



YoungArchers

Juego B

Crea tu propia ruta



Co-funded by
the European Union

koena



**CITIZENS
IN POWER**

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

MORNINGSIDE
montessori elementary

MONUMENTA



Declaración

El proyecto YoungArchHers está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se implementará desde enero de 2022 hasta enero de 2024. Sus publicaciones reflejan las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellas (Código del proyecto: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341). 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341).





Índice

Declaración	2
Título del juego C: Crea tu propia ruta	4
Descripción	4
Objetivos de aprendizaje	4
Asignatura(s) curricular(es) relacionada(s)	4
Edad del alumnado	5
Duración (indicativa)	5
Nivel de dificultad	5
Método	5
Instrucciones previas para el profesorado	5
Instrucciones previas para el alumnado	6
Descripción paso a paso de las tareas	6
Herramientas digitales (si procede)	8
Otros materiales necesarios (si procede)	9
Consejos para la accesibilidad y la inclusión	9
Evaluación y consideraciones	9
Recursos	10



Título del juego C: Crea tu propia ruta

Descripción

- Este juego está relacionado con los edificios de las [Audioguías accesibles del sitio web de YoungArchers](#).
- El alumnado seleccionará y ordenará los edificios para crear su ciudad y su ruta de YoungArchers.
- El alumnado puede presentar su ciudad al resto de la clase y explicar sus elecciones.
- El alumnado puede crear estas rutas con total libertad creativa, o a través de un tema específico como un periodo de tiempo, un estilo arquitectónico, la sostenibilidad...etc. Dependerá de los objetivos de aprendizaje que se consideren.

Objetivos de aprendizaje

- Aplicar habilidades creativas en relación con las intervenciones urbanas/culturales
- Debatir sobre el valor cultural en relación con las intervenciones urbanas/culturales
- Reflexionar sobre la ciudad sostenible del futuro

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

- Historia
- Geografía
- Idiomas
- Ciencia
- Artes



Edad del alumnado

- A partir de 7 años

Duración (indicativa)

- 90 minutos.

Nivel de dificultad

- Intermedio.

Método

- ICT
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Resolución de problemas.
- Método AICLE

Instrucciones previas para el profesorado

- El profesorado imprimirá el póster de la ruta de la ciudad de YoungArchers.
- Este juego se puede jugar individualmente o en grupo. Puede haber 1 póster por alumno o por grupo.
- Este juego también se puede jugar en línea, mediante la creación de una presentación de PowerPoint de la ruta (se proporciona plantilla de PowerPoint)
- Presentar al alumnado los 4 edificios incluidos en este juego, a través de las audioguías de [las rutas de cada ciudad en el sitio web de YoungArchers](#). Esto puede hacerse antes o durante el transcurso del juego.
- El profesorado es libre de decidir los edificios que se presentan al alumnado para crear sus rutas.

- El profesorado puede elegir presentar edificios de 1 o de las 4 ciudades, también pueden presentar una selección de edificios alrededor de una temática o estilo arquitectónico.
- El profesorado puede añadir (o animar al alumnado a que añada) edificios alrededor del barrio del colegio, por ejemplo.
- El profesorado imprimirá las fotos de los edificios y el alumnado podrá realizar su selección.

Instrucciones previas para el alumnado

- Aprender, leer, investigar sobre los edificios de este juego, así como escuchar las audioguías de cada uno de los 4 edificios de este juego.
- El alumnado puede buscar edificios de su barrio para añadirlos a la ruta.
- Instrucciones para el alumnado sobre el póster del juego:
 - *Selecciona 6 edificios de diferentes ciudades.*
 - *Puedes utilizar este póster para poner cada edificio en una nota adhesiva.*
 - *Presenta tu ruta a tus amigos:*
 - *Diles los nombres de los edificios.*
 - *Especifica cuándo se construyó cada edificio.*
 - *Hazles saber qué estilos arquitectónicos están en tu ruta.*
 - *Explícales el uso de cada edificio.*
 - *Explica porque has seleccionado estos edificios para crear tu ruta.*

Descripción paso a paso de las tareas

- Este juego se puede jugar varias veces con diferentes temas para las rutas en función de los objetivos de aprendizaje de la clase.



- El profesorado seleccionará los edificios de las rutas YoungArchers. Como se ha mencionado, el profesorado es libre de realizar la selección de edificios, pero se aconseja presentar de 8 a 15 edificios de distintas ciudades.
- El profesorado puede utilizar las audioguías para presentar los edificios.
- El profesorado puede animar al alumnado a ampliar la lista de edificios con otros que conozcan de su barrio.
- El alumnado elegirá 6 edificios para incluir en su ciudad/ruta.
- Se proporcionará el cartel de la ruta YoungArchers (o la presentación en PowerPoint) al alumnado para que lo completen con la información relativa a cada edificio de su elección.
- El profesorado explicará el juego y leerá las instrucciones del póster. Se informará al alumnado sobre si hay una temática a seguir para sus rutas y se les animará a ser creativos.
- El alumnado elegirá sus edificios, completarán la información (nombre, estilo, uso y por qué lo han elegido) para preparar su presentación y añadirán una foto del edificio.
 - El alumnado más joven puede añadir únicamente las imágenes y los nombres de los edificios.
- Al final, cada alumno o grupo de alumnos presentará sus rutas y explicará sus elecciones.



Herramientas digitales (si procede)

- [Audioguías de las rutas de cada ciudad \(web de YoungArchHers\)](#)
- PowerPoint o cualquier herramienta de presentación en línea equivalente.

¡Te damos la bienvenida a la ciudad YoungArchHers!

- Selecciona 6 edificios de diferentes ciudades.
- ¡Puedes usar este poster para poner cada edificio en una nota!
- Presenta tu ruta a tus amigos:
 - Diles los nombres de los edificios.
 - Hazles saber los estilos arquitectónicos de tu ruta.
 - Explicales el uso de cada edificio.
 - Si quieres, puedes añadir una imagen o un dibujo.
- Explica porque has seleccionado estos edificios para crear tu ruta.
- ¡También puede añadir nuevos edificios de tu barrio!

Edificio 1 nombre:
El estilo de construcción es:
Su uso es:
Lo he seleccionado porque:

Edificio 2 nombre:
El estilo de construcción es:
Su uso es:
Lo he seleccionado porque:

Edificio 3 nombre:
El estilo de construcción es:
Su uso es:
Lo he seleccionado porque:

Edificio 4 nombre:
El estilo de construcción es:
Su uso es:
Lo he seleccionado porque:

Edificio 5 nombre:
El estilo de construcción es:
Su uso es:
Lo he seleccionado porque:

Edificio 6 nombre:
El estilo de construcción es:
Su uso es:
Lo he seleccionado porque:

Co-funded by
the European Union

YoungArchHers



Otros materiales necesarios (si procede)

- Papel
- Impresora

Consejos para la accesibilidad y la inclusión

- Para el alumnado con discapacidades visuales, es importante que los profesores describan los elementos visuales del edificio, ya que es un elemento que puede determinar sus elecciones para las rutas.
- Para el alumnado que prefiera trabajar con herramientas digitales, en caso de discapacidad motriz o visual, se debe proporcionar una versión del juego en PowerPoint para introducir la información de la ruta y presentarla posteriormente.
- El profesorado se familiarizará con conceptos relacionados con la importancia de una educación inclusiva y accesible.
- Es importante asegurar que todo el alumnado participa en el juego de la forma que mejor se exprese, ya sea oralmente, por escrito o mediante dibujos.
- En caso necesario se debe proporcionar la ayuda de un especialista de educación especial.

Evaluación y consideraciones

- Como parte de la evaluación, el profesorado debe asegurar que todo el alumnado de la clase participe en el juego y al debate general.
- El profesorado pueden solicitar la opinión del alumnado sobre la actividad a través de un formulario de evaluación (en formato en línea o impreso).



Recursos

- *Estrategia europea de patrimonio para el siglo XXI*. (2017). Council of Europe. Recuperado el 28 de febrero de 2023, de <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/strategy-21>
- *Growing Up with a Disability*. (2020, 26 de agosto). AMI. Recuperado el 28 de febrero de 2023, de <https://www.ami.ca/category/you-cant-ask/media/growing-up-a-disability>