumentada en la educación es el más relevante para el propósito de este taller. Se crean nuevos materiales educativos con elementos y sonidos interactivos y se utilizan ampliamente en los estudios de museos. Los orígenes de la realidad aumentada están relacionados con la aviación, donde se utilizó como una herramienta de ayuda en la navegación: actualmente, la aplicación AR militar es mucho más avanzada y sofisticada (por ejemplo, con detectores de movimiento que localizan amenazas).

La realidad aumentada se desarrolla constantemente, lo que permite a los usuarios de todo el mundo interactuar con la tecnología moderna que puede reaccionar al tacto humano y emitir olores o simplemente requiere ponerse gafas (Google Glass).

Más información acerca de la realidad aumentada disponible en YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=D-A1l4Jn6EY

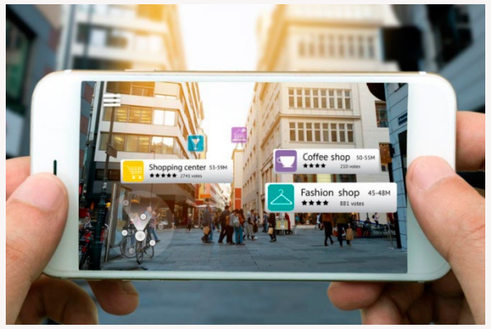


Fig.1ARenespaciourbano,https://www.socialsamosa.com/2017/01/ digital-marketing-augmented-reality/

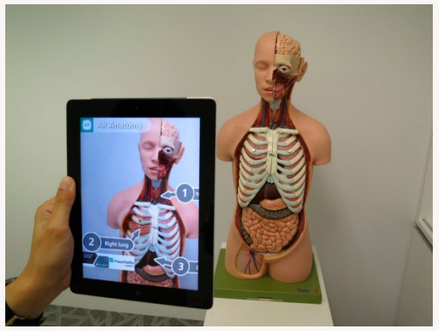


Fig. 2 Aplicación de anatomía en AR- https://www.goodworklabs.com/ augmented-reality-in-medicine-and-healthcare

REALIDAD AUMENTADA

¿Qué es la realidad aumentada? Es una combinación de tiempo real y espacio (realidad), generalmente capturado como una imagen tomada con una cámara de teléfono, con una imagen generada por computadora - realidad virtual. El proceso requiere una cámara en un dispositivo móvil, como un Smartphone o una tableta, y una aplicación especial que superpone contenido nuevo (video, audio, enlace a una página web, imagen) en la imagen que se ve en la cámara. Las aplicaciones AR generalmente incluyen un sistema de posicionamiento global (GPS) para ubicar la posición del usuario y detectar el dispositivo.

El trabajo de combinar el mundo real con la realidad virtual comenzó en la década de 1960 y dio como resultado un sistema prototípico de Head-Mounted Display, que era un dispositivo de visualización, usado en la cabeza que generaba una imagen gráfica simple. Se necesitaron 30 años de progreso tecnológico para introducir la realidad aumentada a una escala más amplia: en 1992 se lanzó el primer Smartphone (IBM Simon Personal Communicator) y un año más tarde el sistema de posicionamiento NAVSTAR GPS comenzó a funcionar plenamente. En 1997 se creó el primer sistema móvil prototípico para turismo urbano con realidad aumentada. Más de 10 años después, cuando los teléfonos móviles tenían la función de seguimiento de marcadores, el primer navegador AR completamente funcional fue diseñado para los dispositivos móviles: Layar (https://www.layar.com/). Desde entonces, el interés en la nueva tecnología ha ido en aumento y, desde 2010, comenzaron a lanzarse otros navegadores que compiten con Layar.

Fig. 3 Aplicación Aurasma, https://www.bizjournals.com/losangeles/news/2014/03/10/aurasma.htmlthcare

La aplicación recomendada para su uso durante este taller educativo es Aurasma.

Es una aplicación gratuita descargable de Google Play o App StoreDemo, que es simple e intuitiva de usar y permite a los usuarios superponer videos, imágenes y animaciones en la imagen real que se ve en la pantalla del teléfono. La presentación de Aurasma se puede ver aquí: https://www.youtube.com/watch?v=GBKy-hSedg8

La aplicación utiliza una técnica innovadora de reconocimiento de imágenes y requiere un Smartphone o una tableta con los siguientes parámetros:

- Procesador ARM de alta capacidad o x86

- Cámara incorporada, preferiblemente con autofocus

- Sistema operador IOS versión 5.0+ or Android 4.0+

Es posible que la aplicación no funcione en dispositivos que no cumplan con los parámetros mencionados anteriormente. Para activar las funciones interactivas, es necesaria la conexión a Internet (Wi-Fi o 3G / 4G / LTE).

La aplicación funciona en línea, por lo que el primer paso es crear una cuenta. Desea compartir sus propios materiales con otros usuarios, agregarlos a la aplicación, marcar su estado como público y crear un canal especial (como en Youtube). Un usuario que quiere ver su contenido busca el canal y observa su contenido.

Usando la aplicación Aurasma:

Definiciones útiles:

• Superposición - el contenido digital que se presenta a un usuario en la pantalla de un dispositivo móvil cuando se ve una realidad aumentada de Aura, que puede incluir videos, imágenes, escenas en 3D, páginas web.

• Disparador - una imagen del mundo real o un objeto que desea que reconozca Aurasma para ofrecer una experiencia de RA en su dispositivo móvil.

1. Descarga Aurasma en tu dispositivo Android o IOS. Instala el programa y crea una cuenta presionando el botón 'Registrarse'. Escribe tu nombre de usuario y contraseña y haz clic en 'Unirse'.

2. Para iniciar la aplicación, toca el icono de la aplicación y la 'A' en la parte inferior de la página.

3. Para crear la Superposición presiona el botón '+' en la parte inferior de la página que abre una foto

4. Tu propia imagen también puede convertirse en una Superposición. Para agregarla, haga clic en 'Dispositivo' en la parte inferior de la página y en '+' en la esquina superior derecha.

5. Se mostrarán dos opciones: 'Cámara' y 'Biblioteca'. Después de seleccionar uno de ellos, elige 'Foto' o 'Video', toma una foto, graba un video o selecciona un archivo existente, asígnale un nombre y haz clic en 'Finalizar'.

6. La aplicación preguntará si deseas crear un Aura con la Superposición. En caso afirmativo, se abrirá la función de crear una imagen de activación.

7. El último paso es nombrar el Aura preparado, establecer su estado como público (haciendo clic en el botón 'Público') y presionar el botón 'Finalizar'.

El ejemplo del uso de Aurasma en actividades educativas se presenta en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=EYm3DRHRuzs

Fig. 4 Manual de instrucciones de la aplicación Aurasma, https://wiki.mq.edu.au/display/ar/Creating+AR+using+Aurasma+-+step+by+step+guide

GUIÓN

ANTES DEL TALLER EL PROFESSOR DEBE:

- Preparar el aula (cantidad suficiente de sillas y mesas, organizar materiales y herramientas)
- Preparar los materiales de arte necesarios durante las clases y el equipo multimedia (mapas de impresión, rotuladores, papel)
- Poder usar la aplicación y preparar el manual de instrucciones para los participantes (por ejemplo, como una presentación)
- Codificar imágenes en interiores (en el edificio donde se realiza el taller) y en el espacio urbano.

Tiempo	Tema	Objetivos	Método	Recursos
20 min	**Introducción**	Dar información sobre el programa y establecer las reglas de cooperación durante el taller	Dar la bienvenida a los participantes, presentar el calendario de los talleres. Los participantes se presentan, escriben sus nombres en una cinta de papel y los colocan en un lugar visible. Estableciendo las reglas de cooperación durante los talleres. El instructor pregunta a los participantes qué reglas deben observarse y las anota en forma de un contrato en una hoja de papel pegada a la pared. Todos los participantes firman este 'contrato'.	Retroproyector, ordenador, 2 pedazos de papel pegados a la pared, cinta de papel y rotuladores
30 min	**Módulo de union de equipo**	El objetivo de esta parte es romper el hielo entre los participantes, presentar a los miembros individuales del grupo y eliminar el estrés causado por hablar en público.	Entrevistas: Los participantes obtienen bolígrafos y hojas de papel y trabajan en pares con una persona que conocen menos. Después, durante aproximadamente un minuto, intentan anotar toda la información posible sobre esta persona. El entrenador observa el tiempo y después de un minuto las personas de la pareja intercambian roles. La primera parte de esta tarea termina cuando todos las parejas han dejado de hablar. Luego, los participantes se sientan en un círculo e introducen a cada persona sobre la base de la información recopilada durante la entrevista y anotada por otras personas en el grupo. Nota: Esta tarea es más fácil de organizar si las sillas se colocan en un círculo y las mesas se mueven hacia un lado. .	Sillas, rotuladores, hojas de papel A4, cronómetro
30 min	**Introducción al tema de la realidad aumentada**	El objetivo de este módulo es la revisión y extensión del conocimiento de los participantes sobre la realidad aumentada y la aplicación práctica de esta herramienta. El módulo tiene el beneficio adicional de crear relaciones cooperativas y amistosas entre los participantes (trabajando en parejas).	Los participantes se dividen en 3 grupos y se les pide que piensen en su propia definición de realidad aumentada y en tantas aplicaciones prácticas como sea posible. Tienen 10 minutos, pedazos de papel y rotuladores. Los grupos presentan sus ideas, el formador anota los más importantes y de esta manera se formula la definición grupal de AR (20 min)	Hojas de papel, rotuladores
30 min	**Presentación de la herramienta - Aplicación de Aurasma**		El capacitador muestra una presentación (por ejemplo, en Prezi www.prezi.com) o películas instructivas en YouTube que muestran cómo funciona Aurasma Los participantes descargan la aplicación, se registran y crean sus propias cuentas. Encuentran la cuenta pública del formador y la siguen.	Portátil, retroproyector, teléfonos inteligentes, Wi-Fi
60 min	**Tarea - verificar la capacidad de usar la aplicación Aurasma**		Los participantes están divididos en pares. Caminan alrededor del edificio con sus teléfonos escaneando el área donde el capacitador ha codificado (superpuesto) imágenes y direcciones de murales y galerías de arte en la ciudad donde se realiza el taller (proporcióneles a los participantes el número de puntos que deben encontrar, por ejemplo 5). Los participantes guardan la información encontrada. Cada pareja obtiene un mapa impreso de la ciudad. Su tarea es marcar las ubicaciones encontradas en el mapa con un rotulador y con la aplicación, y crear una ruta de visita individual que incluya estas ubicaciones. Cuando todos los pares hayan terminado su tarea, se discuten los resultados. Nota: Lo mejor es superponer imágenes de Aura en otras imágenes.	Computadora portátil, retroproyector, Wi-Fi, mapas impresos, rotuladores de colores

120 min	**Módulo de tareas espaciales urbanas**	El objetivo de este módulo es familiarizar a los participantes con las obras de arte urbano en el espacio urbano y mejorar su sentido de la orientación con la ayuda de la tecnología moderna.	Los participantes en parejas tienen la tarea de encontrar todos los lugares previamente marcados en la ciudad. En cada lugar, el capacitador ha codificado nuevas tareas para ellos. Los participantes deben seguir las instrucciones ocultas en esos lugares y volver al instructor con la documentación que verifica la finalización correcta de las tareas. El capacitador puede codificar descripciones de tareas o instrucciones de video en las ubicaciones. Ejemplos de tareas: Toma una selfie contra un mural. Pídales a la transeúnte información sobre un trabajo de arte urbano y anótelo (por ejemplo, el título, la fecha de creación, el autor, etc.). Grabe un video corto con su teléfono inteligente en el que se haga pasar por un guía turístico hablando de su trabajo. Busque personas que lleven colores como los de la obra de arte y tomen fotos de ellos	teléfonos inteligentes, Wi-Fi, mapas impresos, rotuladores de colores.
60 min	**Evaluation module**	El objetivo de esta parte es un resumen de las actividades del proyecto, revisión de los métodos de trabajo y evaluación de la satisfacción de los participantes del taller. Es el momento de debatir, compartir ideas, opiniones y prácticas que pueden mejorar el taller en el futuro.	**Discusión sobre los resultados del módulo anterior (10 min)** **Pared que habla (50 min):** **Los participantes están divididos en 3 grupos. Cada grupo recibe hojas de papel y rotuladores. Su tarea es anotar todas las actividades que hicieron durante el taller.** **El instructor pega a la pared los pedazos de papel con los nombres de las actividades del taller.** **Cada participante recibe un rotulador y notas adhesivas en 3 colores diferentes: rojo, amarillo y verde. Su tarea es escribir sus opiniones y pensamientos sobre cada actividad en la nota adhesiva. Los colores reflejan su actitud: rojo - un comentario negativo, verde - una opinión positiva, amarilla - ideas para modificar o desarrollar una actividad determinada.** **Cuando todos los participantes han terminado de adjuntar sus notas adhesivas a la pared, el instructor comienza una discusión que resume el taller. Él / ella agrupa las notas de color y les pide a los participantes que elaboren los comentarios y discutan las opiniones de los demás.**	notas adhesivas rojas, verdes y amarillas, rotuladores, pedazos de papel con los nombres de las actividades del taller

Fig. 6 and 7 capturas de pantalla de un smartphone con una imagen codificada usando la aplicación Aurasma, fotos de Agata Sztorc

CONSEJOS PRÁCTICOS

- El taller ha sido diseñado para un grupo de varios adultos y se puede modificar libremente de acuerdo con las necesidades de los educadores culturales.
- Antes del taller, se debe informar a todos los participantes sobre los parámetros técnicos que necesitan sus móviles para la realización exitosa de las actividades del taller. Si algunos participantes no tienen los dispositivos adecuados, el formador debe dividirlos en grupos más grandes para que también puedan participar en las tareas de AR.
- El tiempo asignado a cada módulo se puede cambiar de acuerdo con las necesidades y el ritmo de los participantes.
- El formador debe estar preparado para problemas inesperados

con el equipo y conocer la aplicación lo suficientemente bien como para poder responder cualquier pregunta que surja.

- Una parte del taller se realiza al aire libre, por lo que el instructor debe intercambiar los números de teléfono con los participantes en caso de situaciones de emergencia.

SCHEDULE

Actividades	Duración
Introducción	**20 minutos**
Módulo de unión de equipo	**40 minutos**
Módulo tecnológico	**120 minutos**
Descanso	**40 minutos**
Módulo de tareas espaciales urbanas	**120 minutos**
Módulo de evaluación	**60 minutos**

EVALUACIÓN

El guión del taller permite a los participantes aprender sobre el arte en el espacio urbano de una manera interactiva. Se basa en el método de aprendizaje mixto, que combina métodos tradicionales con tecnología moderna (AR). Este guión se puede usar con adultos y adolescentes. La principal condición para la participación activa es tener un teléfono inteligente con la aplicación AR descargada. El capacitador debe asegurarse de que todas las instrucciones sean claras y fáciles de seguir. La evaluación del taller se puede hacer pidiendo a los participantes que escriban sus impresiones positivas y negativas anónimamente en dos hojas de papel en el muro del aula. Al final del taller, todas estas opiniones pueden discutirse. Los cuestionarios de evaluación impresos son una buena forma de verificar el conocimiento sobre el contenido de los módulos y medir el nivel de satisfacción. Los participantes también podrían completar dicho cuestionario en línea (por ejemplo, como formulario de Google). El taller debe terminar con una charla de resumen durante la cual los participantes señalan los mejores elementos de la actividad y brindan sugerencias para futuras mejoras.

RESUMEN

Los métodos de trabajo con realidad aumentada propuestos en este escenario son solo una recomendación y un ejemplo de cómo AR puede aplicarse prácticamente en educación. La aplicación Aurasma se puede utilizar en las escuelas, p. las imágenes ocultas pueden superponerse en tablones de anuncios y en las aulas. La realidad aumentada se utiliza a menudo en galerías de arte y museos porque mejora las formas tradicionales de visualización guiada o individual de las exposiciones.

Propuesta de otras ideas y guiones:

Métodos digitales:

- Prezi
- Grabar un video con un smartphone
- Películas instructivas / Podcasts
- Video en Youtube
- Balizas
- Instagram
- Formularios de Google

Ideas de talleres

1. Talleres sobre videoarte en el espacio urbano con presentación en Prezi (www.prezi.com) incluyendo introducción al movimiento y ejemplos de videoarte (videos en Youtube), escribiendo un guión para un ensayo de película de un minuto, grabándolo con un teléfono inteligente, y mostrar las películas en la fachada de un edificio como una video instalación artística.Recommended film material:

Józef Robakowski, 'Idę', https://www.youtube.com/watch?v=8cC-xRLMelk

Józef Robakowski, 'Rynek', https://www.youtube.com/watch?v=LT6FTRgVxOc

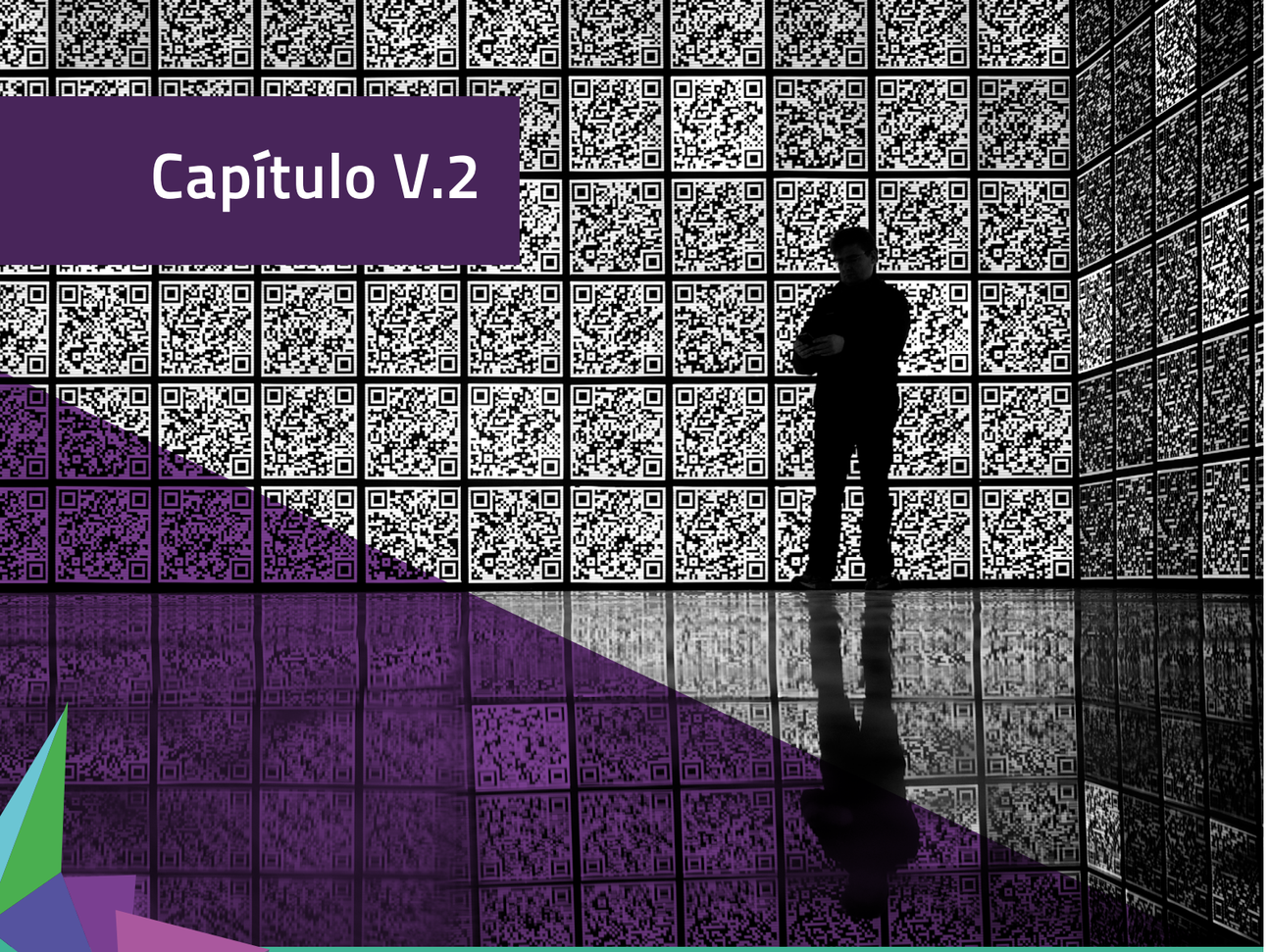
Krzysztof Wodiczko, https://www.youtube.com/watch?v=WqqSwFscWtI

Azorro Group, 'End of art', https://www.youtube.com/watch?v=G2opw37j6PI

2. Talleres para trabajadores de la calle: entrevistas a la comunidad en el espacio urbano utilizando cuestionarios de Google y grabando las entrevistas con un teléfono inteligente. Investigando sobre lo que los residentes locales mejorarían o cambiarían en su vecindario y diseñando proyectos artísticos que reflejen y satisfagan estas necesidades. Grabación de los proyectos realizados con un teléfono inteligente.

Este taller está inspirado en el movimiento artístico comunitario.

3. Nuevas formas de ver exposiciones de museos y talleres: utilizar balizas y hashtags en Instagram.



Capítulo V.2

Daria Jaranowska, Beata Jaranowska,
Jan Leye, Arndt Selders

EL CÓDIGO DE LA CIUDAD

Taller de códigos QR

Palabras clave:

Código QR, foto, imagen, ciudad, teléfono inteligente, mapas de Google, tecnología, escanear, localización, App, aplicación, lector de códigos QR

Objetivos de aprendizaje:

Los objetivos del taller son:

- Aprender sobre una ciudad usando códigos QR
- Ser utilizado por educadores culturales en su trabajo

Contenido:

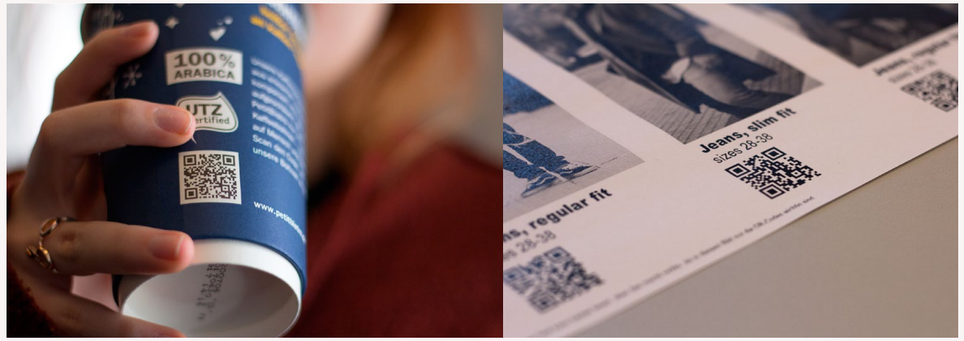
El taller habla sobre el uso de códigos QR en el proceso de aprendizaje sobre una ciudad.

El capítulo incluye: la definición, descripción, tipos, historia y el uso de códigos QR; descripciones y el uso de mapas de Google.

Además, se enumeran consejos prácticos para los formadores.

INTRODUCCIÓN

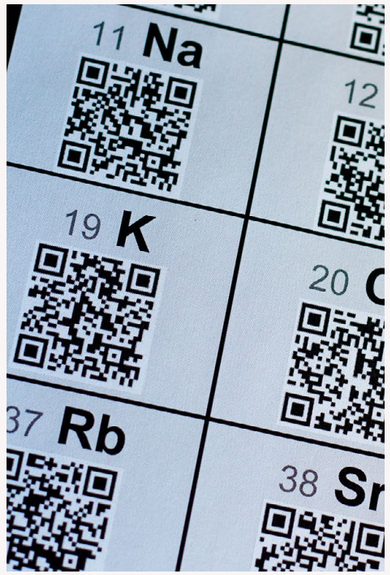
La sociedad en la que hoy vivimos está dominada por la tecnología, y lo queramos o no, debemos, o mejor dicho, tenemos que aceptarlo. Los desarrollos tecnológicos, rápidos y siempre cambiando, influyen en todos los aspectos de nuestra vida, en la manera en la que vivimos y nuestras relaciones. Uno de los ejemplos de esos cambios, son los códigos QR – pequeños cubos en blanco y negro mostrados en anuncios, cajas de cereales o como pegatinas en la calle. ¿Por qué? Bueno, la razón más probable es porque esta fácil herramienta puede contener información útil. Hacer un simple clic te conduce a cualquier tipo de información. Están presentes incluso en programas de televisión, p.ej. los de cocina, ya que la difusión de un código QR está disponible en la pantalla y después de escanearlo, puedes obtener seguidamente la receta del plato.



Los códigos QR se pueden usar en trazabilidad, recolección, gestión de inventario, inspección, gestión del proceso, gestión de la producción, entrada de datos, dispensación y control de admisión. Los tipos de empresas que usan códigos QR son las de fabricación, almacenaje, ventas al por menor, medicinales y otros servicios (eventos). También los profesores en educación pueden usarlos como una manera interesante para introducir temas nuevos, ej. Clases de química.

Una explicación sobre que son verdaderamente los códigos QR puede encontrarse en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=zZXCt1Ud_zE



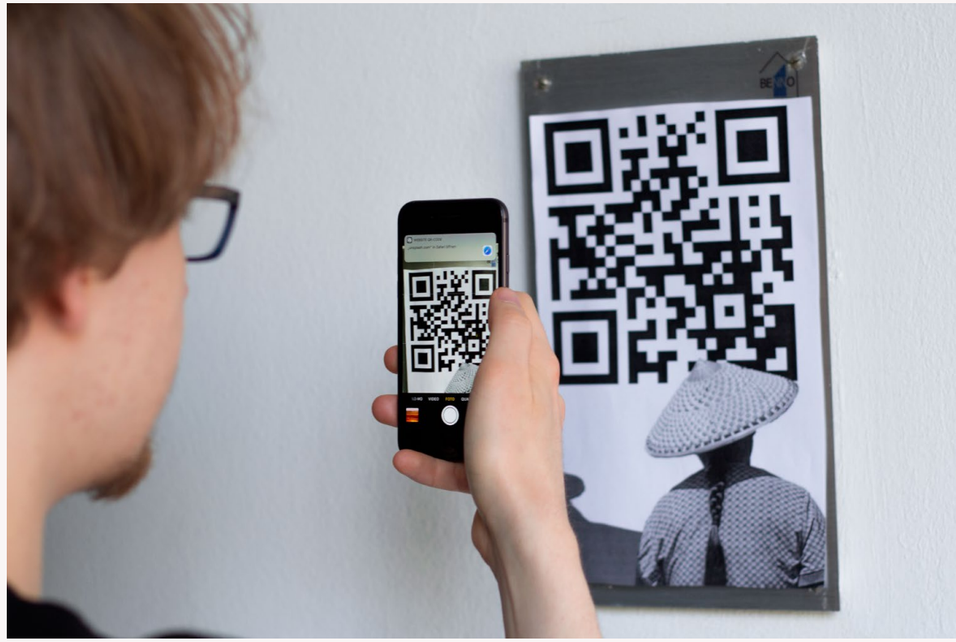
CÓDIGOS QR

¿Qué son los códigos QR exactamente? Empecemos con la explicación de la abreviatura – Quick Response (Respuesta Rápida) y como la BBC afirma en uno de sus artículos, códigos QR en Educación, la definición de esos códigos es:

"QR, o códigos de Respuesta Rápida, son códigos de barras bidimensionales que se pueden leer usando smartphones, tabletas, portátiles y dispositivos dedicados a la lectura de QR. Te dirigen directamente a artículos, correos electrónicos, sitios de web, números telefónicos, videos, redes sociales y mucho más. Todo lo que necesitas es una lente de cámara en tu dispositivo y un programa que escanee códigos QR, que pueden descargarse en línea, gratuitos, como una App".

Todo empezó en Japón. El crecimiento económico del país empezó en los años 60 y los supermercados que ofrecían una amplia gama de productos empezaron a ser más y más populares en los barrios. Al principio el precio de los productos se escribía manualmente y como resultado muchos cajeros sufrían insensibilidad en las muñecas y síndrome de túnel carpiano. La solución fue la invención de los códigos de barra y el desarrollo de POS (Point of Sale). El precio del artículo estaba presentado en la caja, el código de barra se escaneaba con un sensor óptico, y a la misma vez la información sobre el artículo se mandaba a un ordenador. Por supuesto, la necesidad de trabajadores más elaborados y rápidos estaba creciendo en ese tiempo.

Por tanto, en 1994 Denso-Wave (https://www.denso-wave.com/en/) anunció el concepto de los códigos QR cuyo enfoque se centró en la lectura de alta velocidad. Después de probarlos y mejorarlos, los códigos QR se extendieron



entre los ciudadanos de Japón en 2002. Los teléfonos móviles con lector de códigos QR empezaron a anunciarse lo que facilitó la tendencia de estos códigos. Gracias al App es posible acceder un sitio de web u obtener un cupón escaneando este llamativo patrón con diseño en blanco y negro.

Hay 5 tipos diferentes de códigos:

- QR Code Model 1 and Model 2,
- Micro QR Code,
- iQR Code,
- SQRC,
- Frame QR

El enfoque se pondrá en el primer punto ya que esos son los códigos que se van a usar en los talleres. QR Code Model 1 es el frecuentemente más usado y su versión más grande es 14 (73x73 módulos) capaz de almacenar hasta 1167 cifras. Model 2 es una mejora del Model 1 (40 . 177x177 modules; 7089 cifras).

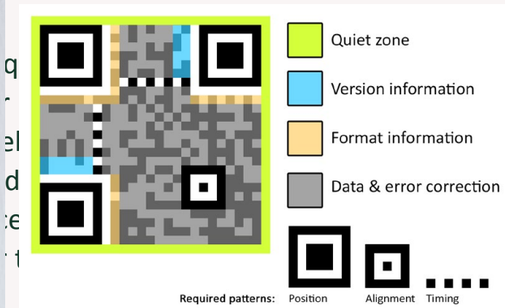
Entonces, ¿cómo funciona un código QR?

"Códigos QR son muy parecidos a los códigos de barra UPC, los cuales se encuentran en todos los artículos de las tiendas de comestibles. La diferencia entre los códigos de barra UPC y los códigos QR es que los códigos QR contienen información tanto en dirección vertical como horizontal. Esto significa que el código QR puede contener mucha más información. Aproximadamente 350 veces más información. Esta información es contenida en los módulos del código. (Los puntos en blanco y negro).

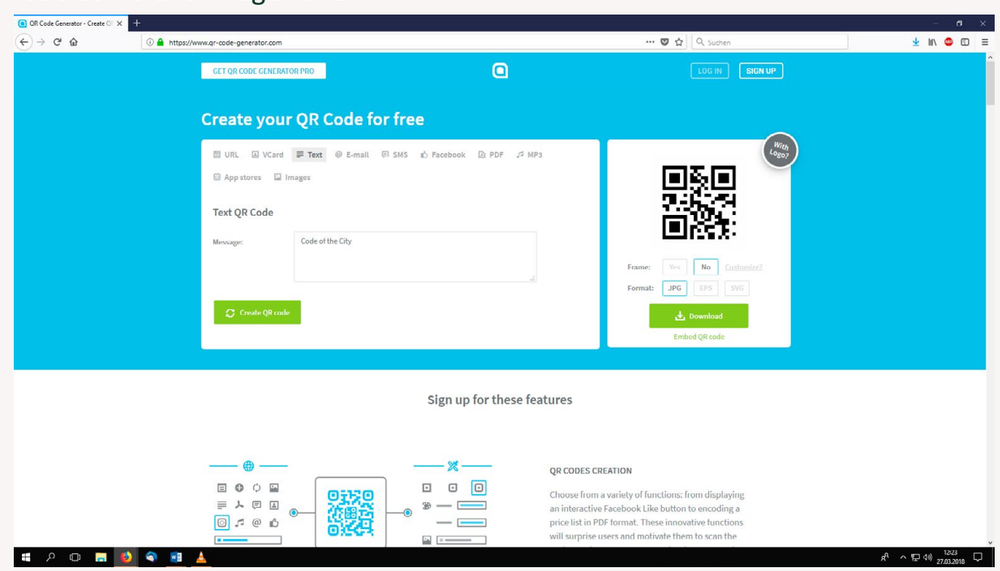
Hay 40 "versiones". La palabra versión se refiere al tamaño del símbolo del código en los módulos. Una versión de un código es 21 módulos por 21 módulos. Una versión código 40 es 177 por 177. Para subir una versión, hay que añadir cuatro módulos a cada lado del símbolo. Cuantos más módulos tenga el código, mayor será la información que podrá almacenar.

El tamaño físico de un código QR se puede ajustar cambiando el tamaño de sus módulos. Este es, normalmente, el método que usan los sitios que generan códigos QR cuando cambian el tamaño de los símbolos".

(Fuente: http://createqrcodes.org/how-do-qr-codes-work.html)



Para generar tu propio código QR tienes que entrar en http://www.qr-code-generator.com/. El siguiente paso es elegir una pestaña – URL, VCard, texto, correo electrónico, mensaje de texto, Facebook, PDF, MP3, tienda de aplicaciones, imágenes, múltiples URL. Después de haber elegido uno de ellos haz clic en "Create QR code" y tu código aparecerá en el lado derecho de la pantalla. También hay una opción para descargar tu código recién generado como una imagen JPG.



MAPAS DE GOOGLE

Mapas de Google es un servicio desarrollado por Google que es un mapeo web. Ofrece una variación de posibilidades – imágenes satélites, mapas de calles, vistas panorámicas 360º (Street View), condiciones del tráfico en tiempo real (Google Traffic) y planificación de rutas para ir a pie, coche, bici (en beta) o en transporte público. Mapas de Google se lanzó el 8 de febrero 2005 y en 2012 informaron tener más de 7100 empleados y contratistas trabajando directamente en mapeo.

Mapas de Google no es solo un sitio lleno de datos que ayuda como herramienta para es no solo es un sitio relleno de datos que es una herramienta útil para veraneantes, nerds de hoja de cálculo, ciclistas y otros. También:

- Usa direcciones estrelladas en vez de usar tu memoria,
- Muestra la marca “Tu estas aquí”,
- Crea itinerarios de caminatas de múltiples días,
- Ajusta o informa una ubicación mala,
- Mapea rutas excelentes de bici,
- Proporciona coordinaciones Lat/Long (GPS) instantáneas,
- Muestra fotos que se han tomado en lugares cercanos,
- Encuentra lugares cercanos a cualquier punto en un mapa,
- Proporciona direcciones por SMS,
- Traza direcciones de hoja de cálculo en un mapa.

GUIÓN

Un guión del taller se presenta a continuación.

DAY 1				
Horario	**Tema**	**Método**	**Objetivo**	**Medios**
10 min	**Introducción**	**El instructor explica paso por paso el plan del taller del día. Va presentando el programa. El instructor informa lo que hay que hacer y cuánto tiempo tienen los participantes para cada tarea.**	**El instructor tiene que aclarar cuál es el plan del taller y lo que hay que hacer. Gracias a eso, los participantes saben que esperar y como involucrarse en cada etapa de la reunión..**	**Un proyector, un portátil, programación imprimida, una pizarra**
20 min	**Dinámica no. 1**	**Ensalada de frutas. Los participantes forman un círculo. Una persona se para en el medio, el resto se sienta. La persona del medio dice “Los que no les gusta el café”. Todos los que están de acuerdo se paran y tratan de encontrar una silla libre. La persona que no encuentra donde sentarse se tiene que parar en el medio. El proceso se puede repetir unas cuantas veces – con diferentes declaraciones p.ej. “Los que llevan puesto algo azul”**	**Los participantes se conocen unos a otros mejor. También están motivados para el taller. Siempre es bueno hacerlo por la mañana, para que los participantes tengan la posibilidad de moverse y “despertar”.**	**Sillas**
45 min	**Ejercicio no. 1**	**Los participantes tienen que crear un poster sobre códigos QR. Tienen que explicar lo que es.**	**El instructor controla el conocimiento sobre códigos QR de los participantes. Gracias a este ejercicio todos pueden aprender los unos de los otros, sobre cuáles son sus conocimientos y sus opiniones al respecto.**	**Papel, marcadores, lápices**

45 min	Introducción a la teoría de códigos QR	El instructor comenta los resultados del trabajo en equipo del ejercicio anterior. Basado en los posters y su propia presentación, explicará en detalle la historia de los códigos QR y como generarlos. También explicará la aplicación para Smartphone, gracias a la que escanean los códigos y pueden saber lo que se esconde detrás del mismo. Los instructores dan ejemplos en cómo usar los códigos QR y explican como de populares son p.ej. en programas culinarios como un código para recetas.	El instructor tendrá una oportunidad para evaluar el trabajo del equipo sobre la tarea anterior. Tiene la posibilidad de extender los posters de los participantes y decir lo que no sabían. Los participantes aprenden sobre la historia y el uso de códigos QR y se dan cuenta de lo populares que son. Los participantes ganan nuevos sus conocimientos sobre la aplicación en smartphones. .	Un ordenador, un smartphone, un proyector, internet
Tiempo	**Tema**	**Método**	**Objetivos**	**Medios**
15 min	Introducción de la teoría de mapas de Google	El instructor explica son los mapas de Google y cómo se usan. Preguntará si los participantes ya lo han usado y si está claro lo útil que es, como p.ej. planificación de ruta etc.	Puede que los participantes ya hayan usado mapas de Google. Por eso es importante hablarlo y aclarar lo que son. Gracias a esta función los participantes podrán ahorrarse mucho tiempo durante su tarea final lograrán no perderse en la ciudad.	Un laptop, un proyector, smartphones, internet
45 min	Ejercicio no. 2	El instructor proporciona la ubicación de los participantes (por ejemplo, Berlín y Varsovia). Los participantes (en grupos más pequeños) deben encontrar en los mapas de Google cómo llegar en avión, en automóvil y en tren. Para cada mapa, necesitan generar un código QR. Los grupos verifican los códigos de los otros grupos.	Los participantes pueden usar sus conocimientos de la parte teórica de los talleres. Pueden verificar si algo aún no está claro y mejorarlo. Están listos para su tarea principal.	Smartphones, pizarra blanca, internet

30 min	Trabajo en equipo parte 1 (grupos)	El instructor divide el grupo en grupos más pequeños. Cada grupo está apoyado por un líder. Cada líder tiene la lista de códigos QR, preguntas, respuestas y localizaciones. El líder no tiene permitido mostrar la lista a los participantes. Cada grupo recibirá las localizaciones primero (diferentes para cada grupo). Necesitan ir hacia su localización con su líder. Cada grupo recibirá un mapa grande imprimido en cual tienen que marcar las líneas de todas sus localizaciones. Todos empiezan a la misma vez.	Es crucial estructurar el grupo. Solo esto puede ayudar a los participantes a entender su tarea y con quien deben cooperar. Es importante que el líder de cada grupo se prepare (teniendo la lista) y que sea objetivo (no ayudando el grupo con respuestas).	Mapas imprimidos y listas
2 h	Trabajo en equipo parte 2 (la ciudad)	Los participantes irán a la ciudad para su primera localización. Tan pronto como lleguen, el líder les dará el código QR para escanearlo en sus teléfonos móviles. El escaneo mostrara la pregunta. Necesitan responderla. Si tienen problemas para responderla, el líder debe darles 3 respuestas posibles. Tan pronto como elijan la respuesta correcta el líder les dará la próxima localización. El procedimiento necesita repetirse hasta el final de la carrera. Cada localización debe ser marcada por los participantes en el mapa que recibieron antes de irse a la ciudad. Todas las localizaciones del mapa deben estar conectadas con una flecha en la dirección en la que estaban caminando	Los participantes practican como usar códigos QR, aprenden más sobre la ciudad y sus barrios. Gracias a las preguntas, también amplían sus conocimientos sobre temas generales europeos.	Smartphones, listas, mapas

Tiempo	Tema	Método	Objetivos	Medios
15 min	Trabajo en equipo parte 3 (reunión)	El instructor espera a todos los grupos. Anota a qué hora llega cada grupo. Junta todos los mapas de los participantes y revisa si están correctos. El equipo que terminó y llegó a la última localización en primer lugar (y su mapa es correcto) gana.	Los participantes aprenden que es importante respetar a otros y esperar hasta que todos terminen.	-
1 h	Realimentación ronda no. 3	Los participantes se sientan en un círculo. El instructor comienza la discusión. Resumirá todo el taller. Cada participante debe hacer lo mismo – uno a uno. La única persona permitida hablar es la que tiene la piedra en sus manos. El instructor dará la piedra a otro participante tan pronto como termine su declaración. El instructor anunciará el ganador de la carrera código QR.	Los participantes tienen la oportunidad de dar su feedback y compartir su opinión sobre el taller en su totalidad. El instructor escucha los consejos y los toma en consideración para la preparación del taller en el futuro. El método de "la piedra" ayuda evitar el caos (muchas personas hablando a la misma vez).	una piedra

CONSEJOS PRÁCTICOS

- El taller se debe realizar en el verano para que el tiempo ayude a los participantes y no los interrumpa.

- Es crucial que las localizaciones en la ciudad elegidas por el instructor sean principales y que las distancias entre ellas no sean más de 20 minutos a pie.

- Asegúrate de que los participantes tengan smartphones con lector de códigos QR y con conexión a internet.

- El instructor debe dividir los participantes en grupos de 2 o 3 y cada grupo debe tener un líder. Cada líder tiene una lista de códigos QR, preguntas, respuestas y localizaciones. No está permitido que el líder le muestre la lista a los participantes. Tienen que ir allí junto a su líder. Cada grupo tiene que recibir un mapa imprimido en grande y un lápiz para marcar las localizaciones. Es importante que el líder de cada grupo esté bien preparado (teniendo la lista) y objetivo (no ayudando al grupo con respuestas).

- Los grupos deben empezar en puntos diferentes. Por ejemplo, si la ruta consiste de 5 puntos de A hasta E, los grupos deben empezar y terminar como se presenta a continuación:

- Grupo 1 – empieza A, termina E

- Grupo 2 – empieza B, termina A

- Grupo 3 – empieza C, termina B

- Dependiendo de los orígenes de los participantes, las preguntas deben ser orientadas localmente y más generalmente. Los ejemplos se presentan en la tabla de abajo.

Participantes locales (p.ej. ciudad de Münster, Alemania)	Participantes internacionales
1. ¿Cuál es el nombre del lago más grande en Müster? a) Großer Auesee b) Auesee c) Aasee	1. ¿Cuál es la capital de Turquía? a) Estambul b) Ankara c) Antalya
2. ¿Cuáles son los colores de Müster? a) Rojo, amarillo, negro b) Rojo, amarillo, blanco c) Rojo, amarillo, azul	2. ¿El reino unido es aún parte de la Unión Europea? a) Sí, pero el proceso de Brexit ya ha empezado b) Sí c) No
3. ¿Cuál es el nombre de un estado en el que esté situado Münster? a) North Rhine-Westphalia b) Lower Saxony c) Hesse	3. ¿Cuál es la moneda de Polonia? a) Euro b) Pound c) Zloty

- El instructor debe tener un premio para el grupo ganador – algo pequeño conectado con la ciudad.

- Estar preparados y ser humilde. Tener un plan preparado para tu taller es crucial. Los participantes se van a dar cuenta de eso inmediatamente. Además, si conoces a tu grupo, puedes enmarcar mejor las preguntas que les haces en

el taller. Ten en cuenta siempre que no siempre sabes lo mejor. Enseña pero también deja que te enseñen. Mantén una mente abierta.

- No apures al grupo. El silencio es muchas veces un signo de que no está pasando nada. Sin embargo, en un ambiente de taller puede que no sea el caso. Es "estoy pensando" o es "estoy lista" dependiendo en el lenguaje corporal de las personas. Ten paciencia y da a tus participantes tiempo para pensar.

- Da la conclusión. Los participantes deben recibir un resumen de los resultados del taller, información sobre cómo se usarán los resultados del taller y qué se espera de ellos para avanzar.

- Habla sobre la necesidad real. Evita el preparación superficial. Asegúrate primero tú y después tus participantes, de qué trata el taller. Da información clara y directa de por qué se realizan los talleres y cuál será el resultado de ellos.

- Respeta a los participantes. Se te cruzarán diferentes personajes e historias de vida. Se humilde y paciente. Entiende y apoya a tus participantes. Guíalos y enfócate en crear un ambiente agradable durante el taller y las pausas.

- ¡Diviértete! Trabajar y divertirse a la misma vez es una combinación perfecta. Si los participantes ven que lo estás pasando bien, tu buen ambiente va a conmover al grupo también.

- Espera lo inesperado. Asegúrate de que el equipo para imprimir fotos está funcionando. Siempre ten papel y tinta extra. Controla la calidad de las fotos impresas antes de imprimirlas como producto final.

PROGRAMACIÓN

Marcos de propuesta del horario del taller:

	DIA 1
10:00-13:00	Sesión matinal
13:30	Almuerzo
15:00-18:00	Sesión de tarde
18:30	Cena

EVALUACIÓN

Conocer mejor la ciudad gracias a los códigos QR es un método que brinda al formador la oportunidad de hacer que sus talleres sean más interesantes y permite a los participantes involucrarse de manera interactiva. El taller de códigos QR es una buena forma de explorar especialmente los barrios más cercanos de la ciudad. Es un ejemplo del trabajo distrital de los educadores culturales. Gracias a los talleres de códigos QR, los participantes tienen la oportunidad no solo de explorar las partes del vecindario sino también de conocer su historia, tradiciones, edificios, cultura, etc. Los talleres de códigos QR siempre deben

finalizar con la ronda de comentarios. Hay muchos métodos que se pueden usar (algunos de ellos están presentados en el guión). Es importante que los participantes tengan la oportunidad de intercambiar sus impresiones después de realizar el código QR. Deberían dar su opinión explicando lo mejor y lo peor de los talleres. El formador, desde un punto de vista personal, también debe resumir la cooperación con los participantes y anunciar los resultados del código QR ejecutado: quién es el ganador. Es importante que el formador resuma lo que se hizo y pregunte a los participantes qué es lo que han aprendido. Se sugiere hacer una pequeña verificación del conocimiento que los participantes han obtenido. El formador puede preguntar qué preguntas y respuestas del código QR ejecutado recuerdan, cuáles de ellas fueron sorprendentes o conocidas. La ejecución del código QR se puede usar para trabajar con grupos locales e internacionales. Deben tenerse en cuenta algunos consejos prácticos (el clima, la cantidad de teléfonos inteligentes, aplicaciones descargadas, etc.). Cuando se trabaja al aire libre con tecnología moderna, vale la pena prepararse para un "plan B". Este taller se puede realizar con diferentes grupos de edad y se puede adaptar fácilmente para principiantes. .

RESUMEN

Los códigos QR son un aspecto significativo de nuestra vida cotidiana; especialmente gracias al desarrollo de la tecnología y el hecho de que casi todos tienen un móvil. El plan creado para este taller muestra que los códigos QR se pueden usar para aprender sobre una ciudad (su historia, cultura, tradiciones) usando nuevas tecnologías – aquí un Smartphone – es una manera efectiva y eficiente para combinar lo “antiguo” con lo “nuevo”.

Se presenta un guión listo, que fácilmente puede ser utilizado por educadores culturales en su trabajo. El guion en sí mismo se puede, por supuesto, desarrollar y ajustar a las necesidades de un grupo objetivo específico.

Bibliografía:

“QR Codes Explained by Common Craft”

https://www.youtube.com/watch?v=zZXCt1Ud_zE

https://www.denso-wave.com/en/

http://www.createqrcodes.org/how-do-qr-codes-work.html

“How do QR codes work”

http://www.createqrcodes.org/how-do-qr-codes-work.html

http://www.qr-code-generator.com/

Capítulo V.3

Daria Jaranowska, Beata Jaranowska
Jan Leye, Arndt Selders

IMAGEN DE LA CIUDAD
Taller de video

Palabras clave:

Video, foto, imagen, ciudad, Smartphone, hacer un video, técnicas de composición, guión gráfico, tamaño de imagen

Objetivos de aprendizaje:

Los objetivos del taller son:

• Aprender sobre una ciudad usando video (grabado con un Smartphone) - presentando una ciudad en tres aspectos diferentes: positivo, negativo, neutral (información para las noticias)

• Ser utilizado por educadores culturales en su trabajo

Contenido:

El taller habla sobre el uso del video como una herramienta para presentar una ciudad en tres aspectos diferentes: positivo, negativo, neutral (informe de noticias). El enfoque se pone en la parte teórica y práctica.

En la parte teórica el énfasis es puesto en: la importancia y el desarrollo del video; los consejos de cómo hacer un buen video (técnicas de composición, tamaño de imagen, guión gráfico); y cómo usar la cámara de un Smartphone eficientemente.

En la parte práctica el énfasis esta puesto en: trabajo en grupos para hacer la investigación; grabar diez sesiones de video sobre un aspecto dado de una ciudad; editar el video. Adicionalmente, se enumeran algunos consejos prácticos para los preparadores.

INTRODUCCIÓN

La sociedad en la que vivimos hoy está dominada por la tecnología y la mayoría de nosotros aceptamos el discurso sobre el desarrollo rápido y siempre cambiante de la tecnología, la cual ha transformado, o tiene el potencial para transformar, la manera en que vivimos y nuestras relaciones. Los estudios muestran que es 64% más probable que nosotros compremos un producto o

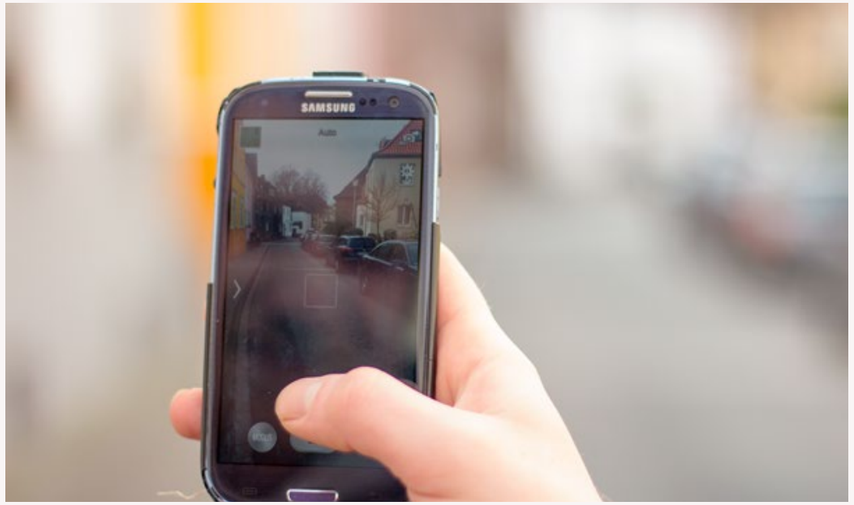
un servicio si hay una representación en video. Por eso nos gusta ver anuncios aunque decimos que no. Además, algunos de nosotros hasta tenemos nuestros favoritos. También nos gusta ver anuncios que nos despiertan sentimientos fuertes, por ejemplo:

• anuncio contra el exceso de velocidad - https://www.youtube.com/watch?v=foE3ZdVgnEk,

• anuncio creativo de seguros - https://www.youtube.com/watch?v=632CHpeHYZE,

• o los divertidos - https://www.youtube.com/watch?v=ta0PxRJUh3I

El 92% de los espectadores del video lo comparten con otros. Nos gusta ver cosas, nos gusta ver "pruebas" de que algo es real o existe. Los videos desempeñan un papel significativo en nuestras vidas, no importa si solo somos clientes o si estamos viendo una película en el cine. Avances – a algunos nos encantan, a otros nos irrita verlos antes de que empiece la película. Los llamados avances honestos también están disponibles. ¿Qué son? Un ejemplo de un avance (tradicional): https://www.youtube.com/watch?v=naQr0uTrH_s, y de un avance honesto: https://www.youtube.com/watch?v=Aa-rfmbUG24. Los avances honestos muestran que puedes usar un video de varias formas – en este caso, para hacer reír a gente.



Uno de los propósitos del video es trasmitir mensajes. Los videos grabados en un Smartphone se convirtieron populares que hasta estaciones de TV los empezaron a usar para informar sobre los eventos importantes que se llevan a cabo todos los días en cada rincón del mundo. Algunos eventos no pueden ser planeados y por lo tanto las grabaciones espontaneas, a veces sin buena calidad, son mejores para mantener el mundo actualizado.

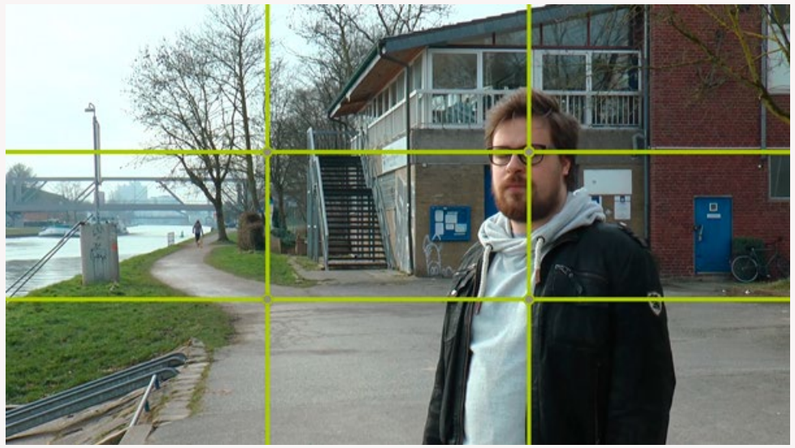
Si se elige sabiamente, los videos digitales van a efectivizar el proceso de aprendizaje porque evocan curiosidad, llaman la atención y darán valor al contenido del curso, muestran ejemplos de la vida real o estudios de caso, crean discusión e interacción entre los alumnos guiados por el instructor. Los videos digitales son recursos poderosos. Los videos también muestran que la tecnología está cambiando verdaderamente el rostro de la educación.

¿CÓMO HACER UN VIDEO?

COMPOSICIÓN DE UNA FOTO

Una composición de imagen no sólo se usa en fotografía sino también como una composición de marco en películas.

La regla de los tercios es la técnica de fotografía más importante y esencial. Es usada en todo tipo de fotografías para mejorar la composición y el equilibro de las imágenes. Entonces, ¿Qué es exactamente y cómo se usa? La regla de los



tercios es dividir tu imagen usando 2 líneas horizontales y 2 líneas verticales, como se muestra abajo.

Los elementos importantes en tu paisaje deben ser puestos a lo largo de esas líneas, o en los puntos donde se encuentran. Piensa que es lo importante, que es lo que quieres expresar con la foto y trata de posicionarla en las líneas o cerca de ellas. Por supuesto no necesitan estar alineadas perfectamente. A veces vas a tener que moverte un poco para lograr la mejor composición y eso te obligará a pensar más cuidadosamente al grabar. Algunas cámaras tienen una configuración que cubre la pantalla con la regla de los tercios.

A continuación, estos enlaces explican la regla de los tercios de una manera muy clara y fácil.

https://www.youtube.com/watch?v=fSSOZxLnNyc

https://www.youtube.com/watch?v=w2M4HKn8KpM

Antes de grabar, date tiempo para pensar de dónde vas a grabar. El punto de vista tiene una influencia significante en la composición de nuestra imagen. Grabando solamente desde tu nivel vista puede ser aburrido. Prueba perspectivas diferentes – desde lo alto, abajo a nivel del suelo, desde el costado, desde atrás, desde muy lejos, desde muy cerca, y así sucesivamente (más sobre este tema en 2.2. ÁNGULOS DE CÁMARA Y TAMAÑOS DE IMAGEN).

Estamos rodeados de simetría y diseños. ¡Úsalos! Pueden crear una composición muy llamativa. Por supuesto, puedes romper la simetría o el patrón y traer tensión a la fotografía. El fondo de tu composición es significante. Nuestros ojos son excelentes en distinguir varios elementos en una escena. Mira a tu alrededor, presta atención a tu entorno. Elige sabia y cuidadosamente un fondo plano para componer tu imagen. Nuestro mundo está lleno de objetos y marcos naturales, como árboles, calles, agujeros etc. Úsalos y te ayudarán crear una composición bella y natural en tu imagen.

Puedes crear profundidad en tu foto incluyendo objetos en primer plano, en el medio y el fondo.

ÁNGULOS DE CÁMARA Y TAMAÑOS DE IMAGEN

Mientras grabas usa diferentes ángulos. Hará tu video más interesante y diverso. Hay cuatro ángulos principales:

Ángulo bajo – la cámara apunta hacia arriba desde abajo, hace que el objeto se vea más grande, más valiente y más importante

Ángulo alto – graba desde arriba y suele hacer que la gente o cosas se vean más débiles y menos poderosos

Vista panorámica – tomada directamente desde arriba, te da otra manera de mostrar cómo se relacionan las cosas en el paisaje

Vista de gusanos – desde abajo, un poco más raro, pero pueden ser útiles si la escena anterior es interesante

De la manera más fácil un tamaño de la foto depende de lo grande que son las cosas en el scenario. Hay seis tamaños básicos de imagen:

1) Plano general lejano (WS)
2) Plano lejano (LS)
3) Plano general (MS)
4) Plano medio
5) Primer plano
6) Plano detalle

Tamaño de plano

Plano general lejano

Plano lejano

Gran plano general

Plano americano

Plano medio

Plano medio corto

Gran primer plano

Plano detalle

PLANO GENERAL LEJANO – es lo suficientemente amplio como para mostrar toda la acción. El espectador sabe dónde está el conjunto; la mayoría de las veces no hay personas, pero si las hay, no ocupan todo el marco.

PLANO LEJANO – se usa cuando hablamos sobre una persona específica, el objetivo es que se pueda ver el cuerpo entero de la persona en el marco.

PLANO GENERAL – muestra menos que la visión larga pero sigue transmitiendo bastante información; si hay personas en la escena, verás sus cabezas, torsos, hasta la cintura.

PLANO MEDIO – si tu sujeto es una persona, definitivamente verás su cabeza y hombros.

PRIMER PLANO – la toma muestra los detalles de algo en la escena. Si tu sujeto es una persona, podrás verle la cabeza o mano.

PLANO DETALLE – la toma destaca un detalle pequeñísimo del objeto hasta el punto de que nada más es visible.

Más sobre tamaños de los planos de video aquí:

http://learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize/

GUIÓN GRÁFICO

Un guión grafico es una representación gráfica de cómo vas a grabar tu video. Se construye con numerosos cuadrados con ilustraciones o imágenes representando cada toma de escena; puede contener una nota explicando una escena en particular. Cuando haces un video para tu negocio, la planificación es muy importante. Una de las etapas más significantes de la planificación es crear un guion gráfico. Puedes pensar que es como una versión de libro de tu guión.

Para crear un guión gráfico hay tres etapas:

1) Crea dispositivas en blanco – dibuja una serie de cuadrados en un trozo de papel (puedes encontrar plantillas de guiones gráficos para imprimir en Google). Esos cuadrados son tus fotogramas de video. En cada cuadrado debes poner una toma de escena diferente. Puedes dibujar las escenas a mano, crearlas en un ordenador o hasta tomar fotos. Asegúrate de dejar espacio para escribir notas y líneas del guion abajo o al lado de cada fotograma.

2) Agrega tu guión – debajo de cada imagen, escribe las líneas del guión que se dirán durante esa escena particular; agrega unas notas sobre lo que está pasando. Debe verse como un libro cómico, para que los lectores tengan una idea de lo que sucederá en el video.

3) Dibuje su historia – dibuje como cada escena se verá visualmente. Por favor, recuerda que el guion gráfico no necesita ser increíblemente detallado. Solo da una impresión de lo que está pasando, los caracteres que están en la escena y cómo se verá el fotograma en general.

Un video tutorial útil de cómo crear tu propio guión grafico se encuentra aquí:

https://www.youtube.com/watch?v=LgDwNxGIuCQ

GUIÓN

El guión para el taller que dura dos días se presenta a continuación.

DIA 1				
Tiempo	**Tema**	**Método**	**Objetivos**	**Medios**
10 min	Introducción	El instructor explica paso por paso el plan del taller del día y presenta el programa. El instructor informa de lo que hay que hacer y cuánto tiempo tienen los participantes para cada tarea.	El instructor tiene que aclarar cuál es el plan del taller y lo que hay que hacer. Gracias ello, los participantes sabrán qué esperar y cómo involucrarse en cada etapa de la reunión.	Un proyector, un portátil, programación imprimida, una tabla
15 min	Dinámica no. 1	El instructor prepara un conjunto de preguntas con dos respuestas posibles. Las preguntas deben referirse a la personalidad de los participantes: p.ej. ¿Prefieres café o té? El instructor les hace las preguntas a todo el grupo. Los que eligieron la primera respuesta deben ir a la izquierda y los que eligen la segunda deben ir a la derecha. Después de responder la primera pregunta, el instructor pregunta al siguiente.	Los participantes se conocen unos a otros mejor. También están motivados para el taller. Siempre es bueno hacerlo por la mañana, para que los participantes tengan la posibilidad de moverse. Gracias a las preguntas, que conciernen a la vida de los participantes, el instructor puede llegar a conocerlos mejor. También los participantes pueden encontrar a otros participantes que sean similares a ellos.	Un conjunto de preguntas imprimidas
30 min	Introducción a la teoría de uso de video	El instructor explica 3 grandes fenómenos de la producción de videos del momento actual: a) la popularidad de youtubers, b) el poder de los anuncios y anti anuncios, c) videos grabados en smartphones utilizados en las noticias. El grupo discute sobre esos temas.	Los participantes aprenden lo poderosos que son los pequeños videos simples. Hoy en día, los ciudadanos pueden contribuir incluso con las emisoras de noticias. También los youtubers a menudo son elegidos para contribuir en los programas de TV.	Un portátil, un proyector

20 min	Video no. 1,2 y 3	El instructor presenta 3 videos. Representan un anuncio, un anti anuncio y anuncios chistosos. Todos los videos se pueden encontrar en YouTube.	Los participantes ven ejemplos de diferentes tipos de comerciales y se dan cuenta de cómo pueden influir en un espectador.	A laptop, a projector, Internet, speakers
30 min	Introducción a la teoría de las técnicas de composición	El instructor aclara las técnicas de composición que se usan en fotografía. Explica la regla de los tercios, el punto de vista, la simetría y diseños, el fondo, los marcos, la profundidad, los experimentos y algunos trucos. El instructor presenta ejemplos concretos.	Los participantes ven los ejemplos de diferentes tipos de anuncios y se dan cuenta de cómo pueden influir a los espectadores.	Un portátil. un proyector, un rotafolio
Tiempo	**Temas**	**Método**	**Objetivo**	**Medios**
30 min	Ejercicio no. 1	Los participantes tienen la tarea de dibujar tres imágenes con un significado. Después de presentar los resultados necesitan dibujar una imagen con tres significados. Es un trabajo individual que necesita ser discutido en grupo después.	Las habilidades de dibujo no son importantes. Gracias a la tarea, los participantes pueden conocer los diversos significados de las diferentes fotos y de la misma foto	Papeles, lápices
40 min	Introducción a la teoría de tamaños de toma y ángulos de cámara	El instructor presenta los ejemplos de diferentes tamaños de toma y ángulos de cámara. Explica que tipo de emociones se producen desde el punto de vista del espectador.	Es importante que los participantes sepan que deben usar variedad de tamaños de toma porque esto hará que su video sea más interesante. También se dan cuenta de que los diferentes ángulos causan diferentes emociones.	Un portátil. un proyector,

20 min	Ejercicio no. 2	El instructor tiene 6 fotos diferentes. Todos están impresas y representan algo de una manera diferente (de cerca, panorama, de lejos, etc.). El instructor también tiene nombres impresos de los tipos de tomas de foto. Un grupo obtiene las fotos, otro los nombres. Los participantes se paran en dos líneas, sin enfrentarse entre sí. Los participantes con las fotos necesitan describir lo que ven. El otro grupo necesita decidir, de qué tipo de foto se trata. Pueden hacer preguntas.	Los participantes aprenden diferentes tamaños de tomas de las fotos. Se dan cuenta de la manera en la que se pueden mostrar las cosas y de que las perspectivas hacen la diferencia.	Fotos imprimidas, nombres imprimidos de los tamaños de toma
30 min	Introducción a la teoría de guion gráfico	Los participantes reciben un papel con un guion gráfico impreso. Necesitan adivinar qué es y para qué se hace. Luego, el instructor explica que lo que es una historia y es necesaria para cada grabación para evitar errores y tener un buen flujo de trabajo.	Los participantes se dan cuenta de lo importante que es planificar la grabación. Cada escena necesita ser planificada en detalle. Es muy útil describir cada escena y decidir qué tamaño de toma debe hacerse antes de grabar.	Un portátil. un proyector
1h	Ejercicio no. 3	Los participantes necesitan pensar en una historia corta. Necesitan presentar esta historia con 8 imágenes. Necesitan dibujarla. Los participantes tienen que describir cada toma y decidir qué tipo de toma será y con qué ángulo. Así es como crean su primer guion gráfico.	Los participantes ponen sus habilidades a prueba haciendo el guión gráfico. Ahora saben que funciona y pueden decidir cómo hacerlo mejor para la próxima vez.	

30 min	Realimentación no. 1	El instructor le da a cada participante una forma impresa de una mano. En cada dedo, se les pide a los participantes que escriban sus comentarios. Cada dedo responde a un diferente aspecto del día ("Me gusta", "Debe mejorarse", "Puntos débiles", "Sugerencias", "Aspectos destacados"). Luego, los participantes presentan sus 'manos'. Los participantes deben sentarse en un círculo.	El instructor entiende las necesidades de los participantes. Se da cuenta de lo que salió bien y de lo que salió mal. También toma los consejos de los participantes para las siguientes partes de los talleres. Los participantes tienen una función activa en la organización de los talleres.	"Manos" imprimidas
DIA 2				
Tiempo	**Tema**	**Método**	**Objetivos**	**Medios**
15 min	Dinámica no. 2	Ensalada de frutas. Los participantes forman un círculo. Una persona se para en el medio, el resto se sienta. La persona en el medio dice "Los que no le gusta el café". Todos los que están de acuerdo se paran y tratan de encontrar una silla libre. La persona que no encuentra donde sentarse se tiene que parar ahora en el medio. El proceso se puede repetir unas cuantas veces – con diferentes declaraciones p.ej. "Los que llevan puesto algo azul"	Los participantes se conocen unos a otros mejor. También están motivados para el taller. Siempre es bueno hacerlo por la mañana, para que los participantes tengan la posibilidad de moverse y "despertar".	Sillas
15 min	Video no. 4 y no. 5	El entrenador presenta un ejemplo de un avance de una película popular. Luego, muestra una parodia del avance de la misma película, llamado avance honesto.	Es importante que los participantes vean los ejemplos de diferentes tipos de avances de la misma película. Gracias a eso, pueden darse cuenta de que es posible hacer su producto final.	Un portátil. un proyector, altavoces, internet

15 min	La teoría del uso de smartphones	El instructor anima a los participantes a usar las cámaras en sus smartphones. Les presenta los conceptos básicos y explica que el teléfono siempre debe mantenerse horizontal, no verticalmente (mientras se graba un video).	Los participantes se dan cuenta de que no es necesario usar cámaras costosas para hacer videos. Están conociendo las posibilidades de sus propios smartphones.	Smartphones
Tiempo	**Topic**	**Tema**	**Método**	**Media**
45 min	Ejercicio no. 4	Los participantes tienen una tarea (en grupos pequeños) que es grabar un video corto con sus teléfonos. Deben elegir una persona del grupo y grabar una breve escena que publicitará a esta persona (puede ser un video para un puesto de trabajo). Después, cada grupo presenta el video y decide qué persona obtendría el trabajo y por qué (cómo el video posiblemente ha ayudado)	Los participantes practican el uso de smartphones. Gracias a la ronda de comentarios en la que comparan los videos de los otros grupos, pueden ver cómo un video puede influir en la toma de decisiones.	Smartphones, un portátil, un proyector, altavoces
10 min	Teoría de investigación	El instructor explica que antes de grabar, los participantes deben hacer una investigación sobre su tema. Teniendo en cuenta que el producto final debería ser un video corto, que se centrará en un lugar / evento, pero se mostrará en diferentes aspectos: positivo, negativo y neutral (informe de noticias). Por esta razón, es importante que los participantes recopilen el conocimiento detallado sobre el lugar / evento, del cual hablarán.	Los participantes aprenden a planificar su tarea final. Se dan cuenta de lo importante que es prepararlos antes. Solo esto les permitirá conocer mejor el tema. No es fácil hacer un video positivo, negativo o neutral (noticia) sobre algo que posiblemente desconozcan.	Un portátil. un proyector, un rotafolio

15 min	Dividiendo en 3 grupos	El instructor divide los participantes en 3 grupos. También delega las tareas. Da el nombre del lugar/evento principal en el que deben enfocarse, p.ej. en el mercado local. El primer grupo necesita hacer un video que presente el mercado de una manera positiva (comercial). El segundo grupo necesita hacer un video negativo anti comercial. El último grupo necesita hacer un video objetivo neutral sobre este lugar (informe de noticias).	Los participantes conocen su tarea final en detalles. A partir de ahora, pueden planificarlo. Teniendo en cuenta que los participantes son los principiantes en la creación de videos, el instructor debe decidir cuántas tomas se realizarán en el video. Esto evitará problemas con la edición, p.ej. el instructor dice que las películas deben tener no más y no menos de 10 tomas.	Tareas imprimidas
1h	Trabajo en grupo parte 1 (investigación)	Los participantes están ya listos para la preparación de su producto final. En esta parte del taller, trabajan en grupos. Cada grupo comienza a hacer una investigación adecuada sobre el lugar/evento que el instructor ya les dio. Su tarea es (en función de su investigación) decidir qué aspectos del lugar/evento elegirán para presentarlo de manera adecuada.	Esta es la parte del taller que es crucial para los participantes. Una investigación bien hecha les da más conocimiento sobre la ciudad y les permite decidir en qué aspecto deben enfocarse (cómo se verá su producto final). Deben decidir qué elegirán y cómo presentarlo, por lo que será positivo/negativo o neutral al final.	Smartphones, laptops, Internet
2h	Trabajo en grupo 2 (guión gráfico)	Los participantes necesitan haces un guion gráfico. Necesitan decidir que escenas van a grabar y como lo van a hacer.	El guion gráfico hace que los participantes eviten caos. La estructura bien planificada ahorra tiempo. Los participantes planean todo: no solo qué tipo de tomo de video utilizarán, sino también dónde y cómo lo grabarán.	Papeles, lápices, laptops

V.3

15 min	Realimentación no. 2	El instructor tiene 3 papeles. Cada papel con impresión diferente - en uno está escrito '100%', en otro '50% ', en el último' 0%'. Él pone cada papel en el piso. Izquierda 100%, derecha 0%, en el medio 50%. Lee en voz alta preguntas sobre el día del taller (por ejemplo, ¿te gustó la parte de la teoría? ¿Te gustó el ejercicio? ¿Te gustó el trabajo en grupo?, etc.). Los participantes tienen que responder la pregunta al decidir dónde pararse. Si les gustó mucho, van a la izquierda, si no les gusta, van a la derecha.	El instructor entiende cuánto les gusta a los participantes el día del taller. Se da cuenta de lo que salió bien y de lo que salió mal. También toma el consejo de los participantes para las próximas partes del taller. Los participantes pueden reflejar sus opiniones.	Numeros imprimidos
DIA 3				
Tiempo	**Tema**	**Método**	**Objetivos**	**Medios**
20 min	Dinámica no. 3	Los participantes se paran en un círculo. Una persona tiene que salir de la sala. Los participantes en la sala deciden quién será el líder de las acciones. El líder hace movimientos. Los otros tienen que repetir sus movimientos. La persona que salió de la sala regresa. Esta persona (basándose en los movimientos que los otros están haciendo) tiene que decidir quién es el líder. El líder tiene que cambiar los movimientos constantemente de forma que la persona que entró a la sala no se dé cuenta.	Los participantes se van conociendo mejor.	-

Time	Topic	Method	Objectives	Media
3h	Trabajo en grupo parte 3 (grabación)	os participantes van al sitio donde planearon grabar. Se llevan su equipo (teléfonos Smartphone) y el guión gráfico con ellos. Graban.	Los participantes tienen la oportunidad para seguir el plan, que han creado posteriormente. Un plan bueno no los deja olvidarse de algún sitio y la grabación se hace más rápida que si fueran espontáneamente por los alrededores de la ciudad.	Smartphones, una lista de sitios
2h	Trabajo en grupo parte 4 (edición)	Los participantes eligen la mejor toma. Ellos los juntaron Si es necesario, pueden corregir los tomos. Los participantes deben primero mirar un tutorial de edición. El instructor debe estar siempre cerca en caso de preguntas.	Los participantes aprenden cómo trabajar juntos con los demás durante la fase de toma de decisiones. Desarrollan sus habilidades en edición de video.	Portátil, impresora, papeles A4
1h	Presentación de los productos	The participants are presenting the outcomes of their work. Members of other groups evaluate their product and vice versa.	Los participantes y el instructor pueden comparar los productos y evaluarlos.	Un portátil, un tablero magnético
1h	Realimentación no. 3	Los participantes se sientan en un círculo. El instructor comienza la discusión. Él instructor resume todo el taller. Cada participante debe hacer lo mismo, uno por uno. La única persona que tiene permitido hablar es la que sostiene la piedra en sus manos. Él instructor les da la piedra a los demás participantes tan rápido como termina su declaración.	Los participantes tienen la oportunidad de dar y compartir su opinión sobre el taller completo. El instructor escucha los consejos y los toma en consideración para los talleres en el futuro. El método de “la piedra” ayuda a evitar el caos (muchas personas hablando al mismo tiempo).	Una piedra

CONSEJOS PRÁCTICOS

EL TALLER

• Estar preparado y ser humilde. Tener un plan preparado para tu taller es crucial. El participante inmediatamente se dará cuenta de eso. Además, si conoces a tu grupo, puedes enfocar mejor las preguntas del taller. Ten en mente que no siempre tú lo sabes todo. Enseña pero también deja que te enseñen. Mantén una mente abierta.

• No metas prisa al grupo. El silencio muchas veces es un signo de que no está pasando nada. Sin embargo, en un ambiente de taller este no será el caso. Es “estoy pensando” o es “estoy lista” dependiendo del lenguaje corporal de las personas. Ten paciencia y da tiempo para que los participantes piensen.

• Da la conclusión. Participantes deben recibir un resumen de los resultados del taller, información sobre cómo se usarán los resultados de las actividades y qué se espera de ellos para avanzar.

• Habla sobre la necesidad real. Evita la formación superficial. Asegúrate, primero tú mismo y después a tus participantes, de qué trata el taller. Da información clara y directa sobre por qué se realizan los talleres y cuál será el resultado de ellos.

• Respeta a los participantes. Se te cruzarán diferentes personajes e historias de vida. Se humilde y paciente. Entiende y apoya a tus participantes. Guíalos y enfócate en crear un ambiente agradable durante el taller y las pausas.

• ¡Diviértete! Trabajando y divirtiéndose a la misma vez es una combinación perfecta. Si los participantes ven que lo estás pasando bien, tus buenas vibras van a conmover el grupo también.

• Espera lo inesperado. Asegúrate de que el equipo para imprimir fotos está funcionando. Siempre ten papel y tinta extra. Controla la calidad de las fotos imprimidas antes de imprimirlas como producto final.

• Edición. Grabar un video es la mitad del éxito. La segunda parte es editar el

material. Programas de edición gratuitas y tutoriales disponibles en línea se encuentran aquí:

• https://video-editor-free.en.softonic.com/

•https://filmora.wondershare.com/video-editor/free-video-editing-software-windows.html

• https://www.youtube.com/watch?v=Bg8-83heFRM

• https://www.youtube.com/watch?v=0pCI_g9dHRk

• https://www.techsmith.com/camtasia.html

• http://www.vegascreativesoftware.com/us/

LA INVESTIGACIÓN

• Programa - escribe un guión de series de hitos para lograr en una fecha específica (por ejemplo, busque 10 fuentes antes del 20 de septiembre, termina la investigación preliminar antes del 15 de octubre) y consérvela. Necesitará tiempo para obtener una visión general de qué material hay disponible, averiguar qué hay en su biblioteca, seleccionar material relevante, leerlo, tomar notas y comenzar a realizarlo, y hacer una segunda oleada de la investigación para aclarar las cuestiones planteadas en la redacción del primer borrador.

• Tener una pregunta de investigación en mente. Es tentador reunir una gran cantidad de material, y algo es necesario, pero demasiado es perder el tiempo. A medida de que encuentres material nuevo, pregúntate si ayudará a responder tus preguntas.

• Comienza, no termina, con Wikipedia. Wikipedia es un buen lugar para comenzar la investigación. Tome algunas notas, revise las fuentes que se recomiendan allí. El objetivo es obtener una visión general del tema sobre el que está escribiendo. Deberías tener mejores fuentes que Wikipedia.

• Organiza tu trabajo. No trates de trabajar con toda la información a la vez. Sigue el horario que preparaste. Selecciona la información relevante y concéntrese en ella.

• Pide ayuda. Las personas también son una gran fuente de información. Las experiencias personales y el conocimiento de las personas a veces pueden ser más interesantes de lo que esperabas. Encuentra una biblioteca. Los bibliotecarios son las mejores personas de la Tierra; puedes pedirles que te ayuden a determinar qué hacer con el material que has recopilado hasta el momento. Algunos le proporcionarán piezas específicas de información difícil de encontrar.

PROGRAMA

Marcos de propuesta del horario del taller de tres días:

	DIA 1	DIA 2	DIA 3
10:00-13:00	Sesión matinal		
13:30	Almuerzo		
15:00-18:00	Sesión de por la tarde		
18:30	dinner		

EVALUACIÓN

Conocer mejor la ciudad gracias al taller "imagen de la ciudad" es un método que le brinda al instructor la oportunidad de hacer que sus talleres sean más interesantes y permite a los participantes involucrarse de manera interactiva. El taller "imagen de la ciudad" es una buena forma de explorar aspectos particulares de la ciudad (eventos, edificios, personas populares, etc.). Gracias a este método, los participantes tienen la oportunidad de aprender sobre técnicas básicas de video. Aprenden que un tema se puede mostrar desde diferentes perspectivas. Tienen la posibilidad de echar un vistazo a la ciudad desde la distancia y echar un vistazo desde más de cerca a lo que les parece más interesante. Trabajar en un tema desde diferentes puntos de vista puede hacer que se den cuenta de lo diverso que es su entorno. Hacer videos también requiere pensamiento creativo. Los talleres de "Imagen de la ciudad" siempre deben

finalizar con la ronda de comentarios. Hay muchos métodos que se pueden usar (algunos de ellos se encuentran en el guión). Es importante que los participantes tengan la oportunidad de intercambiar sus impresiones. Deberían dar su opinión explicando lo mejor y lo peor del taller. El formador, desde un punto de vista personal, también debe resumir la cooperación con los participantes y, por supuesto, dar tiempo para que cada grupo presente sus videos. Cada participante debe tener la oportunidad de expresar su opinión sobre el trabajo de los demás y del proceso de creación de su propio producto. Es importante que el formador resuma lo que se hizo y le pregunte a los participantes qué es lo que aprendieron. Se sugiere hacer una pequeña verificación del conocimiento que los participantes han obtenido. Los participantes deben explicar cómo el hacer un video sobre un tema en particular les ayudó a conocer mejor su ciudad. El formador debería preguntar qué fue lo que les sorprendió y qué es lo que ya sabían. Estos talleres se pueden realizar con diferentes grupos de edad. El instructor debe tener algunos conocimientos básicos sobre la realización de videos antes de realizar los talleres. Los enlaces provistos en el capítulo pueden ser útiles y deben ser fáciles de entender incluso para principiantes.

RESUMEN

Los videos son un aspecto significativo de nuestra vida cotidiana; especialmente gracias al desarrollo de la tecnología y al hecho de que casi todo el mundo tiene un móvil y puede hacer un video en cualquier momento. El plan creado para este taller muestra que un video puede usarse para presentar una ciudad en tres aspectos diferentes: informe de noticias positivo, negativo y neutral). Aprender sobre esa ciudad (su historia, cultura, tradiciones) mediante el uso de nuevas tecnologías, aquí un teléfono inteligente, es una forma efectiva y eficiente de combinar lo "antiguo" con lo "nuevo".

Se presenta un guión listo, que fácilmente puede ser utilizado por educadores culturales en su trabajo. El guion en sí mismo se puede, por supuesto, desarrollar y ajustar a las necesidades de un grupo objetivo específico.

Bibliografía:

https://www.youtube.com/watch?v=foE3ZdVgnEk

https://www.youtube.com/watch?v=632CHpeHYZE

https://www.youtube.com/watch?v=ta0PxRJUh3I

https://www.youtube.com/watch?v=naQr0uTrH_s

https://www.youtube.com/watch?v=Aa-rfmbUG24

https://www.youtube.com/watch?v=fSSOZxLnNyc

https://www.youtube.com/watch?v=w2M4HKn8KpM

http://learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize/

https://www.youtube.com/watch?v=LgDwNxGIuCQ

https://video-editor-free.en.softonic.com/

https://filmora.wondershare.com/video-editor/free-video-editing-software-windows.html

https://www.youtube.com/watch?v=Bg8-83heFRM

https://www.youtube.com/watch?v=0pCI_g9dHRk

https://www.techsmith.com/camtasia.html

http://www.vegascreativesoftware.com/us/

Capítulo V.4

Daria Jaranowska, Beata Jaranowska,

Arndt Selders

EL SONIDO DE LA CIUDAD

Taller de historia sonora

Palabras clave:

Sonido, audio, novela, trama, Smartphone, oír, escuchar, grabar, dictáfono

Objetivos de aprendizaje:

Los objetivos del taller son:

• Aprender sobre una ciudad (su historia, cultura, tradiciones) usando nuevas tecnologías – aquí un teléfono smartphone

• Ser utilizado por educadores culturales en su trabajo

Contenido:

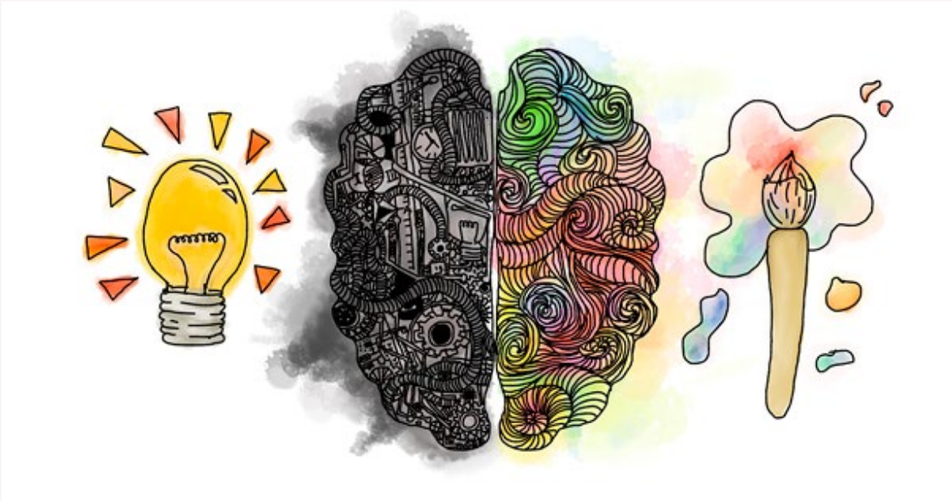
El taller habla sobre el uso de sonidos en una historia de audio. El enfoque se pone en la parte teórica y práctica.

En la parte teórica el énfasis es puesto en: la importancia del sonido; el uso de libros electrónicos; maneras (consejos prácticos) de escribir una novela (trama); y cómo usar el dictáfono en un Smartphone eficientemente.

En la parte práctica el énfasis está puesto en: trabajo en grupos para hacer la investigación; escribir una novela (trama); grabar la novela y los sonidos de la ciudad; editar la novela de audio. Adicionalmente, se enumeran unos consejos prácticos para los instructores.

INTRODUCCIÓN

- El sonido está a nuestro alrededor, es parte de nuestra vida. Usamos la información que obtenemos, a veces incluso sin prestarle atención. Este efecto ocurre porque "un oyente humano joven y sano puede escuchar un rango de sonidos de aproximadamente 20 Hz a aproximadamente 20,000 Hz, dependiendo de su volumen. Sin embargo, somos más sensibles a ciertas frecuencias dentro de ese espectro, en particular para frecuencias que se encuentran dentro del rango normal para el habla, que es de aproximadamente 2.000 Hz a 4.000 Hz" (http://www.ucalgary.ca/pip369/mod6/sound/impo).



- La música nos recuerda recuerdos y momentos que vivimos, experiencias relevantes que nuestro cerebro conserva. Incluso la música y los sonidos nos ayudan a tomar decisiones y criterios. "Escuchar música está estrechamente asociado con sentimientos emocionales fuertes, y la música activa todo el sistema límbico, que está involucrado en el procesamiento de las emociones y en el control de la memoria", como afirma Lutz Jäncke en el ensayo "Música, memoria y emoción" (https://jbiol.biomedcentral.com/articles/10.1186/jbiol82). Tres ejemplos simples que prueban esta afirmación:
- El experimento "Little Albert" - un experimento famoso de psicología conducido por el conductista John B. Watson y la estudiante graduada Rosalie Rayner. Anteriormente, el fisiólogo ruso Ivan Pavlov había llevado a cabo experimentos que demostraban el proceso de acondicionamiento en perros. Watson quería mostrar que las reacciones emocionales podían estar clásicamente condicionadas en las personas. El participante en el experimento era un niño llamado "Albert B.", pero hoy se lo conoce como Little Albert. Alrededor de la edad de nueve meses, Watson y Rayner expusieron al niño a una serie de estímulos que incluían una rata blanca, un conejo, un mono, máscaras y periódicos en llamas y, por supuesto, observaron las reacciones del niño. El niño inicialmente no mostró miedo a ninguno de los objetos que se le mostraron. La próxima vez que Albert estuvo expuesto a la rata, Watson hizo un gran ruido golpeando una tubería de metal con un martillo. Naturalmente, el niño comenzó a llorar después de escuchar el ruido fuerte. Después de emparejar repetidamente a la rata blanca con el ruido fuerte, Albert comenzó a llorar simplemente después de ver a la rata. Watson y Rayner escribieron: "En el instante en que se mostró a la rata, el bebé comenzó a llorar. Casi al instante giró bruscamente hacia la izquierda, cayó sobre su lado izquierdo, se levantó a cuatro patas y comenzó a arrastrarse tan rápido que se atrapó con dificultad antes de llegar al borde de la mesa".
- La mayoría de nosotros usamos la alarma móvil para despertarnos por la mañana. Y me atrevo a decir que a ninguno de los usuarios le gusta la melodía/canción que está configurada como esa alarma.
- Funeral: uno de los eventos más tristes de la vida. Hay ejemplos en los que se reproduce una canción favorita del difunto durante el funeral. Todos asociarán esa misma canción con ese mismo evento. Cada vez que uno escucha la canción nuevamente, es (casi) seguro que recordarán el funeral.

INFORMACIÓN DETALLADA

UNA NOVELA DE AUDIO

Una novela de audio es una narración de una historia a través de un audio. Sin ningún componente visual, esta demostración depende del diálogo, la música y los efectos de sonido para ayudar al oyente a imaginar los personajes y la historia. Cuando alguien habla o mientras escuchamos música, nuestro cerebro comienza a procesar todos estos sonidos para obtener información e interpretarlos. Por eso, una actividad donde combinamos el poder de los sonidos y la radio, con la historia y los valores turísticos de una ciudad; crea un impacto realmente bueno en los participantes. Para recordar mejor, porque están activos, aprendiendo a través de un juego: preparando una novela de audio.

El taller de novelas de audio "Sonido de la ciudad" está destinado a ser una representación personal de una ciudad, desde el punto de vista de los

participantes, incluida la historia y la cultura de la ciudad; obviamente todo respaldado por el uso de sonidos. Se debe elegir y enfocar un aspecto de la ciudad; p.ej. bicicletas en Münster, Alemania; flamenco en Sevilla, España; enanos en Wroclaw, Polonia. Los participantes aprenderán los conceptos básicos del valor de los sonidos, que están presentes a diario en nuestra vida. Los participantes deberían investigar sobre la ciudad en sí, preguntar a la gente de la ciudad sobre su historia, caminar y prestar atención a cada detalle: edificios, universidades, actividades principales y eventos. Después de esta gran exploración, los participantes comprenderán e incluso serán parte de la ciudad. Luego lo mostrarán con la novela de audio. No se trata solo de unirse a un recorrido por la ciudad o leer un libro de historia, este taller se centra en ser parte de la historia, ser parte de la ciudad mientras los participantes están aprendiendo. Los miembros del grupo utilizarán diferentes técnicas para conocer y aprender sobre la cultura, la historia y las tradiciones de la ciudad. Las técnicas los ayudarán a memorizar y comprender, ya que luego los reflejarán en la historia del audio.

Comprender el valor de los sonidos y cómo usarlos es algo realmente importante. Crear novelas a través de sonidos nos ayuda a aprender, pero también les da conocimiento a las personas que escuchen el resultado final del taller. Una novela de audio se centra en diálogos, ruidos, silencio y sonidos de diferentes objetos y escenarios. No se trata solo de aprender la teoría, usarla y practicar con ella para transformar la información recibida en conocimiento para nuestros participantes.

UN AUDIOLIBRO

Un audiolibro es una grabación de voz que se puede escuchar en lugar de leer el texto de un libro u otro tipo de publicación. Puede ser una versión exacta palabra por palabra de un libro o una grabación abreviada. Los orígenes de los audiolibros datan de la década de 1930. Fueron encontrados en escuelas y bibliotecas como una herramienta educativa. Antes de estar disponible digitalmente, los "libros que hablan" se vendieron en cintas de casete analógicas y discos de vinilo. Con la invención de Internet, los audiolibros están disponibles en línea ahora. En general, se pueden comprar en la tienda de música en línea o simplemente descargar de forma gratuita, por ejemplo, desde sitios de dominio público.

Los audiolibros están disponibles en formatos diferentes:

• MP3

• WMA (Windows Media Audio)

• AAC (Advanced Audio Coding)

Ahora que los audiolibros están disponibles digitalmente, puedes usar dispositivos como reproductores de MP3, PMP, smartphones, tabletas con Internet (iPad, etc.) o estéreos domésticos.

Algunas fuentes populares de audiolibros digitales son:

• Analog to Digital – esos audiolibros que están en forma analógica (discos de vinilo, cintas de casete) pueden ser digitalizados en archivos de audio digital a través tu ordenador. Los que están en un formato analógico, como un disco de vinilo o una cinta de casete pueden digitalizarse a través de tu ordenador.

• Text to Speech Software – es posible hacer audiolibros desde archivos de texto estándar y otros formatos de documentos populares gracias al software de texto a voz (TTS).

LA ESTRUCTURA DE 3 ACTOS

La estructura de 3 actos es un viejo principio creado por Aristóteles, un filósofo y científico griego, y se usa hoy en la narración de historias. Se puede encontrar en obras de teatro, poesía, novelas, cómics, cuentos, videojuegos y películas. Algunas veces se describe simplemente como comienzo, mitad y final, lo cual no es apropiado. El objetivo de la estructura de 3 actos es asegurarse de que la historia se desarrolle. En pocas palabras, la estructura de 3 actos está etiquetada como:

- Acto I: Preparación
- Acto II: Confrontación

- Acto III: Resolución

Acto I: Preparación

En el primer acto todos los personajes principales de la novela se introducen, el mundo en que viven y la trama principal de la novela. El escritor tiene la libertad de crear cualquier escenario y realidad que le guste. Es en las primeras páginas del guión donde se define el razonamiento y la lógica de la novela.

Acto II: Confrontación

El segundo acto es el más largo y más difícil de escribir. La novela, sus personajes y conflictos están todos establecidos. En este punto, el escritor ha creado un marco sólido para su narrativa. Todavía está más o menos a sesenta páginas del fin.

Acto III: Resolución

Acto III presenta el fin de la confrontación de la película, seguido por el desenlace (parte final en donde los hilos de la trama se unen y los asuntos se explican o se resuelven). Este acto es generalmente el más corto porque el personaje principal esta cara a cara con el villano o a punto de hacerlo. La novela termina con una escena final y conclusión.

GUIÓN

El guión para el taller que dura dos días se presenta a continuación.

DIA 1				
Tiempo	**Tema**	**Método**	**Objetivos**	**Medios**
10 min	**Introducción**	**El instructor explica paso por paso el plan del taller del día y presenta el programa. El instructor informa de lo que hay que hacer y cuánto tiempo tienen los participantes para cada tarea.**	**El instructor tiene que aclarar cuál es el plan del taller y lo que hay que hacer. Gracias ello, los participantes sabrán qué esperar y cómo involucrarse en cada etapa de la reunión.**	**Un proyector, un portátil, programación imprimida, una tabla**
5 min	**Dinámica no. 1**	**Los participantes forman un círculo. Uno empieza diciendo "pizza" silenciosamente. Después, uno detrás de otro lo van diciendo más y más fuerte.**	**Los participantes se conocen unos a otros mejor. También están motivados para el taller. Esta animación está conectada al tema del sonido, así que también es una buena introducción para la teoría del taller**	
7 min	**Video "Noise pollution"**	**El instructor presenta un video sobre la contaminación acústica. Este video se puede encontrar en YouTube. Los participantes discuten el video de después**	**Presentar la película "Noise Pollution" es un buen comienzo para la parte teórica del taller. Los participantes ven como el tema se realiza por el uso del sonido.**	**Un portátil, un proyector, altavoces**
15 min	**Introducción de audiolibros**	**El instructor presenta la historia de audiolibros y la idea que hay detrás. Se enfoca en un audiolibro como un buen ejemplo para mostrar que escuchar algo para muchas personas puede ser más importante que solo leerlo. El instructor presenta un ejemplo de un audiolibro corto.**	**Los participantes aprenden sobre audiolibros como un ejemplo de una herramienta útil en el uso de audio.**	**Un portátil. altavoces, un audiolibro**

15 min	Ejercicio no. 1	El instructor presenta 3 tipos diferentes de sonidos (p.ej. diferentes instrumentos, sonidos de la calle, sonidos de la naturaleza, etc.). Después de cada sonido los participantes tienen que nombrar el sonido que escucharon. El instructor da las respuestas correctas.	Los participantes reciben una tarea para reconocer los diferentes sonidos – solamente con escucharlos. Esto les ayuda para darse cuenta sobre qué deben tomar en consideración al hacer el producto del taller.	Un portátil. altavoces
7 min	Introducción de audiolibros	El instructor presenta la historia de audiolibros y la idea que hay detrás. Se enfoca en un audiolibro como un buen ejemplo para mostrar que escuchar algo para muchas personas puede ser más importante que solo leerlo. El instructor presenta un ejemplo de un audiolibro corto	Los participantes aprenden sobre audiolibros como un ejemplo de una herramienta útil en el uso de audio.	Un portátil. altavoces, un audiolibro
Tiempo	**Tema**	**Método**	**Objetivos**	**Medios**
15 min	Introducción a la estructura de la trama	El instructor explica las raíces de la estructura en 3 actos: la estructura dramática de Aristóteles. Explica las 3 partes de un drama y también da ejemplos de películas de Hollywood, que se producen de manera similar.	Los participantes aprenden a crear una novela con una buena trama. Gracias al ejemplo de la estructura dramática antigua (la estructura de 3 actos) ellos entienden cómo se debe construir la trama.	Un portátil, un proyector, diagramas impresos con la estructura de 3 actos
30 min	Ejercicio no. 2	Los participantes (en grupos más pequeños) deben preparar una novela corta con diálogos sobre un tema elegido que será proporcionado por el instructor. El tema está conectado directamente con la ciudad en la que se desarrolla el taller. Los participantes deben leer la historia en voz alta frente a los demás	Gracias a este ejercicio, los participantes pueden usar el conocimiento que adquirieron en las partes de teoría anterior. Son capaces de inventar una trama interesante. Gracias al hecho de que el tema del ejercicio está conectado a la ciudad, incluso pueden usarlo para su producto final (recomendado).	Papeles, lápices

10 min	Teoría de investigación	El instructor explica que antes de escribir una novela, los participantes deben investigar sobre su tema. Tomando en consideración que el producto final debe ser una novela de audio, que se enfocará en un aspecto de la ciudad, los participantes deben llegar a conocer la ciudad mejor y buscar información sobre ella. Solo después pueden decidir qué aspectos eligen y qué realizarán.	Los participantes aprenden la importancia de la investigación. Especialmente cuando se trata de medios de comunicación y narración de novelas. Se dan cuenta de que no es suficiente saber cómo escribir si no también el conocimiento sobre el tema tiene que ser suficiente.	Un portátil, Un proyector, Un rotafolio
10 min	Introducción al uso del equipo de sonido	El instructor explica que los participantes deben usar sus móviles para grabar sus novelas de audio. Da algunos consejos sobre cómo usarlos de una manera apropiada.	Es importante que los participantes se den cuenta de que pueden crear novelas de audio en casa en el futuro. Por esta razón es crucial animarlos a usar lo que tienen – sus móviles. Gracias a esta parte del taller pueden usar consejos prácticos sobre el uso de smartphones.	Smartphone, un portátil, un proyector, parlantes
30 min	Ejercicio no. 3	Los participantes (en un grupo más pequeño) tienen la tarea de grabar la novela que han creado en el ejercicio no. 2. Adicionalmente tienen que grabar algunos sonidos que encajen con la novela. Después lo presentarán a los otros grupos.	Los participantes aprenden como usar sus móviles para la grabación de audio. Usan lo que han hecho en los ejercicios previos. Gracias a ello, sienten que las tareas que reciben son útiles. También están mejor preparados para la producción del producto final	Smartphones, altavoces, cables

30 min	Realimentación no. 1	El instructor le da a cada participante una forma impresa de una mano. En cada dedo, se les pide a los participantes que escriban sus comentarios. Cada dedo responde a un aspecto diferente del día ("Me gusta", "Debe mejorarse", "Puntos débiles", "Sugerencias", "Aspectos destacados"). Luego, los participantes presentan sus 'manos'. Los participantes deben sentarse en un círculo.	El instructor entiende las necesidades de los participantes. Se da cuenta de lo que salió bien y de lo que salió mal. También toma los consejos de los participantes para las siguientes partes de los talleres. Los participantes tienen una función activa en la organización a los talleres.	"Manos" imprimidas
DIA 2				
Tiempo	Tema	Método	Objetivos	Medios
15 min	Dinámica no. 2	Los participantes reciben un texto corto del instructor. El texto debe ser neutral (p.ej. una parte de una biografía de un personaje popular). Algunos de los participantes tienen que leerlo de una manera triste, otros de manera contenta y otros de enfado.	Los participantes aprenden que el mismo texto se puede ver de diferentes maneras. Todo depende de cómo lo leas. Gente muestra emociones no solo con gestos pero también con el tono de voz. La comunicación entre los participantes se desarrolla.	Un texto corto impreso
1 h	Trabajo en grupo 1 (investigación)	Los participantes ya están listos para preparar su producto final. En esta parte del taller, trabajan en grupos. Cada grupo comienza a realizar una investigación adecuada sobre la ciudad en la que se desarrolla el taller. Su tarea es (en función de su investigación) decidir qué aspecto de la vida/cultura de la ciudad elegirán para su producto final: una novela de audio.	Esta parte del taller es crucial para los participantes. Una investigación bien hecha les da más conocimiento sobre la ciudad y les permite decidir en qué aspecto deben enfocarse (cómo se verá su producto final). Pueden elegir enfocarse en la historia de la ciudad, en un evento popular, en un edificio, en algo excepcional para la ciudad, etc.	Smartphones, portátiles internet
2-3 horas	Trabajo en grupo 2 (trama)	Los participantes ya están enfocados en su novela. Ahora tienen una reunión creativa sobre cómo construir la novela (narración y diálogos). En esta parte del taller los participantes crean la trama y escriben toda la novela.	Los participantes trabajan en grupo con su producto final. Necesitan aprender como cooperar. También necesitan ser creativos y usar los nuevos conocimientos que hayan aprendido en la parte teórica.	Papeles, lápices, portátiles
Tiempo	Tema	Método	Objetivos	Medios
1 h	Trabajo en grupo 3 (lista de sonidos)	Los participantes necesitan usar la novela que crearon y reescribirla (dividiéndola en partes). Los participantes necesitan escribir un tipo de sonido (qué desean usar) al lado de cada parte previamente dividida. Cada sonido también debe tener una ubicación (dónde pueden grabarlo).	Los participantes aprenden que tener una novela no es suficiente. Para hacerla más interesante, necesitan combinarla con los sonidos de la ciudad. Para que esto suceda, deberían dividir la trama en partes. Esto les permitirá planificar qué tipo de sonidos necesitan y dónde encontrarlos. Gracias a esto, evitarán el caos mientras graban la novela.	Papeles, lápices, portátiles
1 h	Trabajo en grupo 4 (grabación de novela)	A los participantes se les proporciona una sala donde pueden grabar sus novelas. La habitación debe ser pequeña y con muebles. Los participantes necesitan grabar sus voces (narración y diálogos).	Los participantes aprenden en qué condiciones deben grabar su historia. También se dan cuenta de la importancia de la pronunciación. Poner emociones en la voz hace que la novela sea más interesante.	Smartphones, novela impresa

15 min	Realimentación no. 2	El instructor tiene 3 papeles. Cada papel con impresión diferente - en uno está escrito '100%', en otro '50% ', en el último' 0%'. Él pone cada papel en el suelo. Izquierda 100%, derecha 0%, en el medio 50%. Lee en voz alta preguntas sobre el día del taller (por ejemplo, ¿te gustó la parte de la teoría? ¿Te gustó el ejercicio? ¿Te gustó el trabajo en grupo?, etc.). Los participantes tienen que responder la pregunta parándose en uno de ellos. Si les gustó mucho, van a la izquierda, si no les gusta, van a la derecha.	El instructor se da cuenta de cuánto les ha gustado a los participantes el taller. Se da cuenta de lo que salió bien y de lo que salió mal. También toma el consejo de los participantes para las próximas partes del taller. Los participantes pueden reflejar sus opiniones.	Números imprimidos

DIA 3

Tiempo	Tema	Método	Objetivos	Medios
10 min	Dinámica no. 3	Los participantes juegan a uno de los juegos más populares: Chinese Whisper. Se ponen en fila. El instructor da una frase a la primera persona de la fila (lo susurra para que los otros no lo escuchen). La próxima persona tiene que susurrarlo a su vecino. El procedimiento se tiene que repetir. La última persona de la fila tiene que decir la frase en voz alta	Los participantes aprenden que pronunciar bien es importante. También se dan cuenta que es crucial hablar en voz alta para entendernos unos a otros. La conexión entre participantes se desarrolla.	
2 hrs	Trabajo en grupo 5 (grabación de sonidos)	Los participantes están listos para ir a la ciudad y grabar los sonidos, que han puesto en la lista (trabajo grupal parte 3). Es importante que sigan el plan y sepan a dónde ir y cuándo. Los sonidos también deben ser fácilmente reconocidos	The participants have a chance to follow the plan, which they have previously created. A good plan lets them not to forget about any sound and to make it faster than if they would go around the city spontaneously.	Smartphones, una lista de sonidos y sitios impresa.
3 hrs	Trabajo en grupo 6 (edición)	Los participantes juntan el material (la novela + los sonidos). Los escuchan y luego deciden todos juntos cómo editarlo. Necesitan elegir entre las mejores tomas y mezclarlas con el sonido. La novela de audio está lista.	Los participantes trabajan juntos. Con su decisión en común aprenden como hacer consensos. Ahora pueden ver lo que se ha hecho bien y lo que se puede mejorar. También ven la importancia de los ruidos de fondo.	Material grabado, un portátil altavoces
1 h	Presentación de los productos	Los participantes presentan sus novelas de audio al instructor y a los otros grupos.	Los participantes y el instructor comparan los productos y los evalúan	Un portátil. altavoces
1 h	Realimentación no. 3	Los participantes se sientan en un círculo. El instructor comienza la discusión. Él instructor resume todo el taller. Cada participante debería hacer lo mismo, uno por uno. La única persona que tiene permitido hablar es la que sostiene la piedra en sus manos. Él instructor les da la piedra a otros participantes tan rápido como termina su declaración.	Los participantes tienen la oportunidad de dar y compartir su opinión sobre el taller completo. El instructor escucha los consejos y los toma en consideración para preparar talleres en el futuro. El método de “la piedra” ayuda a evitar el caos (muchas personas hablando al mismo tiempo).	Una piedra

Noise pollution video - https://www.youtube.com/watch?v=-7hEXkERhHo

CONSEJOS PRÁCTICOS

TALLERES

- Estar preparado y ser humilde. Tener un plan preparado para tu taller es crucial. El participante inmediatamente se dará cuenta de eso. Además, si conoces a tu grupo, puedes enfocar mejor las preguntas del taller. Ten en mente que no siempre tú lo sabes todo. Enseña pero también deja que te enseñen. Mantén una mente abierta. .
- No metas prisa al grupo. El silencio muchas veces es un signo de que no está pasando nada. Sin embargo, en un ambiente de taller este no será el caso. Es "estoy pensando" o es "estoy lista" dependiendo del lenguaje corporal de las personas. Ten paciencia y da tiempo para que los participantes piensen.
- Da la conclusión. Participantes deben recibir un resumen de los resultados del taller, información sobre cómo se usarán los resultados de las actividades y qué se espera de ellos para avanzar..
- Habla sobre la necesidad real. Evite el entrenamiento superficial. Asegúrese, primero usted mismo y después de sus participantes, de qué se trata el taller. De información clara y directa en porque se realizan los talleres y cuál será el resultado de esto.
- Respeta a los participantes. Se te cruzarán diferentes personajes e historias de vida. Se humilde y paciente. Entiende y apoya a tus participantes. Guíalos y enfócate en crear un ambiente agradable durante el taller y las pausas.
- ¡Diviértete! Trabajando y divirtiéndose a la misma vez es una combinación perfecta. Si los participantes ven que lo estás pasando bien, tus buenas vibras van a conmover el grupo también.

GRABACIÓN

- Graba la novela primero y después de eso graba los sonidos.
- Antes de grabar la novela el instructor debe hacer unos ejercicios donde los participantes practiquen la pronunciación y entonación correcta del texto.
- Repasa el texto, léelo un par de veces antes de grabarlo. Si es necesario, marca las partes del texto que deben ser enfatizadas.
- La novela debe ser grabada en una sala cerrada. Cierra las ventanas y pon los móviles en modo avión.
- Mientras grabas los sonidos de la novela en sí, recuerda de mantener el móvil cerca de tu boca. La distancia de tu barbilla al móvil debe ser del tamaño de tu puño.

INVESTIGACIÓN

- Programa - escribe un guión de series de hitos para lograr en una fecha específica (por ejemplo, busque 10 fuentes antes del 20 de septiembre, termina la investigación preliminar antes del 15 de octubre) y consérvela. Necesitará tiempo para obtener una visión general de qué material hay disponible, averiguar qué hay en su biblioteca, seleccionar material relevante, leerlo, tomar notas y comenzar a realizarlo, y hacer una segunda oleada de la investigación para aclarar las cuestiones planteadas en la redacción del primer borrador.
- Tener una pregunta de investigación en mente. Es tentador reunir una gran cantidad de material, y algo es necesario, pero demasiado es perder el tiempo. A medida de que encuentres material nuevo, pregúntate si ayudará a responder tus preguntas.
- Comienza, no termina, con Wikipedia. Wikipedia es un buen lugar para comenzar la investigación. Tome algunas notas, revise las fuentes que se recomiendan allí. El objetivo es obtener una visión general del tema sobre el que está escribiendo. Deberías tener mejores fuentes que Wikipedia.
- Organiza tu trabajo. No trates de trabajar con toda la información a la vez. Sigue el horario que preparaste. Selecciona la información relevante y concéntrese en ella.
- Pide ayuda. Las personas también son una gran fuente de información. Las experiencias personales y el conocimiento de las personas a veces pueden ser más interesantes de lo que esperabas. Encuentra una biblioteca. Los bibliotecarios son las mejores personas de la Tierra; puedes pedirles que te ayuden a determinar qué hacer con el material que has recopilado hasta el momento. Algunos le proporcionarán piezas específicas de información difícil de encontrar.

PROGRAMA

Marcos de propuesta del horario del taller:

	DIA 1	DIA 2	DIA 3
10:00-13:00	Sesión matinal		
13:30	Almuerzo		
15:00-18:00	Sesión de tarde		
18:30	Cena		

EVALUACIÓN

Conocer mejor la ciudad gracias al taller de audio es un método que brinda al capacitador la oportunidad de hacer que sus talleres sean más interesantes y permite que los participantes se involucren de manera interactiva. Los participantes deben usar no solo las nuevas tecnologías (por ejemplo, teléfonos inteligentes) sino también su sentido del oído y audición. Su creatividad se usará para crear la historia y sus habilidades para conectar orientaciones en el campo con los sonidos. Gracias al taller "Sound of the city", los participantes aprenderán sobre la ciudad y se centrarán en los sonidos que hace. Hoy en día, no muchas personas tienen tiempo para contemplar los ruidos del entorno en el que viven. Este método es una oportunidad para aprender sobre la historia y las tradiciones de la ciudad (escribir una historia) y sus sonidos. Gracias a eso, los participantes pueden conocer la ciudad desde una perspectiva diferente. También pueden decir lo diferentes son las partes de la ciudad (por ejemplo, tranquilo, ruidoso, industrial, natural, intercultural, etc.). El taller de "Sonido de la ciudad" siempre debe finalizar con la ronda de comentarios. Hay muchos métodos que se pueden usar (algunos se encuentran en la tabla de escenarios). Es importante que los participantes tengan la oportunidad de intercambiar sus impresiones después de crear sus historias de audio y escuchar las historias de los demás. Deberían dar su opinión explicando lo mejor y lo peor de los talleres. El formador, desde un punto de vista personal, también debe resumir la cooperación con los participantes y, por supuesto, evaluar cada historia de audio. Es importante que todos tengan la oportunidad de apreciar su propio trabajo y el de los demás. El formador debe resumir lo que se ha hecho y preguntar a los participantes qué han aprendido. Se sugiere que este pregunte a los participantes cómo ha influido la creación de una historia de audio en su proceso de aprendizaje, cómo y qué aprendieron sobre la ciudad y si descubrieron algo nuevo. El formador también puede preguntar si les sorprendió algo de lo que aprendieron de la ciudad o si ya lo conocían. El taller "Sonido de la ciudad" se puede utilizar cuando se trabaja con diferentes grupos de edad. Usar el sonido para conocer mejor la ciudad es un buen método que puede ser usado en un trabajo cultural. Teniendo en cuenta que los audiolibros son populares, el instructor puede imaginarse que hay un gran número de participantes interesados en participar en este tipo de talleres

RESUMEN

Los sonidos juegan un papel crucial en nuestras vidas. El plan creado para este taller muestra cómo se pueden utilizar en una historia de audio. Aprender sobre una ciudad (su historia, cultura, tradiciones) mediante el uso de nuevas tecnologías, aquí un smartphone, es una forma efectiva y eficiente de combinar lo "antiguo" con lo "nuevo".

Se presenta un guión listo, que fácilmente puede ser utilizado por educadores culturales en su trabajo. El guion en sí mismo se puede, por supuesto, desarrollar y ajustar a las necesidades de un grupo objetivo específico.

Bibliografía:

"Why is sound important"

http://www.ucalgary.ca/pip369/mod6/sound/impo

„Music, Memory and Emotions"

https://jbiol.biomedcentral.com/articles/10.1186/jbiol82

http://www.elementsofcinema.com/screenwriting/three-act-structure/

https://www.youtube.com/watch?v=-7hEXkERhHo

Capítulo V.5

Daria Jaranowska, Beata Jaranowska
Jan Leye, Arndt Selders

EL SABOR DE LA CIUDAD

Taller de fotografía

Palabras clave:

Fotografía, foto, sabor, ciudad, Smartphone, echar una foto, técnicas de composición, foto de comidas, restaurante

Objetivos de aprendizaje:

Los objetivos del taller son:

• Aprender sobre una ciudad (diversidad de cocina disponibles) usando fotografías (fotos tomadas con un Smartphone)

• Ser utilizado por educadores culturales en su trabajo

Contenido:

El taller habla sobre el uso de la fotografía como herramienta para presentar la diversidad de cocina disponible en una ciudad. El enfoque se pone en una parte teórica y práctica.

En la parte teórica el énfasis está puesto en: la importancia de la fotografía; las técnicas de composición de uso; y cómo usar la cámara de un smartphone de manera eficiente.

En la parte práctica el énfasis está puesto en: trabajo en grupos para hacer la investigación; tomar fotografías de diferentes comidas en los cinco restaurantes de la ciudad; y editando las fotos. Además, se enumeran algunos consejos prácticos para los instructores.

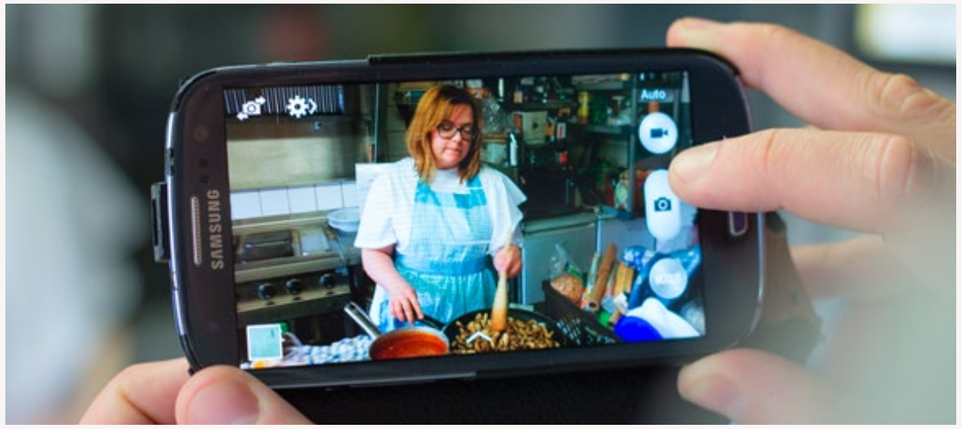
INTRODUCCIÓN

La fotografía es un arte que ha estado con nosotros durante mucho tiempo. Ha pasado por muchas transformaciones y el proceso todavía está en marcha. Se están tomando mejores y mejores fotos porque el equipo ha mejorado significativamente. Las cámaras utilizadas en los Smartphones tienen una calidad muy alta, a veces igual o incluso mejor que las cámaras tradicionales.

Tomamos miles de fotos hoy en día, pero ¿todavía las apreciamos? ¿Es correcto decir que todos somos fotógrafos hoy? Definitivamente no. La única

declaración verdadera es que todos tienen una cámara, pero las dos cosas no son lo mismo. El punto es saber cómo usar la cámara para tomar fotos, que es lo importante. Estas fotos capturarán momentos únicos que pueden desvanecerse en un abrir y cerrar de ojos. La mayoría de las personas usan la fotografía para inspirar o provocar una reacción particular a otros. Es increíblemente interesante observar las reacciones de diferentes personas cuando ven una fotografía buena. Porque la fotografía inspira a las personas de varias maneras. Las imágenes hablan un millón de palabras: es un dicho que tiene muchos significados para diferentes personas. Los educadores usan fotos para mejor explicar sus puntos, sin importar si se trata de una conferencia universitaria o clases de escuela primaria. Las ilustraciones ayudan a los estudiantes a comprender mejor las cosas. Por lo tanto, no hay mejor método para ilustrar ideas que usando fotos.

La fotografía también tiene diferentes géneros. Hoy en día las "fotos de comida" se han vuelto muy populares. Mucha gente, antes de comer su comida, toma una foto, la publica en Instagram y después comen. Incluso las cámaras móviles tienen un botón especial en los ajustes dirigidos a tomar fotos de comida. Entender este fenómeno es darse cuenta de que la forma en que la comida se presenta en el plato es a menudo una pieza de arte. Porque la verdad es que comemos no sólo con nuestra lengua sino también con nuestros ojos. Los cinco sentidos ayudan a descubrir lo que sucede a nuestro alrededor y nos ayudan a decidir si disfrutar o no de una experiencia: nuestros ojos nos ayudan a ver, nuestros oídos nos permiten escuchar, nuestras manos nos ayudan



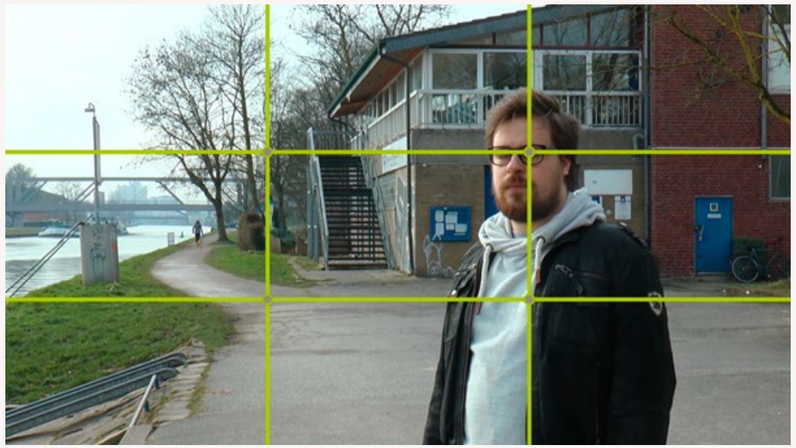
a sentir, nuestra nariz nos permite oler, y nuestras lenguas nos ayudan a saborear cosas. Los sentidos que se utilizan al comer serán el enfoque principal de este taller. "El aprendizaje de la aversión al gusto presenta ventajas para la investigación sobre sistemas cerebrales con memoria y su reorganización a lo largo de la vida", afirman Fernando Gámiz y Milagros Gallo (https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22073032). Lo mismo con el olor.

"El gusto y el olfato juegan los roles más grandes. El gusto y el olfato son ambos sentidos que reaccionan a los productos químicos de los alimentos, y las cavidades oral y nasal están conectadas directamente, por lo que no es de extrañar que los dos sentidos estén estrechamente relacionados. Cuando estos sentidos trabajan juntos para identificar sustancias químicas en alimentos o bebidas, desarrollamos lo que conocemos como sabor ", escribe Society for Neuroscience en el artículo" Saborea el momento: la conexión peculiar entre el gusto y la memoria " (http://www.brainfacts.org/thinking-sensing-and-behaving/learning-and-memory/2015/taste-and-memory).

El objetivo principal de este taller es visitar diferentes restaurantes de una ciudad en particular, tomar una foto de un plato que se sirve allí y con esas fotos mostrar la variedad de culturas que "viven" en la ciudad. Hay ciudades donde la comida es un verdadero símbolo del lugar: tanto comida tradicional local como cocinas de todo el mundo disponibles en restaurantes internacionales. Si los participantes del taller tienen la oportunidad de visitar estos restaurantes, probar y aprender cómo se prepara la comida, comprenderán cómo está funcionando la ciudad, porque la comida conecta a las personas y las culturas. Porque la comida nos hace a todos iguales.

TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN

La regla de los tercios es la técnica más importante y esencial de fotografía. Es usada en todos tipos de fotografía para mejorar la composición y balance de las imágenes. Entonces, ¿qué es exactamente y cómo usarlo? La regla de los tercios divide tu imagen usando 2 líneas horizontales y 2 líneas verticales, como se muestra abajo.



Los elementos importantes en tu escena deben estar puestos a lo largo de esas líneas, o en los puntos donde se encuentran. Piensa qué es lo importante, qué es lo que quieres expresar con la foto y trata de posicionarla en las líneas o cerca de ellas. Por supuesto no necesitan estar alineadas perfectamente. A veces vas a tener que moverte un poco para lograr la mejor composición y eso te obligará a pensar más cuidadosamente al grabar. Algunas cámaras tienen una configuración cubre la pantalla con la regla de los tercios.

Los enlaces a continuación explican la regla de los tercios de una manera muy clara y fácil:

https://www.youtube.com/watch?v=fSSOZxLnNyc

https://www.youtube.com/watch?v=w2M4HKn8KpM

Antes de grabar, date tiempo para pensar de dónde vas a grabar. El punto de vista tiene una influencia significante en la composición de nuestra imagen. Grabando solamente desde tu nivel vista puede ser aburrido. Prueba perspectivas diferentes – desde lo alto, abajo a nivel del suelo, desde el costado, desde atrás, desde muy lejos, desde muy cerca, y así sucesivamente.

Estamos rodeados de simetría y diseños. ¡Úsalos! Pueden crear una composición muy llamativa. Por supuesto, puedes romper la simetría o el patrón y traer tensión a la fotografía.

El fondo de tu composición es significante. Nuestros ojos son excelentes en distinguir varios elementos en una escena. Mira a tu alrededor, presta atención a tu entorno. Elige sabia y cuidadosamente un fondo plano para componer tu imagen.

Nuestro mundo está lleno de objetos y marcos naturales, como árboles, calles, agujeros etc. Úsalos y te ayudarán crear una composición bella y natural en tu imagen.

Puedes crear profundidad en tu foto incluyendo objetos en primer plano, en el medio y el fondo.

¡Experimenta! El desarrollo de la tecnología nos ayuda a tomar miles de fotos. Después podemos elegir los que más se adapten a nuestras necesidades. La práctica hace la perfección así que toma tu teléfono y comienza ahora mismo.

Usar algunos trucos trae aire fresco a tu foto. En el siguiente enlace, puede encontrar 7 consejos y trucos para la fotografiar con móviles:

https://www.youtube.com/watch?v=fTz4Nhgm_SQ

GUIÓN

El guión para el taller que tiene dos días de duración se presenta a continuación:

DIA 1				
Tiempo	Tema	Método	Objetivos	Medios
10 min	Introducción	El instructor explica paso por paso el plan del taller del día y presenta el programa. El instructor informa de lo que hay que hacer y cuánto tiempo tienen los participantes para cada tarea.	El instructor tiene que aclarar cuál es el plan del taller y lo que hay que hacer. Gracias ello, los participantes sabrán qué esperar y cómo involucrarse en cada etapa de la reunión.	Un proyector, un portátil, programación imprimida, una tabla
15 min	Dinámica no. 1	Ensalada de frutas. Los participantes forman un círculo. Una persona se para en el medio, el resto se sienta. La persona en el medio dice “Los que no le gusta el café”. Todos los que están de acuerdo se paran y tratan de encontrar una silla libre. La persona que no encuentra donde sentarse se tiene que quedarse en el medio ahora. El proceso se puede repetir unas cuantas veces – con diferentes declaraciones p.ej. “Los que llevan puesto algo azul”	Los participantes se conocen unos a otros mejor. También están motivados para el taller. Siempre es bueno hacerlo por la mañana, para que los participantes tengan la posibilidad de moverse y “despertar”.	Sillas
20 min	Introducción a la teórica de la fotografía	El instructor presenta nuevas tendencias en la sociedad: la fotografía. Explica que las fotos de comida/platos ahora son las más populares en las redes sociales. Muestra ejemplos de blogs de alimentos y espectáculos de cocina. El instructor cita una frase sobre que comemos con nuestros ojos. Presenta fotos del mismo plato pero tomadas de maneras diferentes. Los participantes discuten qué foto se ve más deliciosa y por qué	Los participantes aprenden lo popular que es la fotografía hoy en día y que combinarla con tu comida es una moda ahora. Los participantes también se dan cuenta de la importancia de la óptica del plato.	Un portátil, un proyector, internet, fotos impresas
15 min	Ejercicio no. 1	El instructor tiene 10 fotos. Está presentando solo pequeñas partes de cada foto a los participantes. Necesitan adivinar qué hay en la foto. Luego, el instructor muestra las fotos completas.	Los participantes aprenden a darse cuenta de que los detalles de las fotos son realmente importantes. A veces, pueden cambiar todo el significado. Por lo tanto, es importante leer las fotos como un todo, con cada detalle.	Fotos, un portátil, un proyector
30 min	Introducción a la teoría de las técnicas de composición	El instructor aclara las técnicas de composición que se usan en fotografía. Explica la regla de los tercios, el punto de vista, la simetría y diseños, el fondo, los marcos, la profundidad, los experimentos y algunos trucos. El instructor presenta ejemplos concretos.	Los participantes aprenden las reglas básicas de las técnicas de composición utilizadas en la fotografía. Reconocen las técnicas esenciales y pueden seguirlas	Un portátil, un proyector, un rotafolio
Tiempo	Tema	Método	Objetivos	Medios
10 min	Video no. 1-2	El instructor presenta 2 videos. Ambos videos resumen la teoría de la regla de los tercios y su uso en las películas. Los videos se pueden encontrar en YouTube.	Los participantes tienen la oportunidad de estructurar el conocimiento que han ganado previamente. Se dan cuenta de la importancia de las reglas en las imágenes.	Un portátil, un proyector, internet, parlantes
30 min	Ejercicio no. 2	Los participantes tienen la tarea de dibujar tres imágenes con un solo significado. Después de presentar los resultados, necesitan dibujar una imagen con tres significados. Es un trabajo individual que necesita ser discutido en grupo después.	Las habilidades de dibujo no son importantes. Gracias a la tarea, los participantes pueden conocer los diversos significados de las diferentes fotos y de la misma foto.	Papeles, lápices

20 min	Introducción al uso del equipo de fotografía	El instructor explica que los participantes deben usar sus teléfonos para tomar sus fotos. Da algunos consejos sobre cómo usarlos de manera adecuada.	Es importante que los participantes se den cuenta de que pueden tomar buenas fotos también en casa después del taller. Por esta razón, es crucial animarlos a usar lo que tienen: sus teléfonos. Gracias a esta parte del taller, pueden usar algunos consejos prácticos sobre el uso de smartphones.	Smartphones, un portátil, un proyector
10 min	Video no. 3	El instructor presenta un video corto de trucos para sacar fotos con móviles. El video está disponible en YouTube.	Vale la pena mostrar algunos videos en los cuales los participantes pueden darse cuenta de que no necesitan un equipo costoso para tomar buenas fotos.	Un portátil, un proyector, parlantes, internet
45 min	Ejercicio no. 3	Los participantes reciben verduras del instructor (por ejemplo, tomate, zanahoria, brócoli, ensalada). Necesitan ponerlas en el plato de forma que se vean deliciosas. Después, toman una foto de eso. Los grupos discuten qué foto se ve más "deliciosa".	Los participantes se dan cuenta de la importancia de la estructura de la foto, especialmente de la estructura de los elementos que se fotografían. La estética de la foto es realmente importante.	Verduras, platos, smartphones,
10 min	Teoría de la investigación	El instructor explica que antes de visitar los restaurantes, los participantes deben investigar sobre sus temas. Teniendo en consideración que el producto final deben ser fotos, que serán enfocadas en diferentes tipos de cocinas de la ciudad, los participantes deben conocer la ciudad mejor y buscar información sobre ella (especialmente sobre los restaurantes). Solo así, pueden elegir los restaurantes y los platos que les pueden servir.	Los participantes aprenden a planificar su tarea final. Se dan cuenta de lo importante que es prepararlo antes. Así ahorrarán tiempo y aprenderán a elegir el tema mejor.	Un portátil, un proyector, un rotafolio
30 min	Realimentación no. 1	El instructor le da a cada participante una forma impresa de una mano. En cada dedo, se les pide a los participantes que escriban sus comentarios. Cada dedo responde a un diferente aspecto del día ("Me gusta", "Debe mejorarse", "Puntos débiles", "Sugerencias", "Aspectos destacados"). Después, los participantes presentan sus 'manos'. Los participantes deben sentarse en un círculo	El instructor entiende las necesidades de los participantes. Se da cuenta de lo que salió bien y de lo que salió mal. También toma los consejos de los participantes para las siguientes partes de los talleres. Los participantes tienen una función activa en la organización de los talleres.	"Manos" imprimidas (disponibles en plan del taller "El sonido de la ciudad")

DIA 2

Tiempo	Tema	Método	Objetivos	Medios
20 min	Dinámica no. 2	El instructor tiene 6 fotos diferentes. Todos están impresas y representan algo de una manera diferente (de cerca, panorama, de lejos, etc.). El instructor también tiene nombres impresos de los tipos de tomas de foto. Un grupo obtiene las fotos, otro los nombres. Los participantes se colocan en dos líneas, sin enfrentarse entre sí. Los participantes con las fotos necesitan describir lo que ven. El otro grupo necesita decidir, de qué tipo de foto se trata. Pueden hacer preguntas.	Los participantes aprenden diferentes tamaños de tomas de las fotos. Se dan cuenta de la manera en que se pueden mostrar las cosas y de que las perspectivas marcan la diferencia.	Fotos imprimidas, nombres imprimidos de los tamaños de las tomas

1h	Trabajo en grupo parte 1 (investigación	Los participantes están listos para hacer la preparación de su producto final. En esta parte del taller, trabajan en grupos. Cada grupo comienza a realizar una investigación sobre la ciudad en la que se desarrolla el taller. Su tarea es (en función de su investigación) decidir qué restaurante elegirán para su producto final – fotos de los platos.	Esta parte del taller es crucial para los participantes. Una investigación bien hecha les da más conocimiento sobre la ciudad y les permite decidir en qué aspecto deben enfocarse (cómo se verá su producto final). Pueden elegir diferentes tipos de restaurantes populares de la ciudad. El próximo paso es elegir el plato que más representa cada restaurante.	Smartphones, portátiles, internet
Time	**Topic**	**Method**	**Objectives**	**Media**
30 min	Trabajo en grupo parte 2 (haciendo la lista)	Los participantes deben hacer una lista de los cinco restaurantes que visitarán. Junto al nombre del restaurante, escriben el nombre del plato, que pedirán. Al final, completan la lista con las ubicaciones de cada restaurante. Ellos planean cuál visitar primero y cuál el último.	La lista permite a los participantes evitar el caos. La estructura bien planificada ahorra tiempo. Los participantes planean ya no solo qué restaurante visitarán sino también dónde, qué plato pedir y qué restaurante debería ser el primero, el segundo, etc. El orden les permite trabajar de una manera más adecuada.	Papeles, lápices, portátiles
3h	Trabajo en grupo parte 3 (tomando fotos)	Los participantes caminan por la ciudad y visitan los cinco restaurantes diferentes que previamente habían elegido. En cada restaurante, piden un plato. Tan pronto como se sirva, toman una foto del plato. Pueden tomar un par de fotos y luego elegir la mejor	Los participantes tienen la oportunidad de seguir el plan, que han creado previamente. Un buen plan les permite no olvidarse de ninguna ubicación y hacerla más rápida que si recorrieran la ciudad espontáneamente.	Smartphones, una lista de ubicaciones
1,5h	Trabajo en grupo parte 4 (edición / impresión)	Los participantes eligen las mejores fotos (una por restaurante). Si es necesario, pueden editar las fotos (por ejemplo, hacerla más brillante). Cada foto elegida debe imprimirse en color, al menos, en un papel A4.	Los participantes aprenden cómo trabajar juntos con los demás durante la fase de toma de decisiones. Desarrollan sus habilidades en la edición de fotos.	Portátiles, proyector, papeles A4
1h	Presentación de productos	Los participantes presentan los resultados de su trabajo. Los miembros de otros grupos adivinan (según la foto) qué tipo de restaurante es y qué tipo de comida se sirve allí.	Los participantes y el capacitador pueden comparar los productos y evaluarlos.	Un portátil, una tabla magnética
1h	Realimentación no. 3	Los participantes se sientan en un círculo. El instructor comienza la discusión. Él instructor resume todo el taller. Cada participante debería hacer lo mismo, uno por uno. La única persona que tiene permitido hablar es la que sostiene la piedra en sus manos. Él instructor les da la piedra a otros participantes tan pronto como termina su declaración.	Los participantes tienen la oportunidad de dar su opinión y compartir su opinión sobre el taller completo. El instructor escucha los consejos y los toma en consideración para preparar talleres en el futuro. El método de “la piedra” ayuda a evitar el caos (muchas personas hablando al mismo tiempo).	Una piedra

CONSEJOS PRÁCTICOS

TALLERES

- Estar preparado y ser humilde. Tener un plan preparado para tu taller es crucial. El participante inmediatamente se dará cuenta de eso. Además, si conoces a tu grupo, puedes enfocar mejor las preguntas del taller. Ten en mente que no siempre tú lo sabes todo. Enseña pero también deja que te enseñen. Mantén una mente abierta.
- No metas prisa al grupo. El silencio muchas veces es un signo de que no está

pasando nada. Sin embargo, en un ambiente de taller este no será el caso. Es "estoy pensando" o es "estoy lista" dependiendo del lenguaje corporal de las personas. Ten paciencia y da tiempo para que los participantes piensen.

- Da la conclusión. Participantes deben recibir un resumen de los resultados del taller, información sobre cómo se usarán los resultados de las actividades y qué se espera de ellos para avanzar.
- Habla sobre la necesidad real. Evita la formación superficial. Asegúrate, primero tú mismo y después a tus participantes, de qué trata el taller. Da información clara y directa sobre por qué se realizan los talleres y cuál será el resultado de ellos.
- Respeta a los participantes. Se te cruzarán diferentes personajes e historias de vida. Se humilde y paciente. Entiende y apoya a tus participantes. Guíalos y enfócate en crear un ambiente agradable durante el taller y las pausas.
- ¡Diviértete! Trabajando y divirtiéndose a la misma vez es una combinación perfecta. Si los participantes ven que lo estás pasando bien, tus buenas vibras van a conmover el grupo también.
- Espera lo inesperado. Asegúrate de que el equipo para imprimir las fotos esté funcionando correctamente. Siempre tenga papel y tinta adicionales. Verifique la calidad de las fotos impresas antes de que se impriman como el producto final.

INVESTIGACIÓN

- Programa - escribe un guión de series de hitos para lograr en una fecha específica (por ejemplo, busque 10 fuentes antes del 20 de septiembre, termina la investigación preliminar antes del 15 de octubre) y consérvela. Necesitará tiempo para obtener una visión general de qué material hay disponible, averiguar qué hay en su biblioteca, seleccionar material relevante, leerlo, tomar notas y comenzar a realizarlo, y hacer una segunda oleada de la investigación para aclarar las cuestiones planteadas en la redacción del primer borrador.
- Tener una pregunta de investigación en mente. Es tentador reunir una gran cantidad de material, y algo es necesario, pero demasiado es perder el tiempo. A medida de que encuentres material nuevo, pregúntate si ayudará a responder tus preguntas.
- Comienza, no termina, con Wikipedia. Wikipedia es un buen lugar para comenzar la investigación. Tome algunas notas, revise las fuentes que se recomiendan allí. El objetivo es obtener una visión general del tema sobre el que está escribiendo. Deberías tener mejores fuentes que Wikipedia.
- Organiza tu trabajo. No trates de trabajar con toda la información a la vez. Sigue el horario que preparaste. Selecciona la información relevante y concéntrese en ella.
- Pide ayuda. Las personas también son una gran fuente de información. Las experiencias personales y el conocimiento de las personas a veces pueden ser más interesantes de lo que esperabas. Encuentra una biblioteca. Los bibliotecarios son las mejores personas de la Tierra; puedes pedirles que te ayuden a determinar qué hacer con el material que has recopilado hasta el momento. Algunos le proporcionarán piezas específicas de información difícil de encontrar.

PROGRAMA

Marcos de propuesta del horario del taller:

	DIA 1	DIA 2
10:00-13:00	Sesión matinal	
13:30	Almuerzo	
15:00-18:00	Sesión de tarde	
18:30	Cena	

EVALUACIÓN

Conocer mejor la ciudad gracias al taller "El sabor de la ciudad" es un método que brinda al formador la oportunidad de hacer que los talleres sean más interesantes y permite que los participantes se involucren de manera interactiva. "Sabor de la ciudad" es una buena forma de explorar la cocina de la ciudad (sus restaurantes, su forma de comer, sus platos típicos, etc.). Es un ejemplo del trabajo distrital de los educadores culturales. Gracias a este método, los participantes aprenden conceptos básicos sobre la fotografía y las tradiciones culinarias locales. Exploran la ciudad y llegan a conocer el "sabor" de la ciudad. El taller siempre debe finalizar con la ronda de comentarios. Hay muchos métodos que se pueden usar (algunos se encuentran en la tabla del guión). Es importante que los participantes intercambien sus impresiones después de completar las tareas. Deberían dar su opinión explicando lo mejor y lo peor de los talleres. El formador, desde un punto de vista personal, también debe resumir la cooperación con los participantes. La parte más importante de la ronda de comentarios es presentar los productos de cada grupo. Los participantes deben mostrar sus fotos para saber si hicieron un buen trabajo o si hay algo que mejorar. Cada persona debe tener la oportunidad de expresar su opinión sobre los productos finales. Se sugiere hacer una pequeña verificación de los conocimientos adquiridos por los participantes. El formador debe preguntarles qué es lo que aprendieron tomando fotos de la comida de diferentes restaurantes. Se sugiere que los participantes expliquen qué vínculo ven entre tomar fotos de los platos y conocer la ciudad. El taller "Taste of the city" se puede usar para trabajar con grupos locales e internacionales. Este taller se puede realizar con diferentes grupos de edad y se puede adaptar fácilmente para principiantes. Teniendo en cuenta que tomar fotos de los alimentos y compartirlos en Instagram es muy popular hoy en día, no debería haber ningún problema para encontrar posibles participantes.

RESUMEN

Las fotografías están presentes en nuestra vida cotidiana. El plan creado para este taller muestra cómo se pueden usar para mostrar la diversidad de la cocina. Aprender sobre esa ciudad (su historia, cultura, tradiciones) mediante el uso de nuevas tecnologías, aquí un smartphone, es una forma efectiva y eficiente de combinar lo "antiguo" con lo "nuevo".

Se presenta un guión listo, que fácilmente puede ser utilizado por educadores culturales en su trabajo. El guion en sí mismo se puede, por supuesto, desarrollar y ajustar a las necesidades de un grupo objetivo específico.

Bibliografía:

“Taste learning and memory: a window on the study of brain aging”

https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22073032

“Savor the Moment: The Peculiar Connection Between Taste and Memory”

http://www.brainfacts.org/thinking-sensing-and-behaving/learning-and-memory/2015/taste-and-memory

https://www.youtube.com/watch?v=fSSOZxLnNyc

https://www.youtube.com/watch?v=w2M4HKn8KpM

https://www.youtube.com/watch?v=fTz4Nhgm_SQ

Capítulo V.6

Ana Belén Domínguez

"DISFRUTA DE TU MÁLAGA" (Aplicación móvil de recorrido por la ciudad)

Palabras clave

App, smartphone, tourism, history, city, gamification, interactive, guide

Objetivos de aprendizaje

• Obtener información sobre 15 lugares turísticos diferentes (descripción, horas / días abiertos, tarifa de entrada, oportunidades, etc.) de una manera divertida.

• Conocer más información sobre la historia de España y la ciudad de Málaga.

• Desarrollar la capacidad de crear de forma autónoma tu propio recorrido utilizando nuevas tecnologías.

Contenido

Esta herramienta de aprendizaje es una sugerencia para los desarrolladores que la puedan crear la idea de la aplicación y llevarla a la práctica. El punto principal de la aplicación es la gamificación del recorrido de la ciudad a través de un recorrido interactivo e interactivo por la ciudad. Para ello tuvimos reuniones con la facultad de turismo de la Universidad de Málaga y el directorio turístico del ayuntamiento y desarrollamos la idea con su aporte.

El objetivo de este taller es guiar a las personas que deseen visitar Málaga para ayudarles a crear rutas interactivas personalizadas mediante el uso de una aplicación móvil como herramienta de gamificación y promocionar bares / restaurantes locales para contribuir con el turismo de la ciudad e informar al usuario sobre Historia española y ciudad de Málaga. En el escenario, encontrará diferentes sugerencias de rutas conceptuales para la ciudad de Málaga que pueden desarrollarse también para cualquier ciudad.

Evaluación

Al final de la visita y después de visitar los 15 lugares importantes de Málaga, el usuario encontrará un cuestionario de evaluación en la aplicación móvil (APP) que deberá completar para finalizar el juego. También puede encontrar preguntas de ejemplo sobre Málaga en el e-learning.

Guía

Hay diferentes maneras de hacer una aplicación móvil (APP) para motivar a los visitantes a tener una visita cultural interactiva de una ciudad. Aquí hacemos una propuesta para la creación de una APP de recorrido interactivo siguiendo los pasos a continuación:

Disfruta de tu Málaga
Tool 1: Detalles de la aplicación móvil (APP)
• Nuestra aplicación se desarrollará como un mapa con puntos turísticos anclados de la ciudad (puntos de control). Cada punto de control tendrá 3 puntos de premio. Los usuarios tendrán el objetivo de recolectar 35 puntos. Lo harán visitando diferentes puntos de control en la ciudad y dando respuestas correctas a las preguntas de la aplicación en esos puntos de control. Quien recoja 35 puntos tendrá el premio de elegir un bar / restaurante (que colabora con la aplicación) y obtener una tapa / bebida gratis en ese lugar con los puntos que haya recogido. • El usuario tendrá una pequeña explicación sobre cómo usar la aplicación al principio: "¡Elija su ruta, visite la ciudad, acumule puntos y obtenga sus tapas / bebidas gratis con sus puntos mientras descansa!" • Cuando el usuario abre la aplicación, él / ella tiene que crear una cuenta o iniciar sesión en el sistema. • Después de iniciar sesión, en la pantalla principal el usuario verá las opciones como "elegir una ruta", "crear mi propia ruta", "visitar un punto de control", "mis rutas", "mis puntos". • Cuando el usuario selecciona la opción "elegir una ruta", aparecerá una lista de las rutas que ya ha creado la aplicación, con la información sobre la ruta como distancia, cuántos puntos obtendrá el usuario al final de la misma ruta, comentarios de otros usuarios sobre la ruta, etc. • Cuando el usuario selecciona la opción "crear mi propia ruta", el mapa aparecerá con puntos de control. Cada punto de control tendrá una pequeña foto y una explicación sobre el lugar cuando el usuario toque el pin del lugar (distancia desde la ubicación del usuario, descripción, horas / días abiertos, tarifa de entrada, oportunidades, etc.). Entonces, el usuario puede elegir los puntos de control y crear su propia ruta. La aplicación calculará la distancia, cuántos puntos recolectará el usuario después de completar la ruta, etc. • Cuando el usuario selecciona "visitar un punto de control", el mapa aparecerá con puntos de control. Cada punto de control tendrá una pequeña foto y una explicación sobre el lugar cuando el usuario toque el pin del lugar (distancia desde la ubicación del usuario, descripción, horas / días abiertos, tarifa de entrada, oportunidades, etc.). Cuando el usuario abra la explicación de un punto de control, habrá una opción como "visitar este punto de control" y la ruta será creada por el mapa para guiar al usuario a ir a ese punto de control desde su ubicación actual. • Cuando el usuario selecciona "mis rutas", verá la información sobre las rutas que completó; las rutas que no están completas; las rutas que él / ella creó etc. con la información de la distancia, los puntos que ya se han recopilado y los puntos que se pueden recopilar todavía. El usuario puede elegir una de sus rutas y continuar el recorrido desde el punto que lo dejó. • Cuando el usuario selecciona la opción "mis puntos", aparecerán los puntos que ya ganó y los puntos que ya ha gastado. Si ha alcanzado 35 puntos y aún no ha gastado estos puntos, aparecerá la opción "¿Dónde quiere ser nuestro invitado para la próxima bebida / tapas?" Y el usuario podrá elegir un bar / restaurante con las opciones para que pueda usar sus puntos. Estará la oferta del bar / restaurante; las horas abiertas; los comentarios de otros usuarios, etc. Si el usuario no ha alcanzado los 35 puntos, tendrá información como: "Estás a x puntos de tu bebida / tapas". • El usuario solo puede ganar 3 puntos una vez por cada punto de control y más tarde. • Cuando el usuario llega a un punto de control que nunca ha visitado, la aplicación le advertirá: "¡Llegó a un punto de control!". El usuario tendrá las siguientes opciones: "¡Registrar el cuestionario!"; "Gracias, no quiero puntos". Si selecciona la opción "¡Regístrese para el cuestionario!", se registrará y el punto fijado cambiará el color, más adelante aparecerá el cuestionario sobre el lugar con 3 opciones y 1 de ellas será correcta. Si el usuario conoce la pregunta, obtendrá 3 puntos. De lo contrario, la aplicación le indicará que vuelva a la pregunta 15 minutos después para que pueda continuar la ruta a otros puntos de control.

El contexto se puede mejorar o integrar para cualquier ciudad del mundo. Para este ejemplo, utilizamos los 15 puntos turísticos más famosos del centro de la ciudad de Málaga, utilizamos algunos elementos visuales representativos y una ruta sugerida. El contexto sobre los puntos de control que hemos elegido como ruta de ejemplo son:

Disfruta de tu Málaga	
Herramienta 2: Ruta	
Paradas	**Información principal**
1. Calle Larios	La calle Marqués de Larios o Calle Larios es, sin duda, la más emblemática y representativa de Málaga. Es el centro donde se ubican prestigiosos negocios, tiendas y hoteles, y esta área urbana es sede de eventos urbanos tan importantes en la ciudad como la feria o la Semana Santa.
2. La plaza de la Constitución (Constitution square);	La plaza ha sido el centro de la vida de Málaga desde el momento de la reconquista. Fue sede del Ayuntamiento de Málaga, la casa del alcalde, la cárcel y otros puntos turísticos de interés en el pasado. En Café Central, echa un vistazo al mosaico en la pared trasera, con su guía en mosaico para pedir café en Málaga.
3. Museo Carmen Thyssen	El Museo Carmen Thyssen de Málaga es la colección más completa de pintura andaluza del siglo XIX en España. Está ubicado en el Palacio de Villalón, un edificio palaciego del siglo XVI ubicado en el corazón de Málaga. La colección permanente consta de 230 obras que resumen brillantemente el arte español del siglo XIX. **HORARIO DE APERTURA** Martes - Dom: 10.00 - 20.00 h Lunes: cerrado (excepto festivos) **ENTRADA** Museo principal solamente: 6 euros (más de 12 años); Tarifa reducida de 4,50 euros para jubilados, desempleados y estudiantes menores de 26 años. Exposiciones temporales: 4 euros, tarifa reducida de 2.50 (ver arriba). Boleto conjunto (museo principal y exposición temporal): 9 euros; 4.50 tarifa reducida (ver arriba). Estudiantes y residentes de la ciudad de Málaga: 4,50 euros • Menores de 18 años y desempleados: Gratis • Domingos a partir de las 17.00hrs: Gratis (ten en cuenta, largas colas en temporada alta)

4. Iglesia Sagrado Corazón	La Iglesia del Sagrado Corazón se encuentra en la Plaza de San Ignacio, junto a la Calle Compañía y muy cerca de la Plaza de la Constitución. Es una hermosa iglesia neogótica que fue construida en 1920 para los jesuitas y el arquitecto fue Fernando Guerrero Strachan. Se inspiró en las catedrales de Toledo y Burgos. La fachada de la iglesia tiene dos torres que terminan en chapiteles. Hay un hermoso rosetón en el centro. La fachada tiene una superficie de color claro que también es hermosa.
5. Museo Picasso	La gente de Málaga está orgullosa de que Picasso haya nacido aquí y el día que los Reyes de España inauguraron el Museo Picasso el 27 de octubre de 2003 fue muy importante. En ese primer día solo lo visitaron casi 2.000 personas . El museo, se encuentra en el Palacio de Buenavista. Lo encontrará justo en el corazón del Centro Histórico de la ciudad, con el espectacular telón de fondo de la Alcazaba y el Castillo de Gibralfaro muy cerca. Literalmente a dos minutos a pie de la Catedral de Málaga, este magnífico edificio antiguo ha sido cuidadosamente restaurado para adecuarse a la importancia de las obras del gran artista. **HORARIO DE APERTURA:** 10:00 a 19:00 hrs. De lunes a domingo Cerrado el día de Navidad y Año Nuevo y el 6 de enero. Nochebuena y Nochevieja y 5 de enero: de 10:00 a 15:00. Las entradas están a la venta hasta 30 minutos antes de la hora de cierre. Se les pedirá a los visitantes que comiencen a salir de las galerías 10 minutos antes de la hora de cierre. Precio de admisión: Colección Permanente 7.00 euros Exposiciones temporales 5.50 euros Entrada combinada 10.00 euros Mitad de precio para: Personas mayores Estudiantes de hasta 26 años con identificación de estudiante válida Grupos de más de 10 y menos de 25 personas (con cita previa) 20% de descuento. Entrada gratis: Jóvenes menores de 18 años. Los niños de hasta 12 años deben estar acompañados por un adulto. Los titulares de la tarjeta EURO <26 Youth Miembros del ICOM. Desempleados registrados en SEPE •Entrada gratuita los domingos a partir de las 17:00

6. Plaza de la Merced	La plaza era un mercado público en el siglo XV y era un lugar de ocio y recreación para los ciudadanos a fines del siglo XIX. El sonido de las campanas de la iglesia de La Merced, cerca del lugar de nacimiento de Picasso, fue presenciado por un mosaico de figuras populares que el gran artista retrató a lo largo de su vida.
7. La casa natal de Picasso	La "Casa Natal" o lugar de nacimiento del mundialmente famoso artista Pablo Ruiz Picasso ha sido declarado Patrimonio de la Humanidad desde 1983. Está situada en la Plaza de la Merced, en el corazón del centro histórico de Málaga. La zona está rodeada de ricos monumentos del pasado de Málaga como el Teatro Romano, el Castillo de Gibralfaro con sus impresionantes vistas de la ciudad, así como la Alcazaba, un fuerte árabe que ahora alberga el Museo Arqueológico. También está a solo un par de minutos a pie de la Catedral de Málaga y literalmente a la vuelta de la esquina del conocido Teatro Cervantes y no muy lejos del Museo Picasso, que es más grande.
	LOS HORARIOS DE APERTURA De lunes a domingo, de 9.30 a 20.00 Cerrado los días festivos ENTRADA Museo y exposiciones temporales, con audioguía: 3 EUR Exposiciones temporales, con audioguía, en la Sala de Exposiciones del No 13 Plaza de la Merced: 3 EUR Entrada combinada: 4 EUR Gratis todos los domingos, y todos los días para personas mayores, jóvenes de hasta 17 años (acompañados de un adulto), estudiantes de hasta 26 años con identificación de estudiante y desempleados.
8. Castillo de Gibralfaro	Este castillo, construido en el Siglo XIV para albergar tropas y proteger la Alcazaba, es hoy uno de los monumentos más visitados de Málaga. Desde sus muros, los visitantes obtienen vistas espectaculares de la ciudad y para descubrir su historia pueden visitar el Centro de Interpretación. **Horas:** **Dom | 10:30 a.m. - 3:30 p.m.** **Lun - Jue | 10:00 a 10:00** **Viernes a sábado | 10:00 a.m. - 10:45 p.m.** **• Puedes comprar un ticket conjunto con descuento para el castillo de Gibralfaro y la Alcazaba.** **• La entrada al castillo es gratuita todos los domingos después de las 2 p.m.**

9. Teatro Romano	El Teatro Romano es el monumento más antiguo de la ciudad de Málaga; Está situado en el corazón cultural de la ciudad, al pie de la famosa fortaleza Alcazaba. Es una de las únicas ruinas antiguas que quedan en Málaga después de que la ciudad exterior republicana fuera bombardeada por simpatizantes nacionalistas: el ejército italiano durante la Guerra Civil y una de las únicas ruinas romanas que quedan en Andalucía después de siglos de guerra y construcción. El sitio está acompañado por el Centro de Interpretación que enseña a los visitantes sobre la historia de las ruinas y su posterior excavación. • Admisión: gratis (pero no anunciada en el exterior como gratis) • Sin acceso deshabilitado al sitio. HORARIO DE APERTURA Martes a sábado de 10.00 a 18.00 Domingos y festivos de 10.00 a 16.00 Lunes cerrado Días festivos cerrados: 1 de enero, 1 de mayo, 24 de diciembre, 25 de diciembre y 31 de diciembre.
10. Alcazaba	El edificio que data de la época musulmana se encuentra al pie del cerro Gibralfaro, coronado por las obras de defensa árabes a las que la Alcazaba está conectada por un paso amurallado conocido como la Coracha. Con el Teatro Romano y el Edificio Aduanas de Aduana, este rincón especial ofrece la oportunidad de observar la cultura romana, árabe y renacentista, todo a pocos metros el uno del otro.
11. Catedral de Málaga	Su nombre completo es Nuestra Señora de la Encarnación. No es solo un edificio religioso sino también un hito, un hito nacional, un hito a lo largo del camino y testigo de muchos eventos. Sus cimientos se colocaron alrededor de 1530 y se finalizó en el siglo XVII, aunque está inacabado y no da abasto en la fachada principal y la torre sur. La torre que falta ha llevado a que sea popularmente conocida como La Manquita (con un solo brazo) y una leyenda que todavía se cuenta hoy dice que el dinero asignado para su finalización en el siglo XIX fue enviado para pagar las guerras en América, aunque es evidente que el dinero en realidad fue para financiar obras públicas de emergencia en la provincia •Gratis antes de las 10 a.m., durante la misa y los domingos.
12. Paseo del Parque de Málaga	Está formado por tres pasillos, cada uno de 800 metros de largo por diez de ancho; uno está en el lado norte y los otros dos están al sur de la vía central, de 25 metros de ancho para vehículos, una continuación de la Alameda Principal. Cubre un área de 30,000 metros cuadrados si contamos el jardín de rosas rodeado de naranjos y cipreses junto al edificio del Ayuntamiento y los jardines llamados Jardines de Puerta Oscura. .

13. Muelle Uno	Con tiendas modernas, restaurantes y bares bordeando un lado del paseo central flanqueado por naranjos y yates exclusivos que flanquean el otro, el Muelle Uno no es un complejo comercial promedio. El centro comercial al aire libre frente al mar ofrece una experiencia comercial y gastronómica contemporánea junto al mar, con impresionantes vistas de La Alcazaba que recuerdan el pasado morisco de la ciudad. Como su nombre indica, el área recientemente remodelada del Muelle Uno ('Quay One' en inglés) está ubicada en el Puerto de Málaga. Después de 13 años de planificación y negociaciones, un presupuesto de 80 millones de euros y con más de 400 nuevos empleos creados, el Muelle Uno se inauguró oficialmente a fines de noviembre de 2011. Si está en el puerto a primera hora de la noche, haga una parada en uno de los cafés o bares exteriores y siéntese para disfrutar del atardecer sobre la Bahía de Málaga.
14. Distrito del Soho	El distrito de arte Soho de Málaga es un animado espacio creativo de cultura alternativa ubicado junto al río Guadalmedina, que ha surgido en gran parte gracias e inspirado por el CAC (Centro de Arte Contemporáneo). La zona está llena de cafés, galerías y espacios de arte, presentando una amplia gama de eventos y actividades culturales, y es especialmente famosa por su graffiti o arte callejero, que aparece en muchos canales de redes sociales como Instagram.
15. CAC – Centro de Arte Contemporareo	Situado en una zona conocida como el Soho de Málaga, a orillas del río Guadalmedina, normalmente seco, se encuentra el Centro de Arte Contemporáneo. Este emocionante museo de arte moderno se encuentra en el antiguo edificio del mercado mayorista que tiene un vasto almacén de unos 2.400 metros. El CAC Málaga fue inaugurado oficialmente el 17 de febrero de 2003 por su Alteza Real la Infanta Cristina y en su primera década se ha establecido como uno de los museos de arte contemporáneo más importantes de Europa. Entrada gratuita Horario de apertura Horario de invierno (martes - domingo): 10.00 a 20.00 h Horario de verano (martes - domingo): 10.00 a 14.00 y 17.00 a 21.00 h •Cerrado los lunes, 25 de diciembre y 1 de enero

Para evaluar su APP, este es un ejemplo de un cuestionario que puede incluir en su aplicación móvil:

Disfruta de tu Málaga
Herramienta 3: Cuestionario
1) ¿Te ha gustado la visita por la ciudad? SÍ o NO
2) ¿Considerar que este tour con APP es una Buena forma de generar más interés cultural y más promoción para una ciudad? SÍ o NO
3) Califica de 1 a 5, siendo 1 el peor valor y 5 el mejor valor, marcando los siguientes aspectos de la visita en el recuadro correspondiente:

Aspectos	1	2	3	4	5
Fácil de usar					
Interactiva					
Preguntas					
Organización					

4) Agregarías otras características a la aplicación? ¿Cuáles?

Evaluación

Al final de la visita y después de ver 15 lugares importantes en Málaga, el usuario encontrará un cuestionario de evaluación en la aplicación móvil (APP) que deberá completar para finalizar el juego. También puedes encontrar preguntas de ejemplo sobre Málaga en el curso e-learning.

Consejos prácticos

- Tamaño y características del grupo: se puede usar individualmente o en grupo, con o sin orientación.
- Duración (horario): no hay tiempo estimado porque depende de la persona; pueden hacer todo el recorrido en un día o una semana.
- Herramientas y materiales/ entorno y context: un teléfono inteligente para descargar la aplicación, servicio GPS en el teléfono y conexión a Internet.
- Documentación de respaldo:
- Puede encontrar información sobre Málaga aquí: http://www.malagaturismo.com/en y http://www.andalucia.org/es/destinos/provincias/malaga/municipios/malaga/
- Si desea desarrollarlo para otro país puede encontrar información sobre cada ciudad en los sitios web oficiales correspondientes dicha ciudad.

Bibliografia:

http://www.malagaturismo.com/en http://www.andalucia.org/es/destinos/provincias/malaga/municipios/malaga/

Capítulo V.7

Ana Belén Domínguez

Ruta de la mujer en Málaga

Palabras clave

Mujeres, historia, ciudad, Málaga, monumentos, edificios, tour

Objetivos de aprendizaje

- Para saber más información sobre la historia de España y la ciudad de Málaga
- Conocer la importancia del papel de la mujer en la ciudad de Málaga
- Visitar la ciudad de Málaga bajo otro punto de vista

Contenido

La idea básica del tour es pasear por el centro de la ciudad de Málaga y detenerse frente a los lugares más emblemáticos en la historia de la mujer. Mientras observamos el espacio público y los monumentos, o edificios, explicamos algunos puntos clave de la historia de España y la importancia de esos lugares para las mujeres y para la historia de la ciudad.

Guión

Como ejemplo de la ruta de la mujer en Málaga, proponemos estas herramientas:

Ruta de la Mujer en Málaga Herramienta 1	
Paradas	**Información clave**
1. **Antigua cárcel de mujeres**	Comenzamos explicando que este edificio ha sido reconocido por la Junta de Andalucía como lugar de memoria histórica. Preguntamos a los participantes si saben algo acerca de la Ley de memoria histórica y lo que sucedió durante la década de 1930 en España. Finalmente, la guía explica que en 2007 se aprobó una Ley que reconoce los derechos y establece medidas a favor de quienes sufrieron persecución o violencia durante la Guerra Civil y la Dictadura. • Terminado: aprox. 1850; • Presos de ambos sexos; • 1934: se construyó una nueva prisión para hombres (291 hombres y 4 mujeres); • Guerra civil y período de la posguerra: 4.000 mujeres; • Cerrado: 1954. Guerra Civil Española: • 17-18 / 07/1936: Reconstrucción de Mola y Franco; • 21/09/1936: Franco proclamó Generalísimo; • Al comienzo de la Guerra Civil, Málaga fue una base de la Armada Republicana Española y el gobierno de la 2ª República Española retuvo el control de la ciudad. El franquismo tomó el control de Málaga en febrero de 1937. • 01/04/1939: la Guerra Civil terminó; • Dictadura de Francisco Franco; • 1969: Franco proclamó a Juan Carlos como su sucesor; • 20/11/1975: muerte de Franco
2. Gota de Leche/ **Breastfeed** (Calle Ollerias 52)	• Abierto: 1901..
3. **Plaza de la Merced**	• Pablo Ruiz Picasso (1881-1973); • Picasso se trasladó en 1891 a A Coruña y en 1900 visitó Málaga por última vez; [En medio de la plaza] Monumento a Torrijos: fue un soldado liberal español y en diciembre de 1831 encabezó una declaración contra el poder absoluto de Fernando VII. Después de llegar a la costa de Málaga, él y sus hombres cayeron en una trampa y fueron arrestados. Nueve días más tarde, Torrijos y 48 de sus compañeros supervivientes fueron fusilados sin juicio en la playa de San Andrés de Málaga.
4. Calle Alcazabilla • Fundada aprox. 770 a.C por los fenicios; • Hegemonía de Cartago; • Desde 218 a.C gobernado por Romanos; • Caídas del Imperio Romano y fin de dominio visigodo; • Dominio islámico durante 800 años, hasta 1487 la Corona de Castilla recuperó el control después de la Reconquista.	A través de los monumentos/edificios ubicados en la calle Alcazabilla, explicamos la historia de Málaga desde su fundación hasta la Reconquista por los Reyes Católicos. a) Teatro Romano: • Construido en el siglo I a.C, bajo el emperador Augusto; • Utilizado hasta el siglo III d.C; • De izquierda hasta la ruina: piedras usadas para construir Alcazaba; • Redescubierto en 1951, cuando la construcción de la Casa de la Cultura (biblioteca) descubrió las primeras pistas arqueológicas; • 1995: decisión polémica para demoler la Casa de la Cultura; • 2011: reabierto. b) Alcazaba: • Construido durante el período musulmán por el Hammudid a principios del siglo XI; • Propósito defensivo y palacio árabe. c) Castillo de Gibralfaro: • La cima de la colina; • Comienzo del siglo XIV, Yusuf I del Reino de Granada; • Famoso por el asedio de 3 meses en 1487 por los Reyes Católicos que terminó cuando el hambre obligó a los malagueños a rendirse. d) Aduana: • Terminado en 1826; • 1862: Visita de Isabel II (Reina): muchas cosas compradas como palacio real; • 1922: Incendio (fábrica de tabaco); • Dictadura: lugar del gobierno civil-prisión; • Museo de Bellas Artes de Málaga.
5. **Catedral de Málaga**	• Construida entre 1528 y 1782 después de que los ejércitos cristianos conquistaran el territorio árabe (parte superior de la antigua mezquita); • Iglesia renacentista: la fachada es barroca; • La torre norte tiene 84 metros de altura; • Dama de un arma: guerra revolucionaria estadounidense para ayudar a las colonias a obtener la independencia o renovar una carretera.
6. **Café Chinitas**	• Cafeteria para cantar (1857-1937); • Federico Garcia Lorca

7. **Plaza de la Constitución**	Diferentes nombres: Plaza pública, Plaza de la libertad, Plaza de la República Federal, 14 de abril (Declaración de la II República en 1931), Plaza José Antonio Primo de Rivera y Plaza de la Constitución. Nos detenemos al lado de las portadas de los periódicos para explicar la historia de España desde la muerte de Franco hasta hoy. Las fachadas cubiertas el 6 de diciembre de 1978, el día del referéndum para ratificar la Constitución española:
	• 1975: muerte de Franco - Carlos Arias Navarro; • 1976: Adolfo Suárez: proyecto de reforma política; • 15/06/1977: primeras elecciones - UCD; • Constitución: referéndum 06/12/1978; • 23/02/1981: golpe militar; • 28/10/1982: PSOE (Felipe González); • Ley 52/2007: Ley de memoria histórica
8. **Calle Larios**	• Inaugurada en 1891; • Marqués de Larios II (industrial textil y financiero); • Expansión económica e industrialización (1833-1868).
9. **Plaza de la Marina**	• 09/01/1918: escasez de alimentos y alto costo de bienes de consumo básicos; • Las mujeres de Málaga comenzaron una manifestación de protesta en las calles: huelga general; • Desbandá (dispersarse): matanza, asesinato, masacre; • Atacado desde el mar por la fuerza naval italiana y la fuerza aérea de Franco; • 150,000 personas (principalmente mujeres y niños) escaparon de Málaga a Almería; • 5.000 asesinados; La Plaza de la Marina es la última parada de nuestro recorrido, aquí antes de decir adiós al grupo, mencionamos a dos mujeres importantes que vienen de Málaga y les recordamos que piensen en las paradas de tren desde el aeropuerto hasta el centro de la ciudad de Málaga, ya que están rindiendo homenaje a estas dos mujeres: Victoria Kent y María Zambrano.

Victoria Kent	• Abogada españols y política republicana: 1er abogada de mujeres en España; • Nació en el barrio de Lagunillas en 1892; • Ella trabajó en la Administración General (campo de prisiones); • Debate contra Clara Campoamor. Victoria Kent estaba en contra de otorgar a las mujeres el derecho al voto inmediatamente, argumentando que las mujeres españolas carecían de educación social y política suficiente para votar con responsabilidad, estarían muy influenciadas por los sacerdotes católicos, perjudicando a los partidos de izquierda. • Exilio en México.
María Zambrano	• 1904 (Vélez-Málaga) - 1991; • Ensayista y filósofa española asociado con el Movimiento de la Generación del 36; • Campaña activa para el establecimiento de la 2ª República; • Desilusionada: se negó a convertirse en diputada pero ella se puso del lado de la República y se exilió (Francia, Cuba y Suisse).

Ruta de la mujer en Málaga

Herramienta 2

1) ¿Te ha gustado la visita temática de la ciudad? SÍ o NO

2) ¿Consideras que este tipo de visitas son una forma de generar más interés sobre la historia de una ciudad (Málaga)? SÍ O NO

3) Califica de 1 a 5, siendo 1 el peor valor y 5 el mejor valor, marcando los siguientes aspectos de la visita en el recuadro correspondiente:

Aspecto	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Guía					
Tiempo dedicado a cada monumento					
Claridad de la explicación					
Conexión con el tema					
Organización					

Evaluación

Un ejemplo de evaluación de esta actividad podría ser que el educador cultural evalúa la visita mediante una observación guiada, toma nota de las actitudes o intereses que los participantes muestran durante la visita y hace un informe. Por otro lado, para la evaluación de esta guía turística de la ciudad, otra opción sería realizar un cuestionario en papel al final de la visita, donde las preguntas estén relacionadas con el interés de los participantes, la conexión con el tema ofrecido o el tiempo dedicado a cada monumento. Puede encontrar el ejemplo del cuestionario en la herramienta 2. Además, si considera que el grupo objetivo es un grupo que podría estar interesado en actividades ofrecidas por su organización, sería bueno invitarlos a llenar un formulario de evaluación online que los lleve a conocer el sitio web de la organización y sus actividades.

Consejos prácticos

- **Tamaño y características del grupo: máximo de 20 personas con más de 14 años.**
- **Duración (horario): la visita debe realizarse en 2 horas como máximo, y si no tuvo tiempo para ver todos los monumentos, se recomienda tomar un descanso de 30 minutos y continuar más tarde.**
- **Herramientas y materiales / Entorno y contexto: Notas para la guía y zapatos cómodos para todo el grupo. También debes tener en cuenta las condiciones climáticas.**

Bibliografia

Bejarano Robles, Francisco (2000): *Las calles de Málaga. De su historia y su ambiente*, Editorial Sarriá, Málaga.

Heredia Flores, Víctor M., (2007), L*a mirada recuperada*. Memoria de Mujeres en las calles de Málaga, Área de Igualdad de Oportunidades de la Mujer. Ayuntamiento de Málaga y Asociación Málaga Monumental, Málaga.

Other examples of thematic routes in Málaga: http://juventud.malaga.eu/opencms/export/sites/juventud/.content/galerias/ocio/ALT17II-Cultura-Lado-Oscuro-Malaga.pdf

www.malaga.es/base/descargas/158314/descargar

Capítulo V.8

Piotr Franaszek

EXPLORA LUBLIN
Ejercicios de ejemplo para educadores culturales

La capacitación de educadores culturales debe incluir antecedentes teóricos y soluciones prácticas que faciliten la transferencia de conocimiento a los estudiantes. Los ejercicios presentados en este capítulo se basan en materiales relacionados con la ciudad de Lublin y ayudan a adquirir y recordar el conocimiento de una manera atractiva para el usuario. Las asignaturas de los ejercicios corresponden a las áreas de educación cultural descritas en la parte teórica del libro electrónico: historia, paisaje cultural, personas, comunidades, eventos, instituciones culturales y estilo de vida. Todos los ejercicios tienen un módulo de evaluación, que proporciona una herramienta para verificar el conocimiento del alumno.

El contenido de este capítulo es una propuesta para los educadores culturales que deseen preparar sus propios materiales sobre lugares interesantes con potencial turístico y cultural. Debido al uso de soluciones de Internet, los ejercicios son una alternativa para la forma de educación tradicional de adultos.

Los ejercicios presentados son parte del curso de e-learning, por lo que se puede acceder a ellos a través de un ordenador o un dispositivo móvil con conexión a Internet. La descripción de los ejercicios, incluidos los guiones de grabación, puede imprimirse y usarse de forma independiente.

Historia / Paisaje cultural

Ejercicio 1: Descubre la historia de Lublin

Palabras clave:

Lublin, casco antiguo, ayuntamiento, puerta de Cracovia, calle Grodzka, teatro antiguo, tribunal de la corona, catedral, iglesia dominicana, fuego de Lublin, plaza Po Farze, puerta Grodzka, barrio judío, castillo de Lublin, prisión, mago de Lublin

Contenido:

El objetivo del ejercicio es familiarizar al usuario con la historia de Lublin por medio de interesantes cortometrajes, presentaciones y fotos. Los métodos y herramientas aplicadas estimularán la adquisición de conocimiento y la absorción de nueva información. El ejercicio proporciona un material listo para ser utilizado por un educador cultural.

Objetivo general	• Adquisición y revisión de conocimiento sobre la historia de la ciudad y su arquitectura histórica. • Proporcionar a los participantes información general sobre la ciudad. • Crear asociaciones visuales con los lugares conocidos de Lublin. • Desarrollar la habilidad de reconocimiento de edificios y lugares.
Preparación de la tarea	La tarea requiere la preparación de los recursos y materiales enumerados a continuación: • Una breve película de 2-3 minutos presentando la historia de la ciudad y los lugares visitados, • Fotos de lugares conocidos, • Un breve video grabado presentando la historia de los lugares conocidos, • Plantillas con el nombre de los lugares, • Herramientas que permiten al usuario emparejar las fotos con sus descripciones y verificar su corrección. Nota conceptual: La película se puede grabar desde dos perspectivas: una cámara se coloca en la cabeza del narrador y lleva al espectador a través de la ciudad, la segunda muestra una imagen más grande y el narrador. La película se asemeja a una visita guiada.
Instrucciones para la tarea 2a:	Las siguientes ordenes aparecerán en la pantalla: Mira la película y empareja las fotos con sus nombres. El participante ve el video. En la pantalla aparecen fotos y nombres de lugares conocidos de Lublin. El participante empareja los nombres con las fotos de los lugares conocidos.
Instrucciones para la tarea 2b:	Mira la película y termina las frases siguientes: • Después del incendio de 1575, la ciudad de Lublin fue reconstruida en el estilo de..... • La basílica dominicana tiene características del estilo arquitectónico característico de la región de Lublin que se llama..... • En el lugar de Po Farze Square solía haber..... • La Puerta de Cracovia y la Puerta Grodzka son parte de la antigua..... • El edificio neoclásico ubicado en el centro de la Plaza del Mercado es..... • En la basílica dominicana hay una pintura.....
Instrucciones para la tarea 2c:	El participante puede ver la película nuevamente o continuar con el ejercicio. La tarea es hacer coincidir los hechos históricos con las imágenes. Las imágenes de los lugares conocidos que fueron presentados en la guía de la película, las fechas de los eventos históricos y los nombres aparecen en la pantalla. El participante compara las imágenes con sus nombres y fechas relacionadas con su historia.
Modulo de evaluación	Las respuestas correctas a las tareas están marcadas con un símbolo verde ⍰. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Ejercicio 2: Historia y lugares importantes

Palabras clave:

Lublin, casco antiguo, puerta de Cracovia, tribunal de la corona, catedral, iglesia dominicana y monasterio, plaza Po Farze, puerta Grodzka, unión polaco-lituana

Contenido:

El objetivo del ejercicio es familiarizar al usuario con la historia de Lublin y sus hitos más importantes. La información se proporciona en forma de grabaciones de audio. El módulo de evaluación permite a los participantes verificar su conocimiento.

Objetivos de aprendizaje	•Adquisición y revisión de conocimiento sobre la historia de la ciudad y su arquitectura histórica. • Proporcionar a los usuarios información general sobre la ciudad. • Crear asociaciones con la historia de Lublin. • Desarrollar la habilidad de conectar hechos con lugares.
Preparación de la tarea	La tarea requiere la preparación previa de los recursos y materiales que se detallan a continuación: • Grabaciones que presentan la historia de Lublin que consta de algunas partes, • Plantillas con los nombres de los lugares conocidos, datos históricos y fechas, • Herramienta que permite al participante llenar los espacios en blanco y verificar su corrección.
Intrucciones de la tarea	Escucha las grabaciones y completa las oraciones usando las plantillas dadas.
Grabación de guiones	**Lublin** es una ciudad con más de 700 años de historia. En 1317 se le otorgaron los derechos de la ciudad basados en la Ley de Magdeburgo y el escudo de armas con un chivo montando una parra. La arquitectura de la ciudad está llena de historia y las numerosas exposiciones de museos atraen a muchos turistas e investigadores. A diferencia de la mayoría de las ciudades de Polonia, los edificios del casco antiguo de Lublin son un 70% originales y tienen características propias del gótico, el renacimiento, el barroco y el neoclasicismo. El mejor punto de partida de una visita turística a Lublin es el corazón de la ciudad, es decir, el casco antiguo. La Plaza del Mercado fue creada hace 700 años, después de que se le concedieran los derechos de ciudad a Lublin (15 de agosto de 1317). En el incendio de 1575, la mayoría de la arquitectura de madera fue destruida. En su lugar se erigieron hermosas casas y edificios de ladrillo, muchos de los cuales han conservado sus características históricas hasta nuestros días.

	 La Puerta de Cracovia - Este símbolo de la ciudad y uno de los monumentos más bellos de Lublin fue construido en el siglo XIV junto con las murallas de la ciudad. La puerta debe su nombre a la histórica ruta real que conduce desde Cracovia, a través de Lublin a Vilna. Sirvió como una estructura defensiva, una torre de observación para el rescate de incendios y una residencia del maestro de relojes que operaba el reloj. La puerta también tenía un trompetista que tocaría una llamada clarín. La apariencia actual de la puerta combina características de varios estilos arquitectónicos. La parte más antigua es de estilo gótico y fue construida con piedra caliza y ladrillos. La extensión de dos pisos del siglo XV está hecha de finos ladrillos dispuestos en un patrón de franjas oblicuas. La cúpula barroca con un monograma "SAR" (Stanislaus Augustus Rex) y una fecha - 1782 - muestra la siguiente etapa de la extensión de la puerta, supervisada por el arquitecto Dominik Merlini. El edificio fue renovado y restaurado a su aspecto histórico durante los años 1959 -64 y su interior fue adaptado a las necesidades del Museo de la Historia de la ciudad de Lublin.
	Puerta de Grodzka - Esta puerta fortificada del siglo XIV formaba parte de las murallas defensivas de la ciudad y una puerta de entrada entre los barrios cristianos y judíos, por lo que a menudo se la llamaba la Puerta judía. Originalmente fue construida como una estructura cuadrilátera coronada con almenas. Más tarde, se agregó una puerta principal soportada con contrafuertes. A finales del siglo XVIII, la Comisión del Buen Orden (Boni Ordinis) ordenó que se reconstruyera la puerta en estilo neoclásico y que se eliminaran sus características defensivas. La fecha MDCCLXXXV y el monograma 'SAR' (Stanislaus Augustus Rex) colocados en la fachada nos recuerdan esta renovación. Actualmente, el edificio es la sede de Grodzka Gate - NN Theatre, donde los turistas pueden ver una maqueta de Lublin que muestra cómo era la ciudad antes de la Segunda Guerra Mundial.
	Po Farze Square - El nombre de la plaza está conectado con la primera iglesia construida dentro de las murallas de la ciudad: la iglesia parroquial de San Miguel Arcángel. Fue fundada en el siglo XIII por Leszek el Negro como ofrenda votiva por la victoria sobre los jatvingios. En el siglo XV se añadió una poderosa torre al lado oeste de la iglesia, que era visible desde una distancia de 5 kilómetros. La iglesia parroquial fue demolida en 1857 debido a su mal estado siguiendo una orden del gobernador Albertow. Elementos del diseño interior fueron trasladados a la Catedral. Los fundamentos totalmente reconstruidos de la iglesia parroquial y una maqueta de la misma se pueden ver en Po Farze Square.

	Crown Tribunal - En su apogeo, este excepcional edificio situado en el centro de Market Square sirvió como el Tribunal de la Corona (1578 - 1794), la instancia judicial más alta para la nobleza de toda la región de Małopolska, establecida por el rey Stephen Bathory. El único otro tribunal en el Reino de Polonia estaba en Piotrków Trybunalski. La corrupción de jueces ampliamente practicada y las sentencias injustas llevaron a la disolución de esta institución. El caso más notorio fue el llamado tribunal de los demonios que supuestamente tuvo lugar en 1637. Unos 150 años después, el edificio fue rediseñado por Dominic Merlini, un arquitecto de la corte del rey Segismundo Augusto, y obtuvo la apariencia externa que podemos ver hoy.
	La iglesia dominicana y el monasterio - La orden dominicana probablemente llegó a Lublin en 1230. Construyeron un oratorio de madera de la Santa Cruz, que más tarde fue reemplazado por una iglesia de ladrillo de San Slanislaus, obispo y mártir. En 1569 se celebró una misa de acción de gracias a la que asistió el rey Segismundo Augusto para conmemorar la firma de la Unión Polaco-Lituana. El gran incendio de Lublin en 1575 dañó severamente la iglesia. Durante los trabajos de reconstrucción realizados a principios del siglo XVIII, se construyó una nueva bóveda de cañón y una fachada al estilo del Renacimiento de Lublin según un diseño de Rudolf Negroni. El interior del templo presenta muchas exhibiciones interesantes, por ej. la pintura 'El fuego de la ciudad de Lublin en 1719' y un relicario que consagró un fragmento de la Vera Cruz, traído a Lublin por el obispo de Kiev Andrzej en 1420, que supuestamente tenía poderes milagrosos. Desafortunadamente, en 1991 las reliquias sagradas fueron robadas y nunca se han recuperado. Entremos a la iglesia para mirar la decoración interior y una exposición dedicada a la historia de la Orden Dominicana en Lublin. Las exhibiciones más preciosas se pueden ver en el tesoro.

Frases para completar	• La Plaza del Mercado en el Casco Antiguo se creó hace 700 años después de otorgar a Lublin los derechos de la ciudad en el año ..... • La puerta de Cracovia fue construida en ..... siglo junto con las murallas de la ciudad. • La puerta de Grodzka también fue conocida como ..... • El nombre de Po Farze Square se refiere a la primera iglesia parroquial construida dentro de las murallas de la ciudad que fue dedicada a ..... • El impresionante edificio en el centro de la Plaza del Mercado se llama ..... Cumplió su función original en los años ..... • Se cree que la Orden Dominicana llegó a Lublin en ..... • La misa de acción de gracias celebrando la Unión Polaco-Lituana se celebró en el año ..... en presencia del Rey .....
Modulo de evaluación	Las respuestas correctas a las tareas están marcadas con un símbolo verde ⍰. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Ejercicio 3: Símbolos arquitectónicos de Lublin

Palabras clave:

Lublin, Casco antiguo, Puerta de Cracovia, Puerta Grodzka, Puerta judía, Ladislaus Jagiello, frescos, Capilla de la Santísima Trinidad

Contenido:

El objetivo del ejercicio es familiarizar al participante con los puntos de referencia arquitectónicos de Lublin. La información se da en forma de una presentación. El ejercicio verdadero / falso verifica el conocimiento del participante.

Objetivos de aprendizaje	• Adquisición y revisión de conocimiento sobre la historia de la ciudad y su arquitectura histórica. • Crear asociaciones conectadas con los puntos de referencia de Lublin y sus funciones. • Desarrollar la habilidad de conectar edificios con sus funciones históricas y su importancia.

Preparación de la tarea	La tarea requiere la preparación previa de los siguientes recursos: • 3 grabaciones de audio cortas, • Declaraciones verdaderas / falsas, • Herramienta que permite a los participantes verificar la corrección de sus respuestas.
Instrucciones para la tarea	Los siguientes comandos aparecen en la pantalla: Escucha 3 grabaciones de audio. Lea las declaraciones y marque cada una de ellas como Verdadero o Falso. El usuario puede escuchar las grabaciones dos veces para hacer el ejercicio.
Recording scripts	La Puerta de Cracovia, uno de los símbolos de Lublin, fue construido en el siglo XIV junto con las murallas de la ciudad. La puerta debe su nombre a la histórica ruta real que conduce desde Cracovia, a través de Lublin a Vilna. Sirvió como una estructura defensiva, una torre de observación para el rescate de incendios y una residencia del maestro de relojes que operaba el reloj. La puerta también tenía un trompetista que tocaría una llamada clarín. La Puerta Grodzka era una parte de las murallas defensivas de la ciudad y una puerta de entrada entre los barrios cristianos y judíos, razón por la cual a menudo se la llamaba la Puerta Judía. Originalmente fue construido como una estructura cuadrilátera coronada con almenas. A finales del siglo XVIII, la Comisión del Buen Orden (Boni Ordinis) ordenó que se reconstruyera la puerta en estilo neoclásico y que se eliminaran sus características defensivas. La fecha MDCCLXXXV y el monograma 'SAR' (Stanislaus Augustus Rex) colocados en la fachada nos recuerdan esta renovación. La Capilla Real de la Santísima Trinidad, situada en la colina del Castillo, es uno de los edificios históricos más importantes de Lublin. Presenta hermosos frescos ruso-bizantinos pintados en la primera mitad del siglo XV a petición del rey Ladislao Jagiello. Estas pinturas en las paredes de una capilla católica romana representan imágenes religiosas características de la Iglesia Ortodoxa, que es un ejemplo único de la coexistencia de las culturas de Europa Oriental y Occidental en Lublin. Entre los retratos de santos y escenas bíblicas hay frescos que presentan a Ladislao Jagiello, y son las únicas representaciones del rey pintadas durante su vida.
Ejercicio:	Marque los enunciados en la tabla a continuación: verdadero o falso.

ENUNCIADO	VERDADERO	FALSO
La Puerta de Cracovia se llamaba la Puerta Judía.		
La puerta Grodzka era una parte de las murallas defensivas de la ciudad..		
Los frescos ruso bizantinos se pueden ver en la Capilla Real de la Santísima Trinidad.		
La Puerta Grodzka debe su nombre a una ruta histórica que lleva desde Cracovia a través de Lublin a Vilna.		
La capilla real de la Santísima Trinidad presenta una imagen del rey Ladislaus Jagiello..		

Modulo de evaluación:	Las respuestas correctas a las tareas están marcadas con un símbolo verde ⍰. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Ejercicio 4: Lugares importantes de Lublin

Palabras clave:

Lublin, arquitectura, Puerta de Cracovia, Catedral, Iglesia Dominicana, Castillo de Lublin, Donjon

Contenido:

El objetivo del ejercicio es familiarizar al usuario con la historia de Lublin y sus edificios históricos más importantes. Las herramientas aplicadas, como una película corta, presentación y fotos, estimularán la adquisición de conocimiento y la absorción de nueva información. El ejercicio ayudará al usuario a recordar los nombres de los puntos de referencia, su apariencia y su historia.

Objetivos de aprendizaje	• Adquisición y revisión del conocimiento sobre el edificio histórico más importante de Lublin. • Proporcionar a los usuarios información general sobre la ciudad. • Crear asociaciones visuales con los lugares más conocidos de Lublin. • Desarrollar la habilidad de reconocer lugares.
Preparación de la tarea:	La tarea requiere la preparación previa de los recursos y materiales que se detallan a continuación: • Una breve película de 2-3 minutos presentando la ciudad de Lublin, • Presentación multimedia sobre 5 lugares conocidos, • Fotos de los lugares conocidos, • Plantillas con los nombres de los lugares importantes, • Herramientas que permiten al usuario hacer coincidir las fotos con sus descripciones y verificar su corrección.
Introducción a la tarea:	El siguiente comando aparece en la pantalla: Mira la película sobre Lublin. Mire la presentación y concéntrese en los nombres y la apariencia de los lugares importantes. El usuario ve una película sobre un grupo de amigos que viajan en el este de Polonia. Su cuenta contiene información sobre la ubicación de Lublin, una breve historia de la ciudad y sus principales hitos. La presentación se puede ver dos veces. Después de ver la película y la presentación, este comando aparece en la pantalla: Haga coincidir los nombres del lugar con la foto. En la pantalla hay imágenes de 5 puntos de referencia conocidos, p. Puerta de Cracovia, Catedral, Iglesia Dominicana, Castillo de Lublin, Donjon. El usuario elige los nombres correctos de los edificios y los pone en espacios en blanco debajo de las fotos.
Modulo de evaluación:	Las respuestas correctas a las tareas están marcadas en verde. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio

Ejercicio 5: Historia y arquitectura

Palabras clave:

Castillo de Lublin, orden dominicana, Catedral, Torre Trinitaria, Unión de Lublin, Capilla de la Santísima Trinidad, Teatro Antiguo

Contenido:

Este es un ejercicio de revisión y extensión que verifica el nivel de conocimiento del usuario sobre el tema. Al dar números a las fotos, el usuario revisa la información previamente aprendida.

Objetivos de aprendizaje	• Adquisición y revisión de conocimiento sobre la historia de la ciudad y su arquitectura histórica.. • Proporcionar a los usuarios información sobre eventos históricos importantes, historia del arte y hechos interesantes relacionados con los lugares conocidos elegidos.
Preparación de la tarea:	• Seleccionar 5 fotos de 5 lugares conocidos, que difieren de las imágenes utilizadas en las presentaciones, • Preparar una presentación (audio + imágenes) sobre los 5 lugares conocidos elegidos, • Cada parte de la presentación debe estar dedicada a un lugar y tener su propio número, • Preparar una plantilla que permita al usuario numerar las imágenes y verificar la corrección de la respuesta.
Instrucciones de la tarea:	Los siguientes comandos aparecen en la pantalla: Mira la presentación. Haga coincidir el número del lugar de la presentación con la foto. Puedes ver la presentación de nuevo.
Contenido de las presentaciones	1 Iglesia Dominicana La orden dominicana probablemente llegó a Lublin en 1230. Construyeron un oratorio de madera de la Santa Cruz, que más tarde fue reemplazado por una iglesia de ladrillo de San Slanislaus, obispo y mártir. En 1569 se celebró una misa de acción de gracias a la que asistió el rey Segismundo Augusto para conmemorar la firma de la Unión Polaco-Lituana. El gran incendio de Lublin en 1575 dañó severamente la iglesia. Durante los trabajos de reconstrucción realizados a principios del siglo XVIII, se construyó un nuevo techo y fachada al estilo del Renacimiento de Lublin según un diseño de Rudolf Negroni. La iglesia consagró un fragmento de la Vera Cruz, traída a Lublin por el obispo de Kiev Andrzej en 1420, que supuestamente tenía poderes milagrosos. Desafortunadamente, en 1991 las reliquias sagradas fueron robadas y nunca se han recuperado. En 1967, el Papa Pablo VI otorgó a la iglesia dominicana el título de basílica menor.

	2 Catedral de Lublin La Iglesia de Juan el Bautista y Juan el Evangelista se construyó en los años 1586-1604 para la Orden de los Jesuitas. Fue diseñado por el jesuita Jan Maria Bernardoni inspirado en la sede de la orden en Roma: la Iglesia Il Gesu. En el siglo XVIII Józef Meyer decoró el interior de la iglesia con hermosas pinturas murales que representan escenas bíblicas. Esta iglesia jesuita se convirtió en la catedral en 1805 cuando se creó la diócesis de Lublin. Parcialmente dañado durante la Segunda Guerra Mundial, la catedral fue renovada y se le dio la forma que podemos ver hoy. En el interior hay policromías ilusionistas increíbles y una rica decoración interior.
	3 Torre Trinitaria La impresionante Torre Trinitaria fue una vez una simple puerta en el edificio del Colegio Jesuita contigua a las murallas de la ciudad. Fue en 1819 que fue reconstruido según el diseño de Antonio Corazzi y comenzó a dominar a Lublin. La torre de 60 metros de altura está coronada con un remate: un gallo de bronce que, según la leyenda, sirve para advertir a los residentes locales de los peligros que se avecinan y aún vela por Lublin.
	4 Castillo de Lublin Un castillo gótico construido por Casimiro el Grande en la primera mitad del siglo XIV. fue arruinado durante la guerra en la segunda mitad del siglo XVII. y consecuentemente demolido en el siglo XVIII. Los únicos restos del antiguo castillo son la torre románica del siglo XIII, la capilla gótica de la Santísima Trinidad con frescos ruso-bizantinos financiados por el rey Ladislao Jagiello. La unión de Lublin se firmó en el castillo en 1569. El actual castillo fue construido en los años 1824-26 y sirvió como una prisión utilizada por las autoridades de la Partición de Austria y Rusia, ocupantes alemanes y también por las autoridades de la República Popular de Polonia hasta 1954. Desde 1957 ha sido la sede de la Lublin Museo
	5 Teatro antiguo Este fue el primer teatro permanente en Lublin y una de las instituciones más antiguas de este tipo en Polonia. Fue construido en 1822 según el diseño de su propietario y arquitecto Łukasz Rodakiewicz. Estaba decorado con ornamentos figurativos como arcadas, máscaras femeninas y gryphons. El auditorio alojó un total de 334 asientos. El antiguo teatro había funcionado con éxito hasta la inauguración de un nuevo teatro municipal en 1887. Las obras de renovación completadas en 2012 restauraron el antiguo teatro a su antiguo esplendor.

Módulo de evaluación:	Las respuestas correctas a la tarea están marcadas en verde. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Instituciones culturales

Ejercicio 1: Museos y galerías

Palabras clave:

Centro de Encuentro de Culturas, Galería Laberinto, Centro de Cultura, Talleres de Cultura

Contenido:

Este ejercicio es una herramienta útil para presentar una diversidad de instituciones culturales en Lublin. El participante ve un cortometraje y aprende acerca de las instituciones culturales de la ciudad (nombre, ubicación, actividades, oferta cultural). La tarea es marcarlos en el mapa haciendo coincidir iconos con ubicaciones.

Objetivos de aprendizaje	• Presentación de importantes instituciones culturales en la ciudad. • Obtener información sobre instituciones culturales, sus principales actividades, función en la ciudad, oferta cultural y disponibilidad. • Conectar las instituciones con su ubicación.

Preparación de la tarea:	• Hacer una película corta. • Preparar un mapa de la ciudad e íconos con los nombres de las instituciones. • Preparar una aplicación que le permita al usuario poner los íconos en el mapa.
Instrucciones de la tarea	Los siguientes comandos aparecen en la pantalla: • Mira la película y concéntrate en la información dada. • Haga coincidir los iconos con los nombres de la institución cultural con la ubicación en el mapa.
Módulo de evaluación	Las respuestas correctas a la tarea están marcadas en verde. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Ejercicio 2 – Centro de encuentro de culturas

Palabras clave:

Centro para la Reunión de las Culturas (CSK), institución cultural, Lublin, ópera, ballet, Avenida de las culturas

Contenido:

Al mirar un cortometraje, el usuario puede obtener conocimiento sobre el CSK, su historia, funciones, actividades e instalaciones ubicadas en el edificio. El ejercicio con un modelo CSK virtual ayuda a memorizar qué instalaciones están ubicadas en el edificio.

Objetivos de aprendizaje	• Obtener información sobre el CSK, sus actividades e instalaciones ubicadas en el edificio. • Crear asociaciones con la historia del lugar.
Preparación de la tarea	• Preparar un modelo virtual del edificio CSK. • Hacer un cortometraje sobre el CSK (entrevista). • Preparar iconos con los nombres de las instalaciones. Íconos: complejo de cines, restaurante, gimnasio, filarmónica, teatro de música, teatro de ópera, escuela de baile, salas de conferencias, estudio de TV, estudio de radio, avenida de las culturas, casa de arte, salas de exposiciones, club, sala de ballet, librería, sala de lectura, laboratorio de nuevas tecnologías
Instrucciones de la tarea	Los siguientes comandos aparecen en la pantalla: • Mire la entrevista sobre el CSK. • Haga coincidir los iconos con los nombres de las instalaciones con el modelo virtual del edificio CSK. La película se puede ver varias veces si es necesario.

Módulo de evaluación	Las respuestas correctas a la tarea están marcadas en verde. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Ejercicio 3: Museos y galerías de arte

Palabras clave

Museo de Lublin, Galería Laberinto, Galería Biała, arte moderno, pintura, Jan Matejko, Unión de Lublin, actuación

Contenido

El ejercicio proporciona al usuario información sobre museos y galerías de arte ubicadas en la ciudad. Las películas y los recorridos turísticos virtuales permiten al usuario convertirse en un visitante virtual y conocer más sobre los lugares y sus exposiciones.

Objetivos de aprendizaje	• Obtener información sobre museos y galerías de arte. • Crear asociaciones entre museos y obras de arte conocidas.
Preparación de la tarea	• Hacer películas y presentación. mostrando un recorrido virtual de las instituciones. • Preparar fotos con subtítulos. • Preparar una imagen gráfica de los edificios donde se encuentran las instituciones y los letreros.

Instrucciones de la tarea	Los siguientes comandos aparecen en la pantalla: Mire la película y las presentaciones y combine las exhibiciones con los lugares donde se muestran. Haga clic en la imagen de las instituciones y elija el letrero correcto entre 5 nombres. Las películas y las presentaciones se pueden ver dos veces.
Módulo de evaluación	Las respuestas correctas a la tarea están marcadas en verde. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Personas

Ejercicio 1: Józef Czechowicz – el poeta

Palabras clave:

Józef Czechowicz, poesía, Lublin, poema, museo

Contenido:

Al mirar la película, el usuario puede aprender rápidamente información básica sobre el poeta, su obra, legado y conexión con la ciudad. El ejercicio ayuda a verificar este conocimiento.

Objetivos de aprendizaje	• Aprender sobre la vida y el trabajo del poeta. • Presentación de uno de los poemas más famosos de Czechowicz
Preparación de la tarea	• Hacer una película sobre el poeta. • Presentar un fragmento de su poema. • Preparar plantillas con respuestas y una herramienta de evaluación.
Instrucciones de la tarea	Los siguientes comandos aparecen en la pantalla: Mira la película y escucha el poema. Completa las oraciones con las palabras y los números dados. El texto del poema debe estar disponible en línea para que el usuario lo lea. La película se puede ver varias veces.

Frases para completar	Texto con espacios en blanco: 1) ..... 2) ....., el autor del 3) ..... 'Acerca de la ciudad de Lublin' nació en 4) ..... y murió prematuramente en 1939 a la edad de 5 años) .... En el casco antiguo de Lublin hay una institución dedicada a él llamada 6) ..... Respuestas posibles: 1) Zygmunt, Jan, Jerzy, Stefan, Józef 2) Kraszewski, Wieniawski, Kochanowski, Czechowicz, Norwid 3) poema, novela, libro, cuento 4) Varsovia, Vilnius, Lublin, Cracovia, Wroclaw 5) 34, 35, 36, 37, 38 6) Museo de Lublin, Museo Czechowicz, Casa de las Palabras
Módulo de evaluación	Las respuestas correctas a la tarea están marcadas en verde. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Eventos

Ejercicio 1: Carnaval de magos

Palabras clave:

Carnaval de magos, mago de Lublin, Isaak Singer, slacklining, desfile

Contenido:

El ejercicio tiene como objetivo crear asociaciones con uno de los principales eventos culturales de la ciudad. La película presentada ayuda a sentir la atmósfera del festival y escuchar opiniones al respecto.

Objetivos de aprendizaje	• Obtener información sobre el evento. • Revisión del conocimiento sobre la historia y la vida cultural de la ciudad.
Preparación de la tarea	• Hacer un cortometraje sobre el evento. • Preparar preguntas de opción múltiple para que el usuario responda. • Preparar contenido adicional con información para educadores culturales
Instrucciones de la tarea	Los siguientes comandos aparecen en la pantalla: Mire y filme y haga clic en la respuesta correcta.
Test de opción múltiple	El Carnaval de los magos tiene lugar en: Lubin | Wrocław | Gdańsk | Lublin | Lubań El autor de 'Magician of Lublin' es: Jan Kochanowski | Adam Mickiewicz | Marcin Wroński | Józef Czechowicz Isaak Singer Magicians 'Carnival es un festival de: Película | Fotografía | Pintura | Deporte | Teatro | Arte circense
Módulo de evaluación	Las respuestas correctas a la tarea están marcadas en verde. Un gráfico circular presenta un puntaje porcentual de respuestas correctas. El puntaje de 70% o más le permite al usuario pasar al próximo ejercicio. El puntaje por debajo del 70% requiere rehacer el ejercicio.

Bibliografia:

www.lublintravel.pl

Lublin. Guidebook, collective work edited by B. Nowak, Test Publisher, Lublin 2014.

Lublin. Guidebook, collective work edited by P. Kawałko, Z. Nestorowicz, Gaudium Publishing House, Lublin 2012.

I. Kowalczyk, *Sightseeing Lublin. Guidebook*, Kami Tour Guide Service Office Publishing House, Lublin 2011.

Used photographs: unsplash.com

CULTURE LAB