



YoungArchers

Actividad módulo 3

Narrativas digitales accesibles





Co-funded by
the European Union



YoungArchers





Co-funded by
the European Union



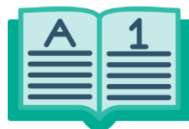
YoungArchHers

Declaración

El proyecto YoungArchHers está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se ejecutará entre enero de 2022 y enero de 2024. Las publicaciones del proyecto reflejan las opiniones de las autoras, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información (código del proyecto: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341).



Título de la actividad: Aprender sobre la accesibilidad a través de la historia del patrimonio construido



Descripción

Esta actividad sirve como una herramienta para que el alumnado comprenda conceptos sobre accesibilidad a través de la historia del patrimonio construido. Con esta actividad, el alumnado desarrollará sus conocimientos sobre el concepto de patrimonio construido (véase actividad del módulo 1), así como la investigación histórica (véase actividad del módulo 2) y aprenderá sobre accesibilidad a través de la elaboración de narrativas digitales relacionadas con el patrimonio construido. Tras una breve explicación introductoria sobre accesibilidad en el patrimonio construido (véase módulo 2, Parte B) se pedirá al alumnado que produzca un guiño gráfico digital accesible. Esto también les ayudará a mejorar sus competencias digitales.



Objetivos de aprendizaje

Se espera que al finalizar esta actividad el alumnado:

- Explique la historia del patrimonio construido.
- Debata sobre temas de accesibilidad, incluida la accesibilidad en el patrimonio construido y la accesibilidad digital .



- Demuestre sus competencias digitales para crear una historia digital accesible.

Asignatura(s) curricular(es) relacionada(s)

- Primaria: Historia, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
- Otros temas: Arquitectura, Tecnología, Accesibilidad

Edad del alumnado

- Alumnado de primaria (9-12 años)

Duración

- 90 minutos (se puede dividir en 2-3 sesiones educativas)

Nivel de dificultad

- De moderado a difícil

Formato de secuencia

- La actividad del módulo 3 se impartirá después de las actividades de los módulos 1 y 2.

Requisitos previos: acciones preparatorias para docentes

- Los docentes deben estar familiarizados con las herramientas digitales para la educación. Se recomienda usar el Módulo 3 de esta guía como referencia.

Requisitos previos: acciones preparatorias para el alumnado

- El alumnado debe estar familiarizado con el patrimonio construido (actividad módulo 2).

Descripción paso a paso de la actividad

- Paso 1: El docente explica al alumnado la definición de discapacidad y los conceptos relacionados con la accesibilidad digital (véase módulo 3) (20 minutos).



- Paso 2: El docente presenta al alumnado la actividad y les da instrucciones sobre cómo utilizar la herramienta digital para el elaborar el guion gráfico (5 minutos).
- Paso 3: El alumnado se dividen en grupos y elaboran un guion gráfico. El tema general es: **“La accesibilidad en el patrimonio construido”** (30 minutos).
- Paso 4: Cada grupo presenta su guion gráfico al resto del aula (10 minutos por grupo).
- Paso 5: Discusión grupal. El alumnado comparte su opinión sobre los guiones gráficos del resto de grupos, lo que les ha gustado, lo que han aprendido y si tienen alguna duda.

Evaluación

- A medida que los grupos desarrollan sus guiones gráficos, el docente observa hasta qué punto el alumnado usa las herramientas digitales e interviene cuando sea necesario para reforzar las competencias digitales.
- Durante la presentación de los guiones gráficos, el docente comprueba que el alumnado cubre los elementos principales: 1) patrimonio construido, 2) discapacidad 3) accesibilidad.
- En caso necesario, el docente aborda los temas del punto anterior durante la discusión y hace preguntas específicas para garantizar la comprensión de los términos patrimonio construido, discapacidad y accesibilidad.



Co-funded by
the European Union



YoungArchers



Herramientas digitales (si corresponde)

- Revisar listado de herramientas para la creación de narrativas digitales (módulo 3, sección 3)

Otros materiales necesarios (si corresponde)

- Ninguno



Consejos para la accesibilidad e inclusión

- Todas las herramientas digitales que se utilicen para actividades educativas deben cumplir con los criterios básicos de accesibilidad digital.