



YoungArchers

Juego D

Diseña una postal



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: Diseña una postal	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)	6
Otros materiales necesarios (si procede)	7
Consejos para la accesibilidad y la inclusión	7
Evaluación y consideraciones	8
Recursos	8



Título del juego C: Diseña una postal

Descripción

- Este juego consiste en crear una postal sobre el patrimonio y el estilo arquitectónicos de 2 edificios de cada ciudad participante.
- EL profesorado descargará e imprimirá los elementos gráficos de la postal, las imágenes del edificio, las características del edificio, los personajes, los iconos de los diferentes estilos de edificios.
- El profesorado tiene la opción de utilizar los elementos gráficos digitales para que el alumnado cree una postal digital.
- El profesorado explicará la actividad al alumnado y los animará a ser creativos.
- Los elementos que se proporcionen son opcionales. El profesorado y el alumnado pueden añadir más imágenes según sus preferencias.
- El juego no contiene texto y es transferible al alumnado de distintas nacionalidades.

Objetivos de aprendizaje

- Desarrollar aptitudes creativas en relación con el patrimonio arquitectónico
- Debatir sobre la ciudadanía activa en relación con el patrimonio arquitectónico
- Reflexionar sobre el impacto de las postales en relación con sus destinatarios.

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

- Arte
- Historia



- Geografía

Edad del alumnado

- A partir de 6 años

Duración (indicativa)

- 45 minutos.

Nivel de dificultad

- Fácil

Método

- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje práctico
- Aprender a través de las artes y el aprendizaje creativo

Instrucciones previas para el profesorado

- El profesorado decidirá si la actividad creativa se realiza en formato impreso o digital.
 - Si es en formato digital: se debe crear la postal en una herramienta digital copiando y pegando los elementos gráficos.
 - Si es en formato impreso: se debe crear la postal en papel utilizando el método del collage.
- Si en este juego participa profesorado o alumnado con discapacidad visual, los elementos gráficos pueden crearse en formato táctil con una impresora



térmica. Para más información, consultar la sección "Consejos para la accesibilidad y la inclusión".

Instrucciones previas para el alumnado

- Crear su propia postal utilizando los materiales que se proporcionan en versión impresa, o dibujar su propia postal. También se puede optar por un diseño digital.

Descripción paso a paso de las tareas

- Impresión de los elementos del juego (si es en formato impreso)
- Diseñarla en el ordenador (si es en formato digital). Antes del juego, el profesorado puede explicar cómo utilizar la herramienta digital de su elección
- El juego puede jugarse individualmente o en grupos para facilitar la accesibilidad. Si es en grupos, el profesorado dividirá al alumnado en grupos de 2 o 3 personas.
- El alumnado trabajarán en colaboración para crear un collage
- El profesorado puede asignar tareas a cada alumno: 1 elige la imagen, 1 hace el collage y 1 escribe un pequeño texto sobre el edificio
- El alumno o grupo puede presentar su postal al resto de la clase.

Herramientas digitales (si procede)

- Canva
- PowerPoint
- TUX Paint



Otros materiales necesarios (si procede)

- Papel
- Impresora
- Tijeras
- Pegamento
- Para que la actividad sea táctil: impresora térmica

Consejos para la accesibilidad y la inclusión

- Para el profesorado o alumnado con problemas de visión, se pueden hacer las piezas del puzzle táctiles mediante una impresora térmica. Este método permite que los gráficos e ilustraciones impresas sean táctiles gracias a que la máquina calienta e hincha la tinta del papel. De este modo el contenido de la página se vuelve táctil.
 - [Cómo imprimir un gráfico táctil - Imágenes táctiles \(YouTube\) \(en inglés\)](#)
- 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 ayuda mediante un especialista de educación especial.
- El documento con las imágenes debe contener los siguientes elementos:
 - Los personajes de YoungArchers



- Edificios con diferentes estilos arquitectónicos (neoclásico, ecléctico, moderno)
- Fotografías de los edificios reales de las cuatro ciudades (París, Barcelona, Atenas, Nicosia)
- Gráficos de distintos elementos arquitectónicos, como columnas y cornisas.

Evaluación y consideraciones

- Como parte de la evaluación, el profesorado debe asegurar que todo el alumnado de la clase participe al juego y al debate general.

Recursos

- Mathieu Muratet, Arneton Méliisa, Anne Vanbrugghe, Véronique Geffroy, Marie-Hélène Ferrand, et al.. A propos de la création d'un Escape Game à partir d'une coquille de jeu sérieux numérique accessible. 6ème Colloque International Game Evolution CIGE 2022, mayo de 2022, en ligne, Francia. <https://hal.science/hal-03674026>
- Frédéric Rayar. Accessible Comics for Visually Impaired People: Challenges and Opportunities. The Second International Workshop on coMics ANalysis, Processing and Understanding, 2017, Kioto, Japón. <https://hal.science/hal-01651358>
- Tecnología de gráficos táctiles de: Carmen Willings <https://www.teachingvisuallyimpaired.com/tactile-graphics-technology.html>
- 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>



Co-funded by
the European Union



YoungArchers

- *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>