

GUÍA ACTIVIDADES PRODUCTOS INTELECTUALES

ESCUELAS INNOVADORAS ADAPTADAS A LA SOCIEDAD DIGITAL
PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS EDUCATIVAS
TECNOLÓGICAS

Proyecto nº 2020-1-ES01-KA201-082648



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



El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable de cualquier uso que pueda hacerse de la información que contiene.

PRODUCTO INTELECTUAL 5 PENSAMIENTO VISUAL & INTELIGENCIA ESPACIAL

EL PENSAMIENTO VISUAL ES LA METODOLOGÍA O TÉCNICA QUE CONSISTE EN TRASLADAR TUS PENSAMIENTOS O IDEAS A IMÁGENES CAPTANDO EN ELLAS LA ESENCIA DEL MENSAJE A TRANSMITIR



5

TÍTULO Renacimiento

RESUMEN

El Renacimiento es una de las corrientes artísticas más importantes de la historia de la humanidad.

Tiene su origen en Italia, en Florencia, y se basa en el redescubrimiento de los valores culturales y artísticos de la Antigüedad. Hay que tener en cuenta que se trata de una larga corriente en la que se han producido cambios graduales, por lo que se ha dividido en tres etapas, a saber: el Prerrenacimiento, el Renacimiento temprano y el apogeo del Renacimiento.

El Prerrenacimiento, también llamado Trecento, es propio de la Italia de los siglos XIII-XIV y se caracteriza por situar al hombre en el centro de todas las cosas con el trasfondo del desarrollo del Humanismo.

El Humanismo fue una corriente promovida por intelectuales europeos que ponían el acento en el estudio de los textos de los escritores antiguos Platón y Aristóteles. Durante este periodo se descubren estatuas antiguas que cambian la visión del hombre y le determinan a reproducir lo mejor posible el arte de los antiguos griegos y romanos. Italia era seguidora del catolicismo por lo que se realizan muchas obras religiosas. Los pintores más representativos de este periodo son Cimabue y Giotto.

Giotto fue quien reintrodujo en el arte la pintura mural también conocida como fresco (ya había sido utilizada en la antigüedad por griegos y romanos). Esta técnica consiste en pintar sobre yeso húmedo y requiere mucha rapidez y atención porque el color se seca con el yeso, y si has hecho algo mal no puedes intervenir, no puedes reparar.

Durante este periodo se construyeron en Florencia edificios civiles y religiosos como el Palazzo Vecchio y Santa Maria del Fiore.

El Renacimiento temprano también se denomina Quattrocento y se refiere específicamente al siglo XV. Es un periodo extremadamente importante porque aparece el PATRONATO (personas ricas, entre ellas representantes de la Iglesia católica, financian la aparición de obras y fomentan el desarrollo de las artes).

ACTIVIDAD 1

Las principales familias de Italia, como los Médicis de Florencia o los Sforza de Milán, contribuyeron al descubrimiento de grandes artistas a los que se empeñaron en perfeccionar encargándoles obras de arte de temática religiosa o mitológica.

Los artistas más importantes de este periodo son: Fra Angelico, Paolo Uccello, Piero della Francesca, Sandro Botticelli, Donatello, Fillippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti, Lorenzo Ghiberti y otros.

Durante este periodo, se termina Santa Maria Novella en Florencia, Donatello realiza el David y Botticelli pinta los paneles con el Nacimiento de Venus y la Primavera para Lorenzo de Médicis.

El apogeo del Renacimiento conocido como el Cinquecento se refiere al siglo XVI en el que se afirman los grandes maestros como Leonardo da Vinci, Miguel Ángel Buonarroti, Rafael Sanzio, Tiziano Vecellio, Andrea Palladio y muchos otros. Durante este periodo, se hace hincapié en el estudio del cuerpo humano, en la representación de las proporciones del cuerpo y en la representación de la perspectiva, es decir, la sensación de profundidad basada en conceptos matemáticos. Mencionamos el hecho de que los artistas realizaban disecciones, a escondidas, para ver cómo está compuesto el cuerpo humano.

El papado está adquiriendo cada vez más importancia en el proceso de creación al encargar obras de arte tanto para el Vaticano como para muchas iglesias de toda Italia.

El siglo XVI está marcado por la aparición de la Gioconda, por la presencia de la imagen de la Virgen María penetrando en la Piedad, por los frescos que dominan el techo de la Capilla Sixtina o por las imponentes villas diseñadas por Palladio.

El renacimiento se extendió a otros países europeos como Alemania, Francia, Inglaterra y los Países Bajos. En estas zonas, las influencias renacentistas penetraron cada vez más fácilmente en la pintura, siendo más difícil influir en la escultura y la arquitectura.

AUTOR/S

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

FECHA 20/03/2021

VERSIÓN 1

ACTIVIDAD 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Comprender cómo ha evolucionado la humanidad desde un punto de vista cultural-artístico.

Descubrir las transformaciones estilísticas según el siglo y el país.

Analizar algunas obras maestras para descubrir los mensajes que transmiten los artistas.

Conciencia de que el arte del Renacimiento es multidisciplinar.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS ARTES

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Papel
- Lápices
- Rotuladores
- Imágenes para hacer el mapa

ACTIVIDAD 1

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Elaboración del mapa a partir del Renacimiento
2. Hacer el esquema del tema
3. Edición de imágenes

PALABRAS CLAVE

- Italia
- Florencia
- Alemania
- Francia
- Inglaterra
- Países Bajos La
- pintura
- Arquitectura
- Escultura
- Humanismo
- Papado
- Mecenas
- Capilla Sixtina
- Leonardo da Vinci
- Miguel Ángel Buonarroti

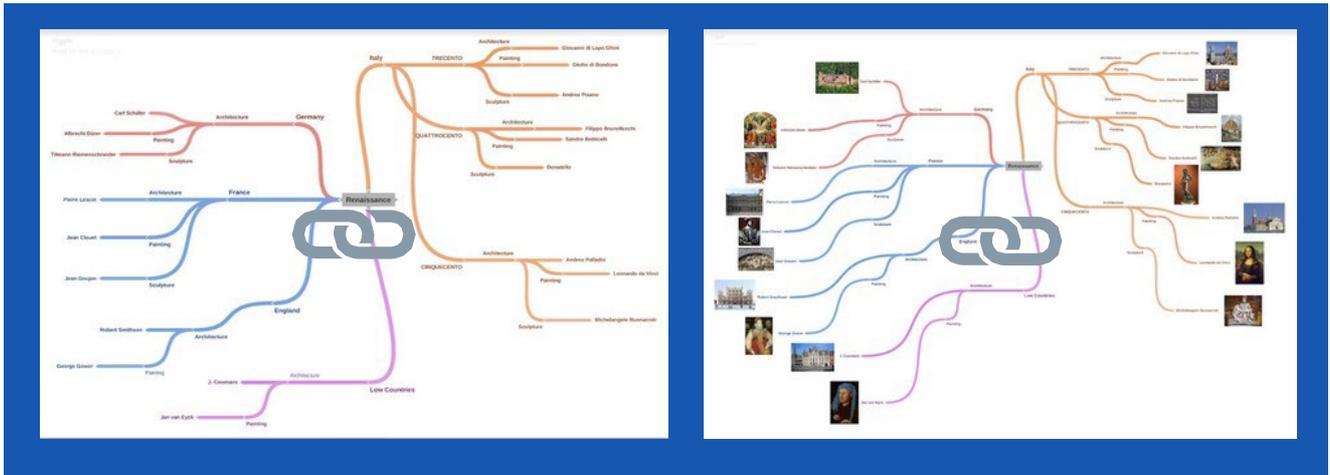
ICONOS



ACTIVIDAD 1

RECURSOS

Consulte los mapas en los siguientes enlaces.



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

El papel del profesor es guiar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, proporcionarles nueva información, retarles a pensar y animarles a expresar sus opiniones sobre un tema determinado.

Al mismo tiempo, se plantea el desarrollo del espíritu crítico de los alumnos, a partir del análisis de algunas imágenes. En este contexto, se anima a los alumnos a expresar sus ideas frente a sus compañeros, aprendiendo a partir del descubrimiento y el diálogo.

Pretende desarrollar la capacidad de asignar determinados significados a símbolos religiosos o mitológicos para comprender la obra de arte.

ACTIVIDAD 1

Nivel de habilidad	EN LA FASE DE ADQUISICIÓN	NIVEL BÁSICO	NIVEL MEDIO	NIVEL AVANZADO
	4-5	6-7	8-9	10
Conocimie	Conocimientos mínimos sobre la materia impartida que se actualizan con la ayuda del profesor o	Conocimientos básicos que pueden utilizarse para resolver tareas	Conocimiento profundo del tema que permite el análisis individual de las imágenes.	Un excelente conocimiento de la materia que permita la emisión de argumentos y contribuya a la realización de esquemas lógicos que son la base para la adquisición de nueva información.
Autorida	El alumno rara vez tiene preguntas u opiniones sobre lo que se está debatiendo.	El alumno utiliza experiencias previas para fin de crear nuevas habilidades para resolver algunos ejercicios	El alumno establece conexiones lógicas, comprende fácilmente temas multidisciplinares y establece la conexión entre la asignatura y la experiencia cotidiana.	El alumno se relaciona críticamente con el tema propuesto para el debate, puede analizar por sí mismo una imagen
Actitudes	El profesor debe intervenir constantemente durante la actividad	El alumno necesita el consejo del profesor de vez en cuando.	El alumno tiene confianza en sí mismo y control durante la actividad.	El alumno es capaz de resolver la tarea de trabajo solo y con mucha creatividad. Tiene un comportamiento asumido.

BIBLIOGRAFÍA

- Botez-Crainic, Adriana, Renaștere, Manierism, Baroc: istoria artelor plastice, Bucarest, Editura Didactică și Pedagogică, 2010.
- Farthing, Stephen, Istoria artei de la pictura rupestră la arta urbană, Bucarest, Editura RAO, 2011.

ACTIVIDAD 1

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

El mapa es para que lo entienda todo el mundo.

MÁS INFORMACIÓN

Después de impartir el tema, se presentará a los alumnos una serie de imágenes con las obras de arte más importantes producidas en la época del Renacimiento tanto en Italia como en el extranjero. Juntos analizaremos estas obras maestras para comprender mejor esta época histórica, descubrir la importancia de las innovaciones de los maestros italianos y cómo influyeron en el arte posterior. También se animará a los alumnos a que hagan comentarios artísticos por su cuenta que les ayuden a comprender las obras de arte.

ACTIVIDAD 2

TÍTULO CIUDADANÍA

RESUMEN

El término **CIUDADANÍA** expresa un vínculo, que es también un derecho, de pertenencia a

una ciudad o un Estado por un individuo, nativo o naturalizado, llamado ciudadano. En el ámbito jurídico, el término indica el conjunto de derechos y deberes de quienes pertenecen a un Estado concreto o a una comunidad específica. La ciudadanía puede considerarse como un estatus del ciudadano, pero también como una relación jurídica entre el ciudadano y el Estado. El concepto de ciudadanía está vinculado a la titularidad de ciertos derechos, denominados derechos de ciudadanía, recogidos en las constituciones y declaraciones de derechos y que se dividen en derechos civiles, derechos políticos y derechos sociales. Los ciudadanos, como miembros de la comunidad política, tienen generalmente ciertos derechos que toman el nombre de derechos políticos: por ejemplo, el derecho a votar, a ser elegido para un cargo público, a asociarse a un partido político, a acceder a cargos públicos. En Italia, estos derechos están solemnemente enunciados por la Constitución, que reconoce, entre otros, el derecho del ciudadano italiano al trabajo, a la libre circulación, a la reunión y a la asociación. Por otra parte, todas las personas, como seres humanos y con independencia de la posesión de la ciudadanía, son titulares de ciertos derechos que tradicionalmente toman el nombre de derechos humanos: por ejemplo, el derecho a la expresión del pensamiento y el derecho a la libertad religiosa.

La Ciudadanía Activa es la capacidad de los ciudadanos de organizarse de forma polifacética, de movilizar recursos humanos, técnicos y financieros, y de actuar con diferentes métodos y estrategias para proteger los derechos ejerciendo poderes y responsabilidades orientados al cuidado y desarrollo de los bienes comunes. La palabra clave compartir no se limita a la esfera de los intereses, sino que debe ampliarse a un conjunto de valores. Fomentar la conciencia de los valores compartidos, trabajando para que la acción común no los ignore, incluso antes de ser un ejercicio político, se configura como un hecho eminentemente educativo.

ACTIVIDAD 2

El significado de ciudadanía tiene un valor añadido que seguramente reside en los términos de ciudadanía activa y solidaria. Por Activa entendemos querer participar concretamente en la acción cívica en sus múltiples formas, mientras que por solidaria entendemos tener una mirada atenta y dispuesta hacia quienes, por diversas razones, se sienten fuera, no integrados, no implicados en la vida pública.

Por ciudadanía activa, o activismo cívico, podemos entender sintéticamente el conjunto de formas de autoorganización que implican el ejercicio de poderes y responsabilidades en el ámbito de las políticas públicas, con el fin de hacer efectivos los derechos, proteger los bienes comunes y apoyar a los sujetos en condiciones de debilidad. Asociaciones de consumidores, movimientos sociales, grupos ecologistas, movimientos de base, comités locales, grupos de autoayuda, cooperativas y empresas sociales, organizaciones de voluntariado, organizaciones de cooperación internacional, iniciativas cívicas en Internet, grupos de huertos urbanos y parques públicos, movimientos de usuarios de servicios públicos, centros de asesoramiento y apoyo a la ciudadanía, movimientos por los derechos de las mujeres o de los inmigrantes, comedores para los pobres, son algunas de las formas que asume el activismo cívico, mientras que la característica común de estas organizaciones de ciudadanía activa es su condición de actores en la esfera pública.

La ciudadanía digital se refiere a la capacidad de participar de forma positiva, crítica y competente en el entorno digital, aprovechando las capacidades de comunicación y creación eficaces, para practicar formas de participación social que respeten los derechos humanos y la dignidad mediante el uso responsable de la tecnología. La ciudadanía digital representa una nueva dimensión de la educación para la ciudadanía que se centra en enseñar a los alumnos a trabajar, vivir y compartir en entornos digitales de forma positiva.

La Ciudadanía Digital es "un compromiso competente y positivo con las tecnologías digitales (crear, trabajar, compartir, socializar, investigar, jugar, comunicar y aprender); participar activa y responsablemente (valores, habilidades, actitudes, conocimientos) en comunidades (locales, nacionales, globales) a todos los niveles (político, económico, social, cultural e intercultural); implicarse en un doble proceso de aprendizaje permanente (en contextos formales, informales y no formales) y defender continuamente la dignidad humana".

ACTIVIDAD 2

La ciudadanía científica puede definirse como un "ejercicio informado de los derechos de ciudadanía", en un contexto -la "sociedad del conocimiento"- en el que el conocimiento es el motor principal -de las dinámicas sociales, económicas y culturales-, el desarrollo tecnológico es cada vez más rápido, y cada vez más a menudo estamos llamados a participar en procesos de toma de decisiones que incluyen un fuerte componente tecnocientífico. Surge así una demanda de derechos de ciudadanía científica como requisito previo la realización de una democracia sustancial. La experiencia del COVID-19, que nos llevó a aceptar pasivamente las decisiones tomadas por un comité técnico-científico sin tener la oportunidad no sólo de participar, sino también de ser informados y poder comprender plenamente los datos en los que se basaban esas decisiones , demostró lo lejos que estamos del ejercicio participativo de la ciudadanía científica. Nos encontramos en un contexto de ciencia "post-normal" - en el que las decisiones a tomar son urgentes, lo que está en juego es muy importante y la ciencia es incierta - lo que pone de relieve la necesidad de preparar rápidamente las herramientas útiles para la realización de una ciudadanía científica.

Ciudadanía europea

La ciudadanía europea se introdujo por primera vez en los artículos 9-12 del Tratado de la Unión Europea (UE). Los artículos 18 a 25 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea establecen los derechos derivados de la ciudadanía europea.

Todo ciudadano de un país de la UE se considera ciudadano de la UE. La ciudadanía europea no sustituye a la ciudadanía nacional, sino que se añade a ella. La ciudadanía europea es la condición jurídica de toda persona perteneciente a un Estado miembro de la UE. La ciudadanía da derecho a:

ACTIVIDAD 2

- desplazarse y residir en toda la UE;
- votar y ser elegido en las elecciones municipales y al Parlamento Europeo en el Estado de residencia;
- recibir protección diplomática y consular de las autoridades de cada país de la UE fuera de la Unión si el Estado del que es ciudadano el individuo no está representado;
- presentar una petición al Parlamento Europeo y recurrir al Defensor del Pueblo Europeo;
- dirigirse a las instituciones europeas en una de sus lenguas oficiales y recibir una respuesta en la misma lengua;
- no ser discriminado por motivos de nacionalidad, sexo, raza, religión, discapacidad, edad u orientación sexual;
- invitar a la Comisión a presentar una propuesta legislativa (iniciativa ciudadana);
 - acceder a documentos de instituciones y organismos, en determinadas condiciones (artículo 15 del TFUE).

Ciudadanía económica

En la sociedad contemporánea atravesamos, una vez más, un momento histórico en el que crisis, descenso del consumo, endeudamiento, familias en dificultades, etc., son quizá las palabras más pronunciadas y escritas en las noticias y en la vida cotidiana. .

La educación financiera se ha convertido en un aspecto importante de la formación de los ciudadanos y es reconocida mundialmente como un elemento esencial de estabilidad y desarrollo sociocultural. Además, permite considerar el futuro como un marco temporal controlable, aunque no siempre predecible, gracias a una mayor capacidad crítica adquirida desde edades tempranas.

ACTIVIDAD 2

El enfoque propuesto para la educación económica de los ciudadanos permite abordar esa cuestión desde dos perspectivas diferentes. La primera se basa en un análisis realizado en función de las diferentes "etapas de la vida". Cada etapa corresponde a diferentes debates y planteamientos, problemas relacionados con el dinero y su gestión, competencias necesarias y adquiridas y educación factible. La segunda perspectiva se basa en el análisis de los enfoques de los distintos organismos educativos y de las estrategias que deben adoptarse, para una alfabetización económica coherente en un contexto más amplio, destinado a educar a las personas en su conjunto. Las investigaciones demuestran que la familia, los padres y los hijos hablan de dinero, sobre todo ante los gastos; mientras que los ingresos mensuales, los ahorros, las deudas y los problemas económicos sólo se discuten en contadas ocasiones.

La Ciudadanía Global es una forma de vida que reconoce que el mundo es una red cada vez más compleja de conexiones e interdependencias. Una forma de vida en la que nuestras elecciones y acciones pueden repercutir en las personas y comunidades a nivel local, nacional o internacional. La ciudadanía global fomenta el respeto personal y hacia los demás, vivan donde vivan. Anima a las personas a pensar profunda y críticamente sobre lo que es justo y equitativo y lo que minimizará el daño a nuestro planeta. Explorar cuestiones de ciudadanía mundial ayuda a los alumnos a tener más confianza para defender sus creencias y a ser más hábiles para evaluar la ética y el impacto de sus decisiones.

Un ciudadano global es alguien que:

- es consciente del resto del mundo y de su papel como ciudadano del mundo
 - respeta y valora la diversidad
 - comprende cómo funciona el mundo
 - indigna ante la injusticia social
 - participa en la comunidad a diferentes niveles, del local al mundial
 - está dispuesto a actuar para hacer del mundo un lugar más justo y sostenible
- asume la responsabilidad de sus actos.

ACTIVIDAD 2

Para ser ciudadanos del mundo eficaces, los jóvenes deben ser flexibles, creativos y proactivos. Tienen que ser capaces de resolver problemas, tomar decisiones, pensar de forma crítica, comunicar ideas con eficacia y trabajar bien en equipo y en grupo. Cada vez se reconoce más que estas habilidades y atributos son esenciales para tener éxito también en otros ámbitos de la vida del siglo XXI, incluidos muchos lugares de trabajo. Estas habilidades y cualidades no pueden desarrollarse sin el uso de métodos de aprendizaje activo a través de los cuales los alumnos aprenden haciendo y colaborando.

AUTOR/ES

IPS Maffeo Pantaleoni

FECHA 22/02/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

"**Saber**" y "**saber pensar**", para desarrollar una ciudadanía reflexiva a través de la libertad, la tolerancia, la igualdad y la solidaridad: esto implica conocer las instituciones públicas y las reglas de libertad y acción para defenderse de los abusos de poder.

"**Saber ser**", o vivir la ciudadanía interiorizando las reglas democráticas y la sensibilidad hacia los valores y los derechos humanos.

"**Saber hacer**", o tomar decisiones en el ámbito social y civil de forma participativa, asumiendo compromiso y responsabilidad: esto es la ciudadanía deliberativa

La ciudadanía activa debe ser un propósito educativo transversal. El conocimiento debe combinarse con el saber hacer o el conocimiento práctico conducirá a la competencia.

ACTIVIDAD 2

La ciudadanía activa puede dividirse en diferentes áreas de competencia, ya que incluye:

1 - **Ciudadanía científica:** agrupa las habilidades que permiten al ciudadano implicarse y ser socialmente competente respecto a las innovaciones tecnológicas y comprender de forma simplificada pero crítica la complejidad del mundo actual, atravesado por aspectos científicos y ecológicos que atañen a la vida social e individual .

2 - **Ciudadanía económica:** agrupan las competencias que permiten al ciudadano convertirse, dentro de la sociedad, en una persona verdaderamente informada y consciente del funcionamiento básico de la economía en el mundo para contribuir no sólo al bienestar individual, sino también al social .

3 - **Ciudadanía digital:** ofrece la posibilidad de defender los propios derechos mediante el uso de medios virtuales como una red social o una app.

4 - **Ciudadanía europea:** es la ciudadanía que da la posibilidad de ejercer los propios derechos también ante las instituciones europeas.

5 - **Ciudadanía global:** es la capacidad de comprender los problemas globales del mundo en que vivimos, cada vez más complejo e interconectado, caracterizado por amenazas y oportunidades, como las que indica la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de la ONU.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

**OTROS: CIENCIAS
JURÍDICAS Y
ECONÓMICAS**

ACTIVIDAD 2

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS 14 - 16 AÑOS OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Vídeo en papel
- lápices
- Rotuladores
- Fotos
- Recortar y grabar un time laps
- Imagen del mapa visual

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- 1) Dibujar el mapa ciudadanía
- 2) Escribir un guión
- 3) Hacer una línea de tiempo mientras dibujas tu mapa. Graba tu voz leyendo el guión
- 4) Edición de imagen y audio + música
- 5) Vídeo para compartir en las redes sociales

ACTIVIDAD 2

PALABRAS CLAVE

- Ciudadanía digital
- Ciudadanía activa
- Ciudadanía científica
- Ciudadanía europea
- Ciudadanía global
- Ciudadanía económica
- Sociedad del conocimiento
- Pease
- Justicia
- Desigualdades
- Empresa
- Innovación
- Infraestructuras
- Trabajo
- Innovación
- Crecimiento económico
- Energía limpia
- Agua limpia
- Saneamiento
- Educación de calidad
- Salud y bienestar
- Pobreza
- Hambre
- Igualdad de género
- Ciudades sostenibles
- Consumo responsable
- Cambio climático
- La vida bajo el agua
- Migrante indigente
- PEC
- SPID
- Firma digital
- Documento de identidad electrónico
- Derecho de voto
- Derecho de residencia
- Parlamento Europeo
- Protección consular
- Mediador europeo
- Consejo Europeo
- Documentos de la Comisión

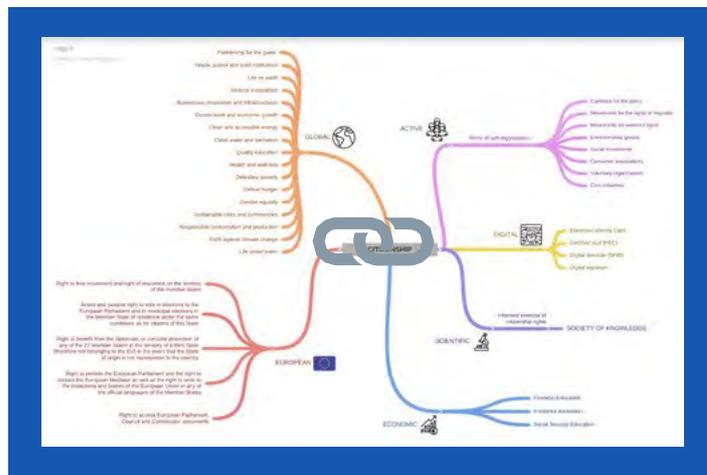
ICONOS



ACTIVIDAD 2

RECURSOS

Mapa desarrollado con coggle.it en italiano y traducido al inglés con el Profesor de inglés. Acceda al mapa a través del enlace.



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Visual Thinking Strategies (VTS) es un método de enseñanza que mejora la capacidad crítica de los alumnos.

habilidades de pensamiento a través de debates sobre imágenes visuales facilitados por el profesor. El VTS fomenta la participación a través de un proceso de resolución de problemas en grupo. Utiliza el arte para enseñar a pensar, habilidades de comunicación y alfabetización visual. Los alumnos contribuyen al debate presentando sus propias observaciones e ideas a la clase. Todas las contribuciones son aceptadas y consideradas neutralmente por el profesor y la clase para que los alumnos puedan aprender de las perspectivas de los demás.

El STB hace hincapié en el proceso de aprendizaje del alumno, individualmente y en colaboración con otros, más que en la difusión de

ACTIVIDAD 2

conocimientos por parte del instructor. Por lo tanto, el VTS está orientado al alumno. pone el poder en manos de los alumnos. se centra en el proceso y no en el producto: no se da a los alumnos una respuesta correcta porque la respuesta está en el proceso de aprendizaje y debate. Fomenta el pensamiento crítico.

HABILIDADES

La competencia ciudadana se refiere a la capacidad de actuar como ciudadanos responsables y de participar plenamente en la vida cívica y social, sobre la base de la comprensión de las estructuras y conceptos sociales, económicos, jurídicos y políticos, así como de la evolución global y de la sostenibilidad.

La competencia en ciudadanía se basa en el conocimiento de conceptos y fenómenos básicos relativos a los individuos, los grupos, las organizaciones de trabajo, la sociedad, la economía y la cultura. Presupone la comprensión de los valores comunes de Europa, expresados en el artículo 2 del Tratado de la Unión Europea y en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea. Incluye el conocimiento de los acontecimientos contemporáneos, así como la interpretación crítica de los principales acontecimientos de la historia nacional, europea y mundial. También abarca el conocimiento de los objetivos, valores y políticas de los movimientos sociales y políticos, así como de los sistemas sostenibles, especialmente el cambio climático y demográfico mundial y sus causas. El conocimiento de la integración europea es esencial, junto con la conciencia de la diversidad cultural y las identidades en Europa y en el mundo. Esto incluye la comprensión de las dimensiones multiculturales y socioeconómicas de las sociedades europeas y el modo en que la identidad cultural nacional contribuye a la identidad europea.

La competencia en ciudadanía requiere la capacidad de comprometerse eficazmente con los demás para lograr un interés común o público, como el desarrollo sostenible de la sociedad.

ACTIVIDAD 2

Para ello se requiere un pensamiento crítico y una capacidad integrada de resolución de problemas, así como la capacidad de elaborar argumentos y participar constructivamente en actividades comunitarias, así como en la toma de decisiones a todos los niveles, desde el local y nacional hasta el europeo. e internacional. También presupone la capacidad de acceder tanto a los medios de comunicación tradicionales como a los nuevos, de interpretarlos críticamente y de interactuar con ellos, así como de comprender el papel y las funciones de los medios de comunicación en las sociedades democráticas. El respeto de los derechos humanos, base de la democracia, es el requisito previo de una actitud responsable y constructiva. La participación constructiva presupone la voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles y en las actividades cívicas. Incluye el apoyo a la diversidad social y cultural, la igualdad de género y la cohesión social, estilos de vida sostenibles, el fomento de una cultura de paz y no violencia, así como la voluntad de respetar la intimidad de los demás y ser responsable con el medio ambiente . El interés por la evolución política y socioeconómica, por las humanidades y por la comunicación intercultural es esencial para estar dispuesto tanto a superar prejuicios y alcanzar compromisos cuando sea necesario como a garantizar la justicia social y la equidad.

ACTIVIDAD 2

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

NIVEL DE DESTREZA	EN LA FASE DE ADQUISICIÓN	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
	1	2	3	4
ALUMNO 1				
ALUMNO 2				
ALUMNO 2				

ALUMNO n				

NIVEL 1	4 - 5
NIVEL 2	6
NIVEL 3	7-8
NIVEL 4	9 - 10

ACTIVIDAD 2

	NIVEL DE COMPETENCIA EN	BÁSIC	INTERMEDIO	AVANZADO
	4-5	6	7-8	9-10
Conocimiento	Los conocimientos sobre los temas propuestos son mínimos, pueden organizarse y recuperarse con la ayuda del profesor	Los conocimientos sobre los temas propuestos son esenciales, pueden organizarse y recuperarse con la ayuda del profesor o de los compañeros.	El conocimiento de los temas propuestos es consolidados y organizados. El alumno sabe recuperarlos de forma autónoma y utilizar el trabajo mate	Los conocimientos sobre los temas propuestos son amplios, consolidados y bien organizados. El alumno sabe recuperarlos, relacionarlos de forma autónoma y utilizar en el trabajo. Sabe cómo referirse a ellos utilizando diagramas, mapas, esquemas y utilizarlos en su obra también en nuevos contextos
Habilidades	El alumno adopta ocasionalmente comportamientos y actitudes acordes con los principios constitucionales y necesita constantes recordatorios y	El alumno pone en práctica las competencias relacionadas con los temas tratados en la mayoría de los casos sencillos y cercanos a la propia experiencia directa, si no, con la ayuda del profesor	El alumno pone en práctica de forma autónoma las competencias relacionadas con los temas tratados y sabe conectar los conocimientos con las experiencias vividas, con lo estudiado y con los textos analizados, con buena pertinencia.	El alumno pone en práctica de forma autónoma las destrezas relacionadas con los temas tratados; conecta los conocidos entre sí, anota los vínculos y los relaciona con lo estudiado y con experiencias concretas con pertinencia y exhaustividad. Aporta contribuciones personales e originales, también útiles para mejorar los procedimientos, que es en capaz de adaptarse a situaciones variadas
Actitudes	El alumno adopta ocasionalmente comportamientos y actitudes acordes con las normas constitucionales y necesita constantes recordatorios y solicitudes de los adultos	El alumno ocasionalmente adopta comportamientos y actitudes coherentes con las normas constitucionales y necesita constantes recordatorios y solicitudes por parte de los adultos	Asumir las responsabilidades que le son encomendadas, que honra con la supervisión adulta o la aportación de compañeros Se asume responsabilidad en el trabajo y hacia el grupo	Puerta contribuciones personales e original, propuesta de mejora, sí asume responsabilidad hacia el trabajo, los demás personas, la comunidad y ejerce influencia positiva sobre el grupo

BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.lafeltrinelli.it/libri/daniele-marescotti/a-scuola-cittadinanza-attiva-competenze/9788826053448>
- [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=ES](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=ES)

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

El mapa puede utilizarse fácilmente en todos los niveles educativos, ya que es fácil de entender.

MÁS INFORMACIÓN

El mapa puede seguir desarrollándose en sus ramificaciones. Cada ramificación puede ser objeto de una UDA (Unidad Didáctica de Aprendizaje)

ACTIVIDAD 3

TÍTULO ART. 1 Constitución italiana

RESUMEN

El objetivo de la actividad es adquirir el valor de la Constitución italiana como la ley fundamental del estado. No sólo establece las "reglas del juego", es decir, las normas fundamentales de un Estado, sino que también representa un mapa de valores, indicando cuáles son los ideales y los objetivos que una comunidad decide fijarse, así como el contenido de los principios fundamentales.

AUTOR/S

IPS Maffeo Pantaleoni

FECHA 16/05/2022

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Conocer los artículos fundamentales de la Constitución Italiana

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS LEY

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

ACTIVIDAD 3

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Video Scribe
- Libro de la Constitución Italiana
- Kahoot
- Pantalla interactiva
- Ordenador
- Smartphone

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- 1) Presentación de la actividad
- 2) Ver el vídeo
- 3) Actividad de Kahoot
- 4) Debate

En la parte de evaluación de los alumnos, éstos respondieron a las preguntas basándose en lo que se relataba en el vídeo de pensamiento visual, por Kahoot

PALABRAS CLAVE

- Democracia
- Democracia directa
- Democracia representativa
- República
- Trabajo
- Trabajo por cuenta propia
- Trabajo por cuenta ajena
- Estado italiano
- Soberanía
- Territorio
- Personas
- Forma de gobierno
- Forma de Estado
- Monarquía
- Poder absoluto
- División de poderes
- Derecho de voto
- Referéndum

ACTIVIDAD 3

ICONOS



RECURSOS

Vea el vídeo de la actividad y la puesta en práctica con los alumnos.



ACTIVIDAD 3



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Evalué a los alumnos en función de las respuestas dadas en kahoot y de la debate

Presenté la lección a los alumnos explicándoles el contenido del vídeo y, tras haberlo visto, debatimos sobre los principios contenidos en el artículo. 1.

<https://create.kahoot.it/details/252f0278-3375-4c5c-b14e-99e89a8ac59c>



ACTIVIDAD 3

BIBLIOGRAFÍA

- Constitución italiana-Libro de Derecho
- iMovie para crear el vídeo.

<https://www.governo.it/it/costituzione-italiana/principi-fondamentali/2839#:~:text=Art.,e%20nei%20limiti%20della%20Costituzione.>

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

La actividad puede utilizarse fácilmente en todos los niveles educativos, ya que es fácil de entender, teniendo en cuenta las leyes de otro estado.

ACTIVIDAD 4

TÍTULO Arquitectura egipcia

RESUMEN

El objetivo es explicar los diferentes tipos de edificios egipcios, concretamente mediante analizar los diferentes tipos de templos y tumbas existentes, así como su evolución a lo largo del tiempo. Para ello, creemos que la visualización a través de dibujos, viñetas o cómics facilita enormemente la asimilación de estos conceptos por parte de nuestros alumnos. Además, con esta actividad proponemos un trabajo interdisciplinar donde entran en juego conocimientos y habilidades de diferentes disciplinas, no sólo de Geografía e Historia, sino también de Educación Plástica y Visual, e Inglés.

AUTOR/S

IES MEDITERRÁNEO

FECHA 14/02/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer las principales manifestaciones arquitectónicas del arte egipcio,
- Distinguir las principales características de la arquitectura egipcia.
- Explicar las diferentes etapas del arte y la historia egipcios.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS:

ACTIVIDAD 4

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS **14 - 16 AÑOS** **OTROS**

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Lápices de colores
- Cuaderno
- Hojas de dibujo en formato A4 y A3

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Tres sesiones.

1-.Primera sesión introductoria, se mostrará a los alumnos un ejemplo explicativo de la arquitectura egipcia a través del Visual Thinking. Además, se mostrará un vídeo corto en YouTube como ejemplo de "Academia Play" como forma de inspiración y lluvia de ideas para los alumnos.

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&feature=youtu.be&v=6a_glpv_XD4

2-. Segunda sesión. Los alumnos desarrollarán su propio Visual Thinking en clase con la guía del profesor.

3-. Exposición en clase y presentación del Visual Thinking desarrollado individualmente al resto de compañeros.

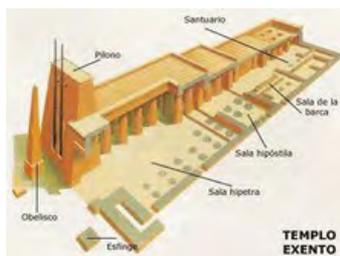
ACTIVIDAD 4

PALABRAS CLAVE

- Pirámides de Mastabas
- Hipogeos (arquitectura funeraria)
- Templos (Luxor, Karnac)
- Avenida de las esfinges
- Sala hipóstila
- Cámara de dioses (arquitectura religiosa)
- Características:
 - Colosalismo
 - Arquitectura arquitrabada o adintelada (dintel)
 - Columnas con forma de papiro (Papiroforme)

ICONOS

Iconos murales (pilares), columnas, tumbas, mastaba obeliscos, pirámides, flechas, conceptos clave.



Created by Icon 54
from Noun Project



Created by Smalllike
from Noun Project



Created by Vectors Market
from Noun Project

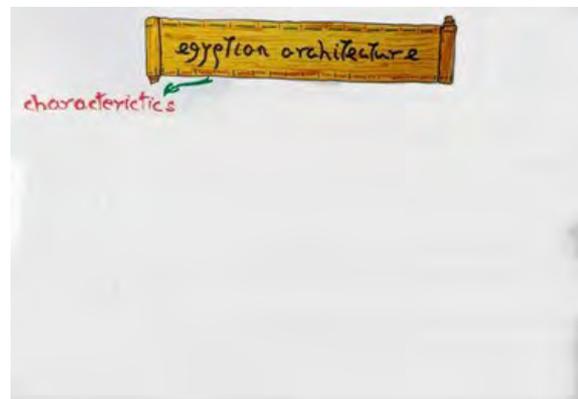


Created by Ralf Schmitzer
from Noun Project

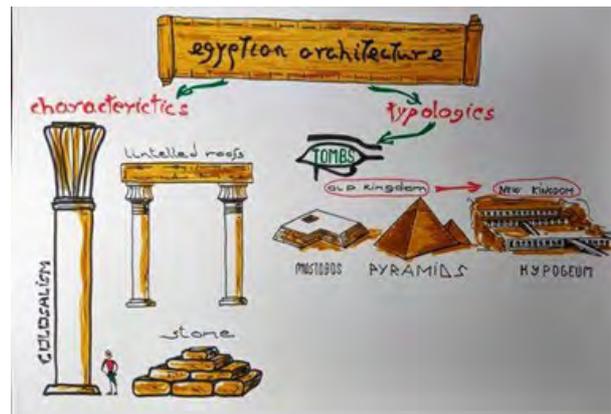
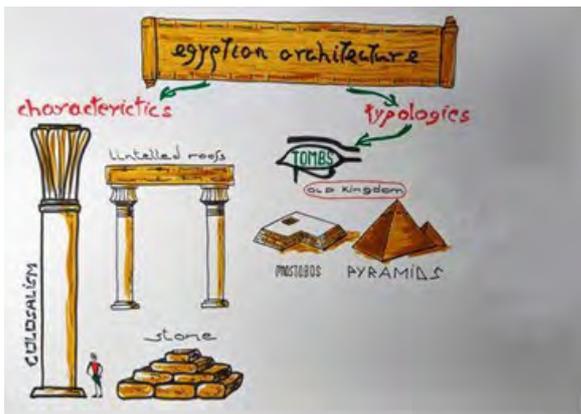
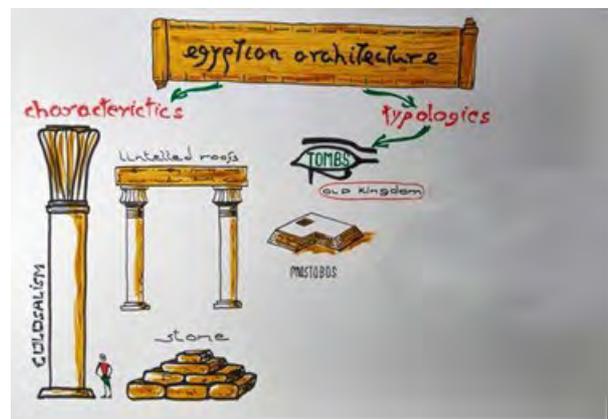
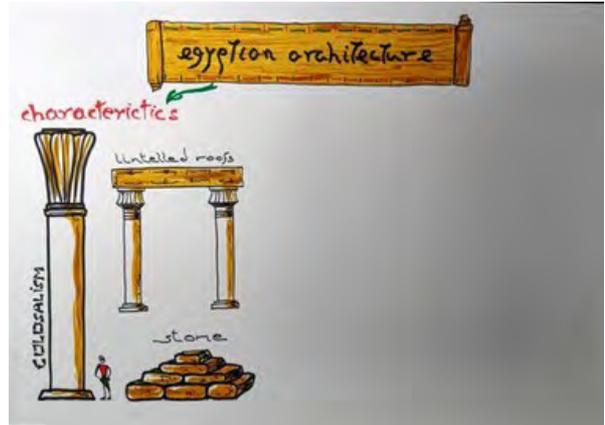
ACTIVIDAD 4

RECURSOS

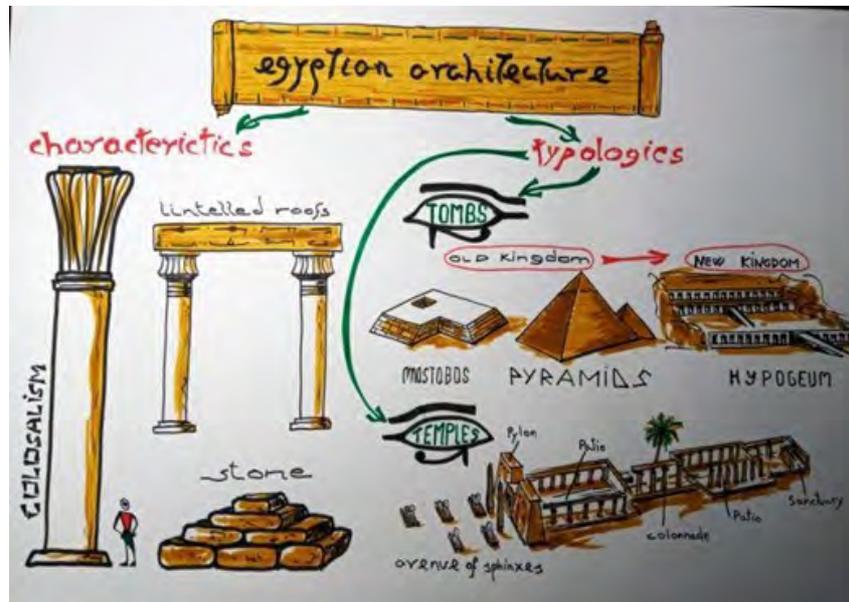
Ver vídeo de la actividad



ACTIVIDAD 4



ACTIVIDAD 4



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Se utiliza una rúbrica (Haz click)



BIBLIOGRAFÍA

- "Historia del Arte en Cómic. El Mundo Clásico". Cifuentes,P. Desperta Ferro Ediciones, 2020.
- "La Historia como nunca antes la habían contado. Un libro de Academia Play". Rubio Donzé, J. Editorial Esfera de los Libros, 2018.

ACTIVIDAD 4

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Aplicable a un nivel más complejo, como es la asignatura de Patrimonio Histórico de 1º de Bachillerato (16-17 años). Para el trabajo en clase de este nivel superior, se ampliarán los contenidos. Además de estudiar las diferentes tipologías arquitectónicas, se trabajará la escultura y su evolución desde el Imperio Antiguo Egipcio hasta el Bajo Imperio y la llegada del Imperio Romano. Desde el punto de vista escultórico, también nos parece muy interesante realizar Visual Thinking, comparando la evolución de la escultura egipcia y griega, viendo la influencia egipcia en la primera estatuaria griega y su evolución hacia la conquista del movimiento.

ACTIVIDAD 5

TÍTULO Evolución de la comunicación

RESUMEN

Las personas han mejorado sus habilidades y dispositivos de comunicación durante miles de años. El profesor de arte enseña a los alumnos la evolución de la comunicación mediante el pensamiento visual.

AUTOR/S

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşçioğlu Ortaokulu

FECHA 10/02/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Enseñar la Evolución de la Comunicación a los estudiantes.

Orientar a los alumnos sobre Visual Thinking, Time Lapse, Mind Mapping. Enseñar dispositivos tecnológicos para utilizar la innovación.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS: ARTE VISUAL

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

ACTIVIDAD 5

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Teléfonos móviles
- Papel
- Rotulador
- Trípode

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad tiene 4 frases:

- 1- Decidir sobre qué trabajamos. (Título)
- 2- Inicio de la elaboración de mapas mentales
- 3- Suministro de todos los materiales necesarios (teléfono inteligente, papel, rotulador, trípode)
- 4- Dibujar, escribir el guión (pero no lo leímos), la grabación de un lapso de tiempo, mientras que el dibujo del mapa, la adición de música

PALABRAS CLAVE

- Humo
- Pinturas
- rupestres
- Paloma
- Radio
- Televisión
- Telégrafo
- Ordenador Inalámbrico
- Internet
- Teléfono
- Antena de radiodifusión
- Drone
- Compras en línea
- Comunicación
- Invención
- Edades
- Evolución
- Educación en línea
- Audiencia
- Electricidad
- Aprendizaje visual
- Escritura
- Conexión

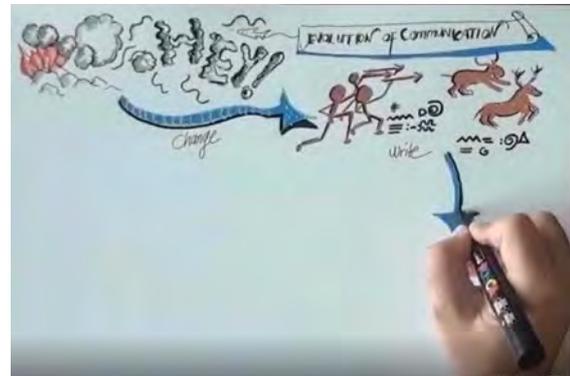
ACTIVIDAD 5

ICONOS

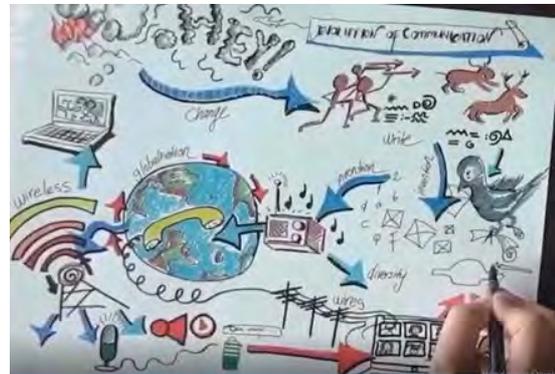


RECURSOS

Ver vídeo de la actividad



ACTIVIDAD 5



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Después de enseñarles Visual Thinking, los alumnos empezaron a mejorar. Crear explicaciones visuales mejora la retención de información y la comprensión profunda de conceptos complejos. Por esta razón, los alumnos se benefician del aprendizaje del Visual Thinking y de las habilidades comunicativas.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.youtube.com/watch?v=A2evzLCjprU&t=104s>

ACTIVIDAD 6

TÍTULO Contaminación

RESUMEN

La contaminación ambiental empezó a hacerse notar con el inicio de la revolución industrial del siglo XIX y ha seguido creciendo desde entonces, convirtiéndose hoy en un verdadero problema de salud pública. La contaminación se produce cuando el medio natural no puede destruir un elemento que ha llegado al aire, al suelo o al agua de forma no natural. El proceso de destrucción puede variar desde unos pocos días hasta miles de años, dependiendo de la naturaleza de la contaminación. En la vida cotidiana identificamos varios tipos de contaminación: la del aire, la del agua, la acústica y la del suelo.

Entre las causas de la contaminación del medio ambiente son número a cabo una serie de actividades como la industria, el transporte, las actividades de los glicoles y las zonas comerciales, residenciales, etc.

Las aguas residuales pueden tener un impacto considerable en la calidad de nuestros recursos hídricos. El agua es un elemento esencial para nuestra sociedad y para nuestra salud. Unos ríos, lagos y aguas costeras limpios son importantes para el entorno empresarial y para las actividades recreativas, al tiempo que contribuyen a crear una identidad de las zonas en las que vivimos. Si no se tratan adecuadamente, las aguas residuales pueden tener efectos muy perjudiciales para la calidad del agua. Estos efectos van desde aumentos locales de la mortalidad de los peces hasta problemas generalizados, como la propagación de algas que amenazan ecosistemas enteros.

La agricultura es la principal responsable de la contaminación del agua y el petróleo. Esto se debe al creciente uso de pesticidas, así como a la naturaleza intensiva de la producción agrícola. Casi todos los plaguicidas se fabrican a partir de productos químicos destinados a mantener las enfermedades y las plagas alejadas de los cultivos. Sin embargo, a la larga todo el medio ambiente se resiente, una paradoja que acaba afectando a la salud de las personas (aparición de la obesidad).

ACTIVIDAD 6

Con la evolución de la industria automovilística, ha aumentado la contaminación ambiental. En este sentido, los transportes son una fuente importante de contaminación ambiental, debido a los motores de combustión interna. Como el tráfico aumenta día a día y cada vez son más los habitantes del planeta que quieren un medio de transporte personal, la contaminación ambiental sigue una curva ascendente y no tardaremos en ver una disminución de la contaminación, debida principalmente a la multiplicación de los coches año tras año, que provoca la aparición de enfermedades respiratorias.

La contaminación acústica causada por los aviones y la exposición prolongada al ruido pueden producir diversos efectos sobre la salud, concretamente malestar, trastornos del sueño, efectos negativos sobre los sistemas cardiovascular, auditivo y metabólico, así como trastornos cognitivos. Los resultados del uso de plástico desechable pueden verse en la orilla del mar, pero también en los océanos. El plástico no sólo contamina las costas, sino que también es perjudicial para los animales marinos que quedan atrapados en trozos más grandes y confunden los trozos más pequeños con comida. Tragar partículas de plástico puede impedir la digestión de alimentos normales y podría atraer contaminantes químicos tóxicos a sus cuerpos. Las personas consumen plástico a través de la cadena alimentaria, pero se desconocen sus efectos sobre la salud. La industria lleva contaminando el medio ambiente desde el comienzo de la revolución industrial, principalmente debido al uso creciente de combustibles fósiles. El siglo XIX y principios del XX fueron un periodo en el que la fuerza humana fue sustituida por el uso generalizado de la fuerza procedente de la combustión del carbón, lo que provocó una contaminación masiva del medio ambiente y la formación de lluvia ácida. Las precipitaciones están causadas principalmente por las emisiones de dióxido de carbono, óxidos de azufre y óxidos de nitrógeno; las moléculas de estas sustancias reaccionan con las moléculas de agua, produciendo ácidos peligrosos. villas diseñadas por Palladio.

ACTIVIDAD 6

AUTOR/S

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

FECHA 21/03/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Comprender cómo se produce la contaminación.

Abordar las causas de la contaminación y los efectos de cada una de ellas.

Análizar de los efectos de la contaminación sobre el entorno natural y el cuerpo humano.

Concienciar de que la contaminación afecta al medio ambiente y a las personas a escala mundial.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS: BIOLOGÍA

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Papel
- Lápices
- Rotuladores
- Imágenes para la cartografía

ACTIVIDAD 6

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

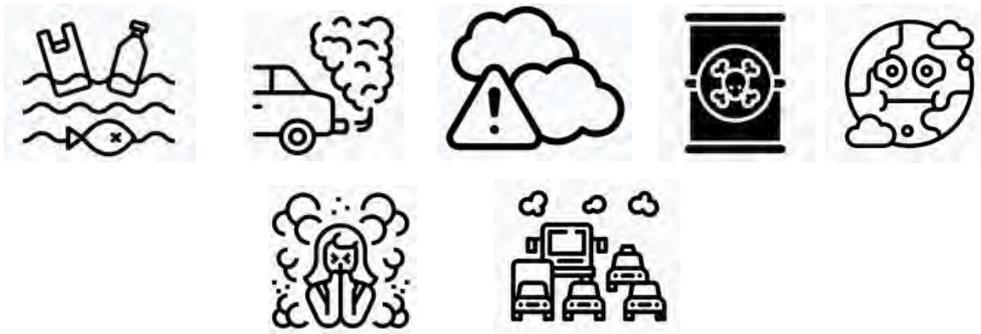
Hacer el mapa partiendo de Contaminación

1. Hacer el esquema de la lección
2. Edición de imágenes

PALABRAS CLAVE

- Contaminación Plaguicidas
- Peligros
- Obesidad
- Contaminación acústica
- Enfermedades respiratorias / pulmonares
- Contaminación del suelo
- Residuos tóxicos

ICONOS



RECURSOS

Ver vídeo de la actividad



ACTIVIDAD 6

EVALUACIÓN DEL ALUMNO

El papel del profesor es guiar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, proporcionarles nueva información, retarles a pensar y animarles a expresar sus opiniones sobre un tema determinado.

Sin embargo, considera un elemento el pensamiento crítico de los alumnos a los que se pide que analicen imágenes. En este contexto, se anima a los estudiantes a expresar sus ideas frente a sus compañeros de clase, el aprendizaje basado en el descubrimiento y el diálogo.

Pretende desarrollar la capacidad de asignar determinados significados a las imágenes para comprender el fenómeno de la contaminación.

Evaluación de las competencias

Nivel de habilidad	EN LA FASE DE ADQUISICIÓN	NIVEL BÁSICO	NIVEL MEDIO	NIVEL AVANZADO
	4-5	6-7	8-9	10
Conocimiento	Los conocimientos sobre los temas propuestos son mínimos, pueden organizarse y recuperarse con la ayuda del profesor o compañeros	Conocimientos básicos que pueden utilizarse para resolver tareas	Conocimiento profundo del tema que permite el análisis individual de imágenes.	Un excelente conocimiento de la materia que permita la emisión de argumentos y contribuye a la realización de esquemas lógicos que son la base para la adquisición de nueva información.
Autoridad	El alumno rara vez tiene preguntas u opiniones sobre lo que se está debatiendo	El alumno utiliza experiencias previas para crear nuevas habilidades con el fin de resolver algunos ejercicios	El alumno establece conexiones lógicas, comprende fácilmente temas multidisciplinares y establece la conexión entre la asignatura y la experiencia cotidiana.	El alumno se relaciona críticamente con el tema propuesto para el debate, puede analizar por sí mismo una imagen y formular ideas originales.
Actitudes	El profesor debe intervenir constantemente durante la actividad del alumno	El alumno necesita el consejo del profesor de vez en cuando	El alumno tiene confianza en sí mismo y control durante la actividad	El alumno es capaz de resolver la tarea de trabajo solo y con mucha creatividad. Tiene un comportamiento asumido.

BIBLIOGRAFÍA

- ♦ Gavrilescu E lena, Fuentes de contaminación y contaminantes ambientales , Bucarest, Editorial Sitech, 2007.
- ♦ Ferdinand Pricope , Contaminación ambiental y conservación de la naturaleza , Bucarest, Editorial Rovimed, 2019

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

El mapa es para que lo entienda todo el mundo.

MÁS INFORMACIÓN

Después de la clase, se presentará a los alumnos una serie de imágenes con aspectos importantes de los efectos de la contaminación en distintas partes del país y de Europa. Juntos analizaremos estas imágenes e identificaremos las causas que provocaron la contaminación y los efectos producidos para comprender mejor cómo afecta la contaminación a los circuitos de la materia en la naturaleza y los efectos sobre la salud humana. También se animará a los alumnos a que hagan sus propios comentarios y aporten ejemplos personales de la vida cotidiana .

ACTIVIDAD 7

TÍTULO PIRÁMIDE ALIMENTARIA

RESUMEN

Una pirámide alimentaria es una representación del número óptimo de raciones de alimentos principales que deben ingerirse cada día

AUTOR/S

FECHA 15/03/2021

VERSIÓN 1

IPS Maffeo Pantaleoni

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer y consolidar hábitos saludables para la vida cotidiana y la práctica física y deportiva y evaluar los hábitos negativos para la salud, como fumar, beber alcohol, el sedentarismo o una dieta desequilibrada
- Organizar y coordinar los hábitos básicos, entendiendo la pirámide de la salud como un todo transversal que va más allá de los aspectos puramente nutricionales.
- Conocer las cualidades de los distintos tipos
- de alimentos. Identificar dietas equilibradas.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS

ACTIVIDAD 7

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS **14 - 16 AÑOS** **OTROS**

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Definiciones
- Conceptos
- Principios
- Libros de Alimentación
- imágenes
- Web
- Software
- Hardware

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos ven un vídeo de Video Scribe como parte teórica de la actividad, en el que se explican las proporciones de alimentos que deben ingerirse diariamente y los principales nutrientes.

Encontrarán el vídeo en la plataforma escolar Google Classroom y aprenderán los conceptos principales siguiendo su tiempo y teniendo la oportunidad de escuchar la grabación una y otra vez hasta que no capten la enseñanza.

En el colegio realizarán una actividad práctica de realización de un mapa mental basado en la Pirámide Alimentaria para demostrar sus conocimientos sobre el tema.

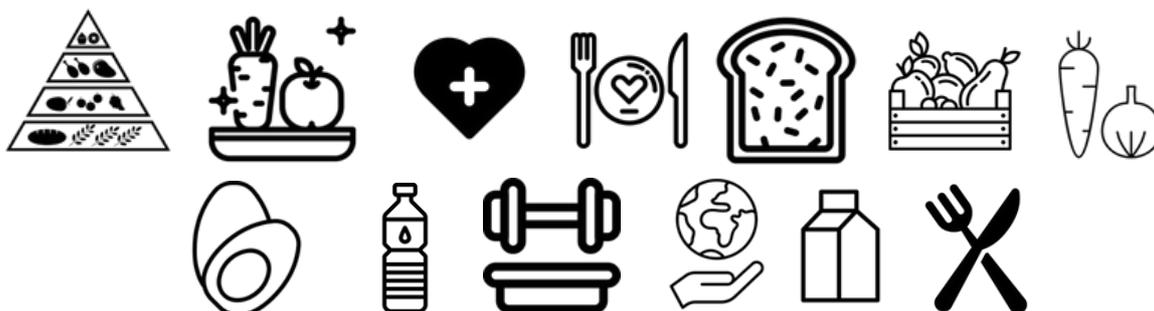
ACTIVIDAD 7

PALABRAS CLAVE

- Salud
- Sostenibilidad alimentaria
- Dieta mediterránea
- Convivencia
- Nutrición adecuada
- Principios nutricionales
- Nutrición sana
- Top
- Alimentación diaria
- Alimentos poco saludables
- Alimentos saludables
- Productos lácteos
- Verduras
- Frutas
- Carne
- Pirámide
- Pescado
- Huevos
- Agua
- Pan
- Alcohol
- Trastornos alimentarios
- Base

ICONOS

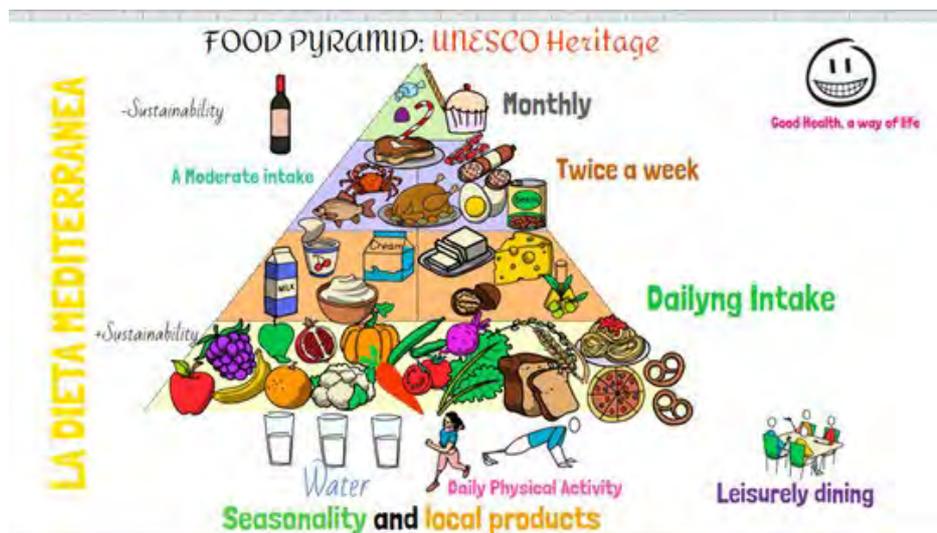
<https://thenounproject.com/search/icons/?iconspage=1&q=food>



ACTIVIDAD 7

RECURSOS

Ver vídeo de la actividad



ACTIVIDAD 7



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Aprenderán que la dieta mediterránea es el estilo de vida correcto y la metodología de pensamiento visual facilita el proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.alimenti-salute.it/content/piramide-alimentare>
- <https://www.issalute.it/index.php/la-salute-dalla-a-alla-z-menu/p/piramide-alimentare>
- Libro de texto

ACTIVIDAD 7

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

En cuanto a la enseñanza secundaria superior, imágenes y conceptos relacionados con los nutrientes de los alimentos y el plato del buen comer, la dieta mediterránea como estilo de vida saludable, las enfermedades transmitidas por los alimentos y los trastornos de la alimentación, las alergias y las intolerancias alimentarias, la importancia del deporte y la actividad física diaria según la famosa frase latina "Mens sana in corpore sano" (una mente sana en un cuerpo sano).

MÁS INFORMACIÓN

Los alumnos aprenden a tratar con los alimentos y a conocer los importantes conceptos de comida "sana" y "poco sana" empezando a pensar en términos de los nutrientes que contienen.

Si la actividad es en inglés, aprenderán el vocabulario de los alimentos, los nutrientes y las enfermedades.

ACTIVIDAD 8

TÍTULO EL COLOR

RESUMEN

La actividad consiste en estudiar el color, su origen, sus características, su percepción y fundamentos físicos a través de una metodología basada en la implicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando el dibujo (Visual Thinking) como instrumento para expresar, comprender y reforzar conceptos, creando aprendizajes significativos basados en la organización de espacios visuales

AUTOR/S

FECH 12/02/2021
VERSIÓN 1

IES MEDITERRÁNEO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer los elementos del sistema perceptivo humano y su funcionamiento.
- Conocer los procesos físicos y biológicos que permiten la visualización de los colores.
- Conocer las cualidades del color y ser capaz de realizar mezclas y gamas cromáticas.
- Conocer las mezclas de color luz y color pigmento, sus colores primarios y secundarios.

- CIENCIA**
- TECNOLOGÍA**
- MATEMÁTICAS**
- GEOGRAFÍA/HISTORIA**

- IDIOMAS**
- LITERATURA**
- MÚSICA**
- OTROS: ARTES**

ACTIVIDAD 8

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

- 12 - 14 AÑOS** **14 - 16 AÑOS** **OTROS**

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Lápiz
- Papel
- Bolígrafo
- Rotuladores

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Sesión 1: Presentación de la actividad. Lluvia de ideas

Sesión 2: Mapa conceptual. Selección de ideas principales. Dibujos y conceptos clave en función de estas ideas.

Sesión 3: Ejecución. Realización del producto final utilizando los dibujos previamente seleccionados.

PALABRAS CLAVE

- | | | |
|--------------|------------------------|--------------|
| • El color | • Longitud de onda | • Rueda |
| • Luz blanca | • Síntesis aditiva | • Primary |
| • Refracción | • RGB | • Secundaria |
| • Reflexión | • Pigmento | • Terciaria |
| • Largo | • Síntesis sustractiva | • Mixta |
| • Medio | • Cool | |
| • Corto | • Caliente | |

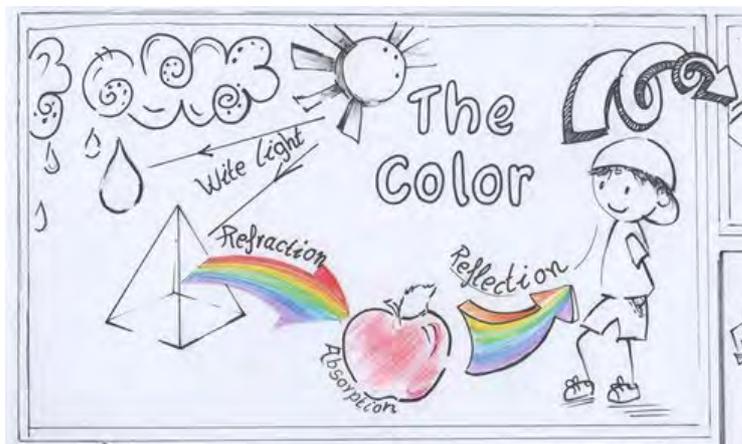
ACTIVIDAD 8

ICONOS

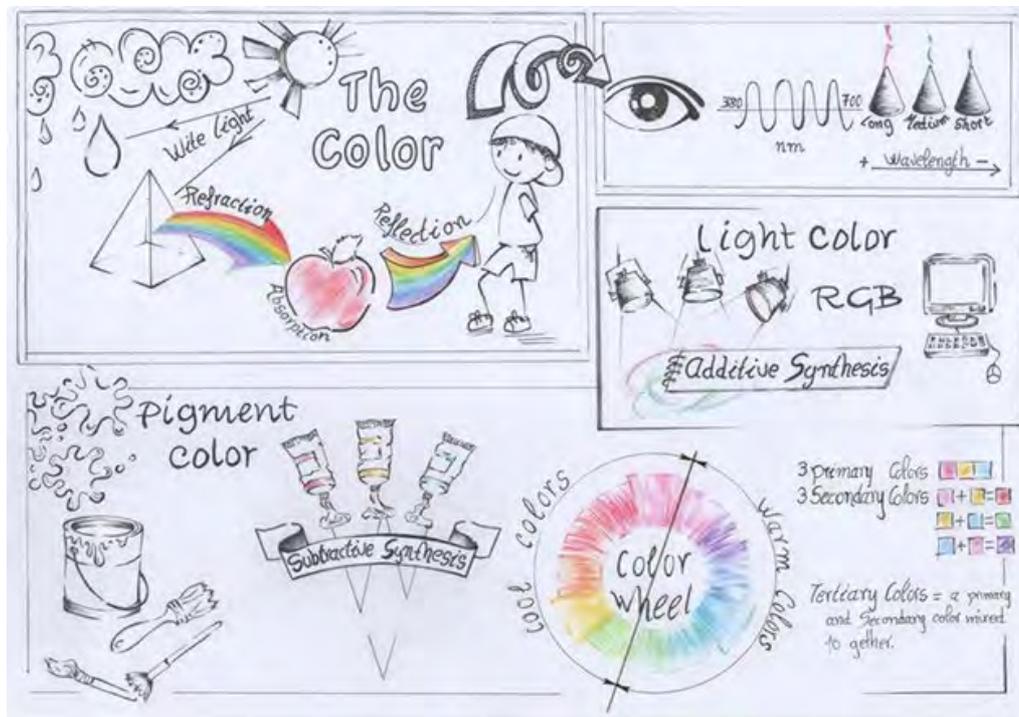


RECURSOS

Ver vídeo de la actividad



ACTIVIDAD 8



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Se utiliza una rúbrica (Haz click)



BIBLIOGRAFÍA

- Libro de clase

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

En los niveles inferiores, probablemente sería más apropiado centrarse en la materia colorante y las mezclas sustractivas.

El campo del color es tan amplio que no sería un problema adaptarlo a niveles superiores, sólo habría que profundizar en cada uno de los cuatro contenedores en los que se estructura el ejercicio, mediante un vocabulario más concreto y específico, cuyo único problema sería la creación de imágenes para términos cada vez más abstractos, por lo que es imprescindible utilizar los colores para hablar de gamas, cualidades También se podría recurrir al mundo de la física y sobre todo de la química, como fenómenos ópticos, visuales y estructurales.

TÍTULO AGENDA 2030

RESUMEN

Esta Agenda es un plan de acción en favor de las personas, el planeta y la prosperidad. También pretende fortalecer la paz universal en mayor libertad. Reconocemos que la erradicación de la pobreza en todas sus formas y dimensiones, incluida la pobreza extrema, es el mayor desafío mundial y un requisito indispensable para el desarrollo sostenible. Todos los países y todas las partes interesadas, actuando en colaboración, aplicarán este plan. Estamos resueltos a liberar a la raza humana de la tiranía de la pobreza y la necesidad y a sanar y asegurar nuestro planeta. Estamos decididos a dar los pasos audaces y transformadores que se necesitan urgentemente para que el mundo camine por una senda sostenible y resistente. Al embarcarnos en este viaje colectivo, nos comprometemos a que nadie se quede atrás. Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y las 169 metas que anunciamos hoy demuestran la escala y la ambición de esta nueva Agenda universal. Pretenden basarse en los Objetivos de Desarrollo del Milenio y completar lo que éstos no lograron. Pretenden hacer realidad los derechos humanos de todos y lograr la igualdad de género y el empoderamiento de todas las mujeres y niñas. Son integrados e indivisibles y equilibran las tres dimensiones del desarrollo sostenible: la económica, la social y la medioambiental. Los Objetivos y metas estimularán la acción durante los próximos 15 años en áreas de importancia crítica para la humanidad y el planeta.

El 25 de septiembre de 2015, los 193 jefes de Estado de los países miembros de la ONU se reunieron en Nueva York para firmar la Agenda 2030, un documento político que contiene 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y 169 submetas o metas concretas que deben alcanzarse de aquí a 2030. La Agenda entró en vigor el 1 de enero de 2016 y sustituyó a los anteriores Objetivos de Desarrollo del Milenio, cuyo año de vencimiento era 2015. Los objetivos son válidos tanto para el desarrollo como para los países avanzados. Todos los países, independientemente de su grado de desarrollo, deben dar su apoyo a una causa que es de interés común porque afecta a todo el

ACTIVIDAD 9

mundo. Cada país, a su manera, debe proponer su propia estrategia de desarrollo sostenible, orientada a la consecución de los objetivos comunes, y debe rendir cuentas de los resultados obtenidos

En concreto, los objetivos giran en torno a las "cinco P".

-Personas: poner al hombre y su dignidad en el centro de toda consideración, eliminar el hambre y la pobreza en todas sus formas y promover la igualdad.

-Prosperidad: garantizar una mejor calidad de vida para todos.

-Paz: promover sociedades basadas en la paz y la inclusión, que hagan del diálogo su arma

-Asociación: poner en marcha el programa Agenda con colaboraciones internacionales y globales válidas.

-Planet: proteger el medio ambiente y luchar contra el cambio climático para garantizar un futuro a las generaciones venideras.

Al firmar el documento, los Estados se comprometen a declinar y calibrar los objetivos de la Agenda 2030 en el marco de su planificación económica, social y medioambiental

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Objetivo 1. Acabar con la pobreza en todas sus formas y en todo el mundo

Objetivo 2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.

Objetivo 3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.

Objetivo 4. Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

Objetivo 5. Lograr la igualdad entre los géneros y la autonomía de todas las mujeres y niñas

Objetivo 6. Garantizar la disponibilidad y la gestión sostenible del agua y el saneamiento para todos

Objetivo 7. Garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos

Objetivo 8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.

Objetivo 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.

Objetivo 10. Reducir las desigualdades dentro de los países y entre ellos

Objetivo 11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.

ACTIVIDAD 9

Objetivo 12. Garantizar pautas de consumo y producción sostenibles

Objetivo 13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos

Objetivo 14. Conservar y utilizar de forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.

Objetivo 15. Proteger, restaurar y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar de forma sostenible los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación del suelo y frenar la pérdida de biodiversidad.

Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.

Objetivo 17. Reforzar los medios de ejecución y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.

AUTOR/S

FECH 20/03/2021
VERSIÓN 1

IPS Maffeo Pantaleoni

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos de aprendizaje se describen dentro de los ámbitos cognitivo, socioemocional y de comportamiento.

La dimensión cognitiva abarca los conocimientos y las capacidades de reflexión necesarios para comprender mejor los ODS y los retos que plantea su consecución. La dimensión socioemocional incluye las habilidades sociales que permiten a los alumnos colaborar, negociar y comunicarse para promover los ODS, así como las habilidades de autorreflexión, los valores, las actitudes y las motivaciones que les permiten desarrollarse a sí mismos.

La dimensión conductual describe la capacidad de acción

ACTIVIDAD 9

- CIENCIA**
- TECNOLOGÍA**
- MATEMÁTICAS**
- GEOGRAFÍA/HISTORIA**

- IDIOMAS**
- LITERATURA**
- MÚSICA**
- OTROS: GRÁFICO Y DISCIPLINAS PUBLICITARIAS**

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

- 12 - 14 AÑOS** **14 - 16 AÑOS** **OTROS**

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- PC
- VideoScribe
- Internet
- Plataforma social

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- 1) Dibujar el mapa Agenda 2030
- 2) Escribir guión
- 3) Graba una línea de tiempo mientras dibujas tu mapa. Graba tu voz leyendo el guión
- 4) Edición de imagen y audio + música
- 5) Vídeo para compartir en las redes sociales y en el aula

ACTIVIDAD 9

PALABRAS CLAVE

- Pobreza
- Hambre
- Salud
- Educación
- Igualdad de género
- Agua limpia y saneamiento
- Energía renovable
- Trabajo
- Crecimiento económico
- Innovación
- Infraestructuras
- Ciudades sostenibles
- Consumo
- Clima
- Vida bajo el agua
- Vida en la tierra
- Paz
- Justicia
- Asociaciones

ICONOS



ACTIVIDAD 9

RECURSOS

Vea el vídeo de la actividad y consulte el mapa en el enlace.



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Las Estrategias de Pensamiento Visual (VTS) son un método de enseñanza que mejora las habilidades de pensamiento crítico a través de debates sobre imágenes visuales facilitados por el profesor. VTS fomenta la participación a través de un proceso de resolución de problemas en grupo. Utiliza el arte para enseñar a pensar, habilidades de comunicación y alfabetización visual. Los alumnos contribuyen al debate presentando sus propias observaciones e ideas a la clase. Todas las contribuciones son aceptadas y consideradas neutralmente por el profesor y la clase para que los alumnos puedan aprender de las perspectivas de los demás.

El VTS hace hincapié en el proceso de aprendizaje del alumno, individualmente y en colaboración con otros, más que en la difusión de conocimientos por parte del instructor. Por lo tanto, el VTS está orientado al alumno. pone el poder bajo el control de los alumnos. se centra en el proceso y no en el producto - no se da a los alumnos una respuesta correcta porque el proceso de aprender y debatir es la respuesta. Fomenta el pensamiento crítico.

ACTIVIDAD 9

HABILIDADES

Competencia de pensamiento sistémico: capacidad para reconocer y comprender las relaciones; analizar sistemas complejos; pensar en cómo se incorporan los sistemas en diferentes ámbitos y a diferentes escalas y gestionar la incertidumbre.

Competencia prospectiva: capacidad de comprender y evaluar múltiples futuros -posibles, probables y deseables-; de crear sus propias visiones de futuro; de aplicar el principio de precaución; de determinar las consecuencias de las acciones y de gestionar los riesgos y los cambios.

Competencia normativa: capacidad para comprender y reflexionar sobre las normas y valores que subyacen a las acciones de cada uno; y para negociar los valores, principios, objetivos y metas de la sostenibilidad, en un contexto de conflictos de intereses y compromisos, conocimientos inciertos y contradicciones.

Competencia estratégica: capacidad para desarrollar y aplicar colectivamente acciones innovadoras que promuevan la sostenibilidad a escala local y fuera de ella.

Competencia colaborativa: capacidad para aprender de los demás; comprender y respetar las necesidades, perspectivas y acciones de los demás (empatía); comprender, relacionarse y ser sensible con los demás (liderazgo empático); gestionar los conflictos en un grupo; y facilitar un enfoque colaborativo y participativo para la resolución de problemas.

Competencia de pensamiento crítico: capacidad de cuestionar normas, prácticas y opiniones; de reflexionar sobre sus propios valores y percepciones y acciones; y de adoptar una postura sobre la cuestión de la sostenibilidad.

Competencia de autoconciencia: capacidad de reflexionar sobre el propio papel en la comunidad local y en la sociedad (global); de evaluar sin descanso y seguir motivando sus acciones y de gestionar sus sentimientos y deseos.

Competencia integrada de resolución de problemas: capacidad fundamental para aplicar diferentes marcos de resolución de problemas a problemas complejos de sostenibilidad y para desarrollar opciones de solución válidas

ACTIVIDAD 9

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

NIVEL DE DESTREZA	EN LA FASE DE ADQUISICIÓN	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
	1	2	3	4
ALUMNO 1				
ALUMNO 2				
ALUMNO 2				

ALUMNO n				

NIVEL 1	4 - 5
NIVEL 2	6
NIVEL 3	7-8
NIVEL 4	9 - 10

ACTIVIDAD 9

NIVEL DE COMPETENCIA	EN LA FASE DE ADQUISICIÓN	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
	4-5	6	7-8	9-10
Conocimie	Los conocimientos sobre los temas propuestos son mínimos, pueden organizarse y recuperar con la ayuda del profesor	Los conocimientos sobre los temas propuestos son esenciales, pueden organizarse y recuperarse con la ayuda del profesor o de los compañeros.	Conocimientos sobre los temas propuestos es consolidados y organizados. El alumno sabe recuperar de forma autónoma y utilizar el trabajo mate	Los conocimientos sobre los temas propuestos son amplios, consolidados y bien organizados. El alumno sabe recuperarlos, relacionarlos de forma autónoma y utilizar en el trabajo. Sabe cómo referirse a ellos utilizando diagramas, mapas, esquemas y utilizarlos en su obra también en nuevos contextos
Habil	El alumno adopta ocasionalmente comportamientos y actitudes acordes con los principios constitucionales y necesita constantes recordatorios y solicitudes de los adultos	El alumno pone en práctica las competencias relacionadas con los temas tratados en la mayoría de los casos sencillos y cercanos a la propia experiencia directa, si no, con la ayuda del profesor	El alumno pone en práctica de forma autónoma las competencias relacionadas con los temas tratados y sabe conectar los conocimientos con las experiencias vividas, con lo estudiado y con los textos analizados, con buena pertinencia.	El alumno pone en práctica de forma autónoma las destrezas relacionadas con los temas tratados; conecta los conocidos entre sí, anota los vínculos y los relaciona con lo estudiado y con experiencias concretas con pertinencia y exhaustividad. Aporta contribuciones personales e originales, también útiles para mejorar los procedimientos, que es capaz de adaptarse a situaciones variadas
Actitudes	El alumno adopta ocasionalmente comportamientos y actitudes acordes con las normas constitucionales y necesita constantes recordatorios y solicitudes de los adultos	El alumno ocasionalmente adopta comportamientos y actitudes coherentes con las normas constitucionales y necesita constantes recordatorios y solicitudes de los adultos	Asumir las responsabilidades que le son encomendadas, que honra con la supervisión adulta o la aportación de compañeros Se asume responsabilidad en el trabajo y hacia el grupo	Puerta contribuciones personales e original, propuesto por mejora, sí mejora, sí asume responsabilidad hacia el trabajo, los demás, la comunidad y ejerce influencia positiva sobre el grupo

BIBLIOGRAFÍA

- https://saturdaysforfuture.it/public/files/MANUALE_ITA.pdf
- <https://www.miur.gov.it/documents/20182/1159614/UNICEF.pdf/64097af8-bf27-4876-a9bd-73a49fff1a12>
- <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/i-17-obiettivi-di-sviluppo-sostenibile>
- <https://unric.org/it/agenda-2030>
- <https://scuola2030.indire.it/>

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

El mapa puede utilizarse fácilmente en todos los niveles educativos, ya que es fácil de entender.

MÁS INFORMACIÓN

El mapa puede seguir desarrollándose en sus ramificaciones. Cada rama puede ser objeto de una UDA (Unidad Didáctica de Aprendizaje)

ACTIVIDAD 10

TÍTULO Tecnologías Web 2.0

RESUMEN

Los entusiastas comentaristas de la educación dan una nueva perspectiva a Internet con la aparición de las llamadas tecnologías "Web 2.0", que sitúan a los alumnos en el centro de las actividades en línea y facilitan supuestas nuevas formas de creación, colaboración y consumo. Sus defensores anticipan una serie de nuevos retos pedagógicos planteados por una "generación Facebook" de "wiki kids", mientras que las escuelas y universidades imparten cursos en "Second Life" en lugar de en entornos reales. Una apasionada minoría de pedagogos ha llegado incluso a anunciar una "transformación del aprendizaje en la Web 2.0" con "implicaciones potencialmente revolucionarias para el campo de la educación" (Thomas 2008). Sin embargo, este entusiasmo se ha visto atenuado por una reacción más escéptica en otros sectores de las comunidades educativa y tecnológica. Teniendo en cuenta estos debates, esta presentación hará un breve repaso de la literatura de investigación emergente en el ámbito del aprendizaje potenciado por la Web 2.0 (en concreto, las aplicaciones de Facebook y Second Life) y se centrará en las siguientes cuestiones: - ¿Qué pruebas hay de que el aprendizaje informal tenga lugar dentro de las aplicaciones de la Web 2.0 y, en caso afirmativo, de qué manera? ¿Pueden diseñarse las aplicaciones de la Web 2.0 para facilitar el aprendizaje informal? - ¿Qué beneficios y riesgos potenciales plantean las aplicaciones de la Web 2.0 para el aprendizaje formal en instituciones educativas como las escuelas? ¿Anuncia la Web 2.0 una mayor individualización y personalización del aprendizaje informal en línea a expensas del aprendizaje en entornos más formales fuera de línea?

Vivimos tiempos en los que la diferencia de edad entre generaciones es cada vez menor. El estilo de vida de la generación Y empezó a no satisfacer a la generación Z. Esto trae nuevos métodos y técnicas para la generación Z. Aquí, examinamos la tecnología Web 2.0, que podemos decir que es una innovación importante.

¿Qué es la Web 2.0

¿Qué son las herramientas Web 2.0?

¿Cuáles son los pros y los contras, investigamos?

ACTIVIDAD 10

Hemos revisado los artículos científicos escritos sobre este tema y los hemos compartido con usted.

AUTOR/S

FECHA 07/03/2021

VERSIÓN 1

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşcıoğlu Ortaokulu

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Qué es la Web 1.0,

aprende. Qué es la Web

2.0, aprende.

Conocer las diferencias entre Web 1.0 y Web 2.0

Conocer las herramientas Web 2.0 y los lugares de aplicación.

Conocer los efectos del uso de herramientas Web 2.0 en el pensamiento visual.

Saber en qué momento de su vida cotidiana puede utilizar las tecnologías de la Web 2.0. Utilizar y compartir las tecnologías Web 2.0.

Conocer la aportación de las herramientas Web 2.0 al sistema educativo.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

ACTIVIDAD 10

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- PC, tableta o smartphone
- Internet
- Plataforma social (foros, blogs, canales sociales, etc.)
- Programas informáticos o paquete de herramientas Web 2.0.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Estos estudios pueden hacerse con programas gratuitos que no están limitados.
- Se puede obtener ayuda de expertos en este campo, siempre que utilicen sus nombres.
- Se puede crear una plataforma que contribuya al proyecto utilizando Web 2.0 herramientas.
- Detecta los aspectos negativos de las tecnologías web 2.0, si los hay.

PALABRAS CLAVE

- Información
- Investigación
- Tecnología
- Redes sociales
- Blog
- Foro
- Intercambio de información
- Internet
- Software
- Etiquetado
- Almacenamiento
- Animación
- Herramientas para fotos e imágenes
- Cartel
- Herramientas de desarrollo de juegos
- Herramientas de pruebas y exámenes
- Herramientas de presentación
- Herramientas de videoconferencia
- Herramientas de encuesta
- Texto y herramientas de creación
- Formación

ACTIVIDAD 10

ICONOS



RECURSOS

Ver vídeo de la actividad



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

La tecnología Web 2.0 es en realidad una tecnología que mucha gente utiliza, a sabiendas o sin saberlo. Cuando nuestros alumnos descubrieron qué eran estas tecnologías, se dieron cuenta de que realmente las utilizaban en sus vidas. Pero ahora conocen las reglas a las que deben prestar atención. Son especialmente conscientes de las posibles imprecisiones en el proceso de compartir información.

Al mismo tiempo, nuestros alumnos aprendieron las áreas de uso de las herramientas web 2.0 en la educación. Descubrieron la importancia de utilizar herramientas web 2.0 para la educación a distancia durante el proceso de pandemia.

A los estudiantes de las nuevas generaciones les gusta acceder rápidamente a la información. Pero son conscientes de que lo principal es obtener la información correcta.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/299152>(Tr)
- <https://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=2235&context=edupapers>(Es)
- <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/cc.446>(En)

<http://newinbre.hpcf.upr.edu/wp-content/uploads/2017/02/39458556-W2-aprendizaje-informal.pdf>(En)

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Especialmente durante el proceso pandémico, vemos que nuestros alumnos que reciben educación utilizando herramientas de la web 2.0 son superiores a los demás alumnos. Las herramientas web 2.0 hacen que las clases sean más eficientes y garantizan que el alumno se mantenga motivado durante más tiempo.

MÁS INFORMACIÓN

La relación entre la tecnología web 2.0 y la educación puede examinarse con más detalle. Se pueden examinar las herramientas de la Web 2.0 utilizadas por grandes empresas y observar el lugar que ocupan las herramientas de la Web 2.0 en la vida comercial.

ACTIVIDAD 11

TÍTULO IGUALDADES

RESUMEN

Una igualdad en matemáticas son dos expresiones separadas por el signo "=". Tiene

dos miembros, el de la derecha, y el de la izquierda del signo igual. Las igualdades se clasifican en numéricas y algebraicas, y éstas pueden ser de diferentes tipos, tales como:

- Una igualdad numérica es aquella en la que sólo existen cantidades conocidas, que representamos mediante números.. Pueden ser: pueden ser:
 - Una falsa igualdad numérica. Por ejemplo $2+1=5$, porque el resultado del primer miembro es diferente al del segundo.
 - Una verdadera igualdad numérica. Por ejemplo $3+4=7$, porque el resultado del primer miembro es igual al resultado del segundo.
- Una igualdad algebraica es aquella en la que hay cantidades conocidas, que representamos mediante números, y cantidades desconocidas, que representamos mediante letras.
 - Una identidad es una igualdad algebraica que se verifica numéricamente para cualquier valor que asignemos a la letra o letras que aparecen en ella. Por ejemplo: $2-(x+2)= 2x+4$, Si sustituimos x por cualquier valor, la igualdad numérica resultante es siempre cierta.
 - Una ecuación es una igualdad algebraica que sólo es verdadera para determinados valores de las variables. Por ejemplo: $2x+3=5$, si sustituimos $x=1$ la igualdad numérica resultante es verdadera, pero para cualquier otro valor de x es falsa.

AUTOR/S

IES MEDITERRÁNEO

FECHA 12/02/2021

VERSIÓN 1

ACTIVIDAD 11

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Conocer e identificar los distintos tipos de igualdades.

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> CIENCIA | <input type="checkbox"/> IDIOMAS |
| <input type="checkbox"/> TECNOLOGÍA | <input type="checkbox"/> LITERATURA |
| <input checked="" type="checkbox"/> MATEMÁTICAS | <input type="checkbox"/> MÚSICA |
| <input type="checkbox"/> GEOGRAFÍA/HISTORIA | <input type="checkbox"/> OTROS |

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

- 12 - 14 AÑOS 14 - 16 AÑOS OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Lápiz
- Papel
- Bolígrafo
- Rotuladores

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Una sesión:

Hacer una breve presentación para explicar en qué consistía el Visual Thinking, mediante la proyección del documento: sesión de formación sobre pensamiento visual.

El profesor explica los distintos tipos de igualdad. El resto del tiempo lo dedican los alumnos a hacer un esquema sobre el tema: Igualdades..

ACTIVIDAD 11

PALABRAS CLAVE

- Igualdad
- Numérico
- Verdadero
- Falso
- Álgebra
- Identidad
- Ecuación
- Miembro
- Letras
- Solución
- desconocida
- Raíces
- Expresión
- Ciertos
- Términos

ICONOS

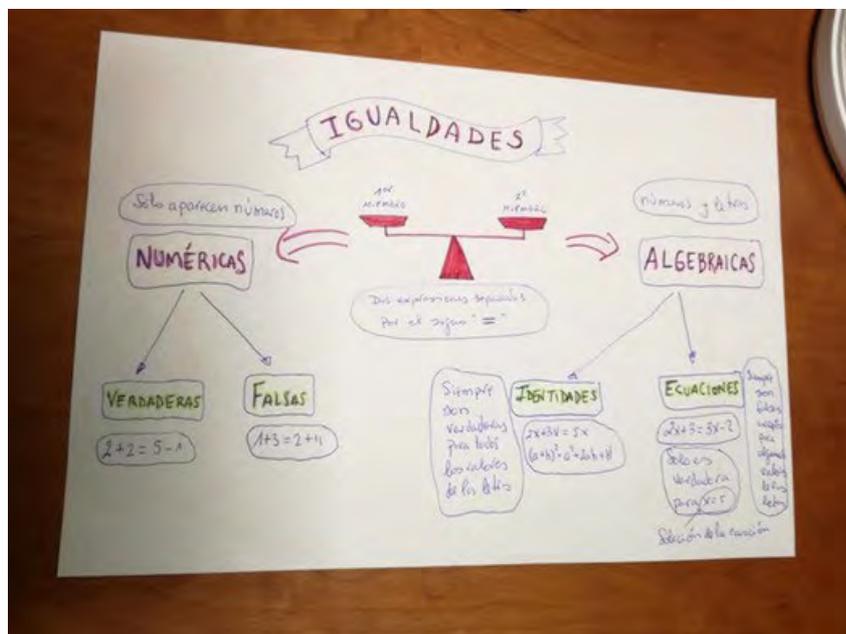
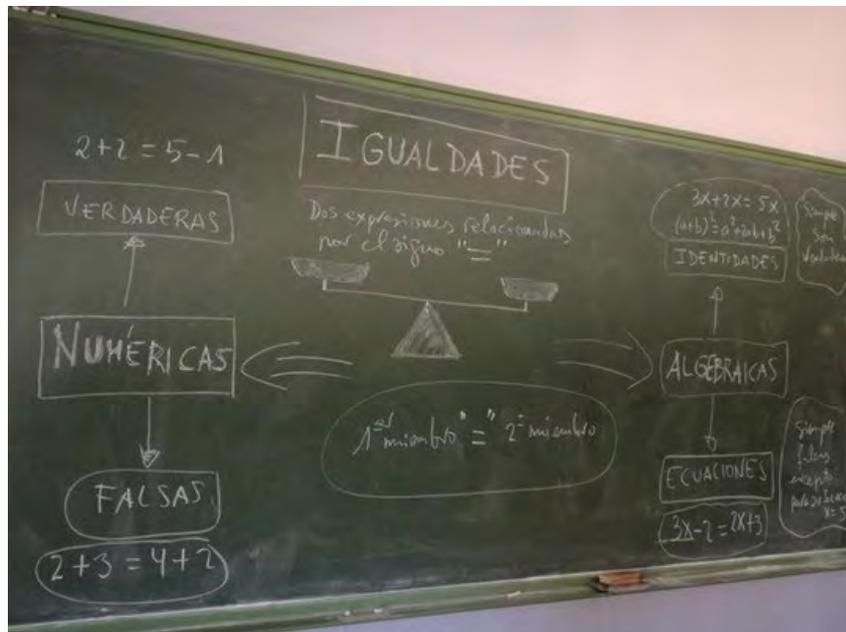


RECURSOS

Ver vídeo de la actividad



ACTIVIDAD 11



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Se utiliza una rúbrica (Haz click)



BIBLIOGRAFÍA

- ◆ Libro de matemáticas
- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=qwpQbVBAIj0&t=11s>

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Puede utilizarse como repaso para otros niveles.

ACTIVIDAD 12

TÍTULO Río Danubio y Delta del Danubio

RESUMEN

Es importante dar a conocer y popularizar la importancia del río Danubio en Europa y la singularidad del delta del Danubio.

En primer lugar, hagamos una breve presentación del río a partir de hace unos 2000 años . El río era la frontera noreste del Imperio Romano.

Ahora debemos saber por qué este gran río es tan importante en Europa Central. Atraviesa 10 países: Alemania, Austria, Eslovaquia, Hungría, Croacia, Serbia, Bulgaria, Rumanía, la República de Moldavia y Ucrania. Nace en las montañas de la Selva Negra en Alemania, recorre 2.850 km y termina formando un delta cerca del Mar Negro, donde finaliza su recorrido.

El delta del Danubio, incluido en el patrimonio de la Unesco desde 1991, es el mayor humedal de Europa y el mejor conservado.

Pero, ¿qué tiene de especial el Delta del Danubio? Es la mayor y más notable reserva de la biosfera de Europa. Aquí hay una gran biodiversidad, más de 5.000 especies de animales comparables a la Gran Barrera de Coral.

Hay más de 300 especies de aves residentes y migratorias.

Esto se debe a la posición del delta a medio camino entre la distancia del Ecuador y el Polo Norte. Aquí se encuentra la mayor colonia de pelícanos de Europa.

Aquí hay 12 hábitats acuáticos y forestales distintos, algunos similares a los de la región mediterránea.

La caza y la pesca están estrictamente controladas porque aquí hay especies en peligro: gansos de cuello rojo, cormoranes o nutrias.

En el delta viven unas 16.000 personas, una mezcla cultural de rumanos, lipovenos y ucranianos cuya principal actividad es la pesca.

Esperamos haber despertado su interés y que sin duda haga un viaje al Delta del Danubio.

Hemos querido resumir, de forma clara, los principales elementos de identidad de una de las pocas regiones europeas poco afectadas por la intervención humana, que figura en la Lista del Patrimonio Mundial de la Unesco. Es posible que esta región única haya despertado su interés por conocerla.

ACTIVIDAD 12

AUTOR/S

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

FECHA 14/03/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Enseñar el río Danubio y el delta del Danubio a los estudiantes.

¿En qué parte de Europa se encuentra el río Danubio?

¿Cuál es el curso del río? ¿Qué países atraviesa el río? ¿Por qué figura el delta del Danubio en la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO?

Conocer la ubicación y las peculiaridades del Delta del Danubio. ¿Por qué la caza y la pesca están estrictamente controladas?

¿Qué especies de animales están protegidas? Conocer los habitantes distintivos.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- PC, tableta o
- smartphone Internet

ACTIVIDAD 12

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Estos estudios pueden hacerse con programas gratuitos que no están limitados. Este material puede mejorarse con información adicional o imágenes interesantes. El vídeo lo pueden ver alumnos de muchos países europeos porque el delta es Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO.

PALABRAS CLAVE

- Río Danubio
- Delta del
- Danubio País
- Selva Negra
- Mar Negro
- Alemania
- Aves
- Nutrias
- Pelicano
- Oca de garganta roja
- Cormoranes
- País
- Habitantes
- Humedales
- Bosque
- Hábitats acuáticos
- Pesca
- Caza

ICONOS



ACTIVIDAD 12

RECURSOS

Ver vídeo de la actividad



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Los alumnos aprendieron lo básico sobre el río Danubio.

Comprendieron por qué el Danubio puede considerarse un río internacional.

Tomaron conciencia de la singularidad del delta del Danubio y de por qué forma parte del patrimonio de la UNESCO.

Descubrieron por qué el delta puede ser un importante destino turístico durante la pandemia, ya que esta región está escasamente poblada.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://whc.unesco.org/en/list/588/> (EN)
- <http://romaniatourism.com/danube-delta.html> (EN)
- <https://agroteca.ro/> (Ro)
- <https://infoanimale.net/> (Ro)

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Especialmente durante el proceso pandémico, vemos que los alumnos que reciben educación utilizando información simplificada son superiores a los demás. Las herramientas de vídeo de corta duración hacen que las lecciones sean más eficaces y garantizan que el alumno se mantenga motivado durante más tiempo.

MÁS INFORMACIÓN

El río Danubio, el delta del Danubio y la relación con la educación pueden examinarse con más detalle utilizando otras fuentes. Añadiendo más información a este esquema, los alumnos pueden profundizar sus conocimientos sobre la región.