



Talleres para colectivo GLAM

**Actividades culturales innovadoras, materiales
listos para usar, consejos & trucos**

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



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TALLERES PARA COLECTIVO GLAM. Actividades culturales innovadoras, materiales listos para usar, consejos y trucos.

2023

Coordinación:

Sylwia Żółkiewska y Paulina Jędrzejewska, de Polonia, y Oksana Shamonova y Miguel Caneda, de **España**.

Autores polacos:

Paulina Jędrzejewska, Karolina Pyzik, Olga Perzyna, Sylwia Żółkiewska

Equipo italiano:

Valentina Crepaldi, Devis Pavese

Equipo español:

Oksana Shamonova, Miguel Caneda

Equipo griego:

Nikolaos Apostolidis, Ilias Giannopoulos, Ioannis Parastatidis

Edición y corrección:

Oksana Shamonova, Clitic S.L.

Mobile Culture

un proyecto Erasmus+ coordinado por Paulina Jędrzejewska

Fundación Culture Shock, Polonia

Clitic, España

Roes Cooperativa, Grecia

Escape4Change SIaVS srl, Italia

Publicado bajo licencia: Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. ACTIVIDADES CULTURALES PARA ADULTOS

2.1 Narración creativa

2.2 Trivialidades artísticas

2.3 Solución del problema a través del arte

2.4 Melodías y bits

2.5 Humanos y robots

2.6 Viaje artístico en el tiempo

2.7 Caza de mapas

2.8 Museo virtual

3. LISTA DE LAS MEJORES HERRAMIENTAS DIGITALES GRATUITAS

4. RESUMEN

5. LO SIGUIENTE

6. CRÉDITOS



INTRODUCCIÓN

Tendemos a pensar que los museos y galerías representan un entorno seguro, donde la gente puede recibir nueva información sobre la historia, comprender mejor a nuestros antepasados, reflexionar sobre los procesos vitales e inspirarse. El año 2020 ha demostrado que hay demasiados casos en los que la tecnología sirve para enriquecer el sector GLAM.

Hay razones para que los animadores culturales piensen en equiparse más digitalmente.

En primer lugar, las herramientas digitales hacen que el proceso de trabajo sea más integrador: pueden abrir sus puertas a personas con distintos orígenes y capacidades, reducir las barreras tanto dentro de la comprensión como de la movilidad limitada.

En segundo lugar, las actividades culturales resultan más económicas a la vez que cualitativas, ya que existe una gran variedad de herramientas de uso gratuito con las que se puede equipar el trabajo.

En tercer lugar, el uso de distintos instrumentos potencia la creatividad de los participantes en las actividades. Normalmente, la gente siente curiosidad por probar cosas nuevas o por experimentar con un determinado instrumento.

Además, al crear ofertas digitales e híbridas, el sector GLAM puede atraer a nuevos públicos. Adoptar las últimas tendencias y las herramientas digitales esenciales en enfoques de participación cultural como la cocreación, los métodos participativos y la narración de historias mejora las propias actividades culturales, pero también la participación y la interacción de los participantes.

Por eso se ha diseñado esta publicación digital. Su objetivo es ayudar a los animadores y educadores culturales que deseen mejorar sus talleres, ya sean presenciales, en línea o híbridos, hacerlos más inclusivos y fomentar la creatividad y la confianza de los participantes. En el documento, hay un conjunto de técnicas y métodos didácticos útiles destinados a apoyar a los animadores culturales durante el trabajo y da directrices sobre la planificación.

En concreto, hay escenarios de talleres listos para usar, una lista de herramientas digitales gratuitas y otros consejos y trucos. Encontrará varios enfoques de aprendizaje y una diversidad de metodologías e instrumentos para utilizar en sus clases.

La estructura de cada escenario se ha diseñado de forma que cubra las necesidades de los educadores cuando el tiempo de preparación es crucial. En cada publicación hay un calendario, la complejidad, la lista de materiales necesarios, directrices paso a paso y consejos para los formadores. Al final de los talleres, hay folletos destinados a apoyar a los educadores y animadores durante la preparación de la actividad y algunos enlaces útiles para consultar si se desea ampliar los conocimientos.

Además, hay una lista interactiva actualizada de 25 herramientas digitales gratuitas y seguras con ejemplos aplicados de cómo utilizarlas. La lista se diseñó a partir de las recomendaciones de la investigación realizada dentro del proyecto Mobile Culture, pero también teniendo en cuenta los siguientes criterios: usabilidad, seguridad, gratuidad, adecuación al grupo destinatario, última fecha de actualización, probabilidad del desarrollador y mejoras de las aplicaciones. Estos criterios garantizan que las herramientas recomendadas funcionen realmente en los dispositivos disponibles.

CONTEXTO SOBRE EL PROYECTO MOBILE CULTURE

El conjunto de herramientas sobre actividades culturales se creó dentro del proyecto Mobile Culture, financiado en el marco del programa Erasmus+.

El proyecto está dirigido a educadores y profesionales que trabajan en instituciones culturales (GLAM - Galerías, Bibliotecas, Archivos y Museos) y organizaciones no gubernamentales (ONG) que imparten educación no formal a adultos, en particular a los que trabajan con personas mayores, desempleados, personas con discapacidad, inmigrantes, refugiados o personas poco cualificadas en regiones y comunidades en riesgo de exclusión digital.

La asociación está formada por 4 ONG/organizaciones:


- Fundación Culture Shock, Polonia
- Clictic, España
- Roes Cooperativa, Grecia
- Euroform RFS, Italia (hasta el 04.2022)
- Escape4Change SIaVS srl, Italia (desde 05.2022)

El proyecto pretende reforzar las instituciones culturales y ONG europeas proporcionando a sus educadores conocimientos y herramientas para utilizar tecnologías innovadoras y desarrollar las competencias digitales necesarias. Como consecuencia de la crisis pandémica de Covid-19, estas competencias se han hecho más necesarias en el mundo y el entorno cultural actuales, donde las tecnologías innovadoras pueden permitir a las personas expresarse y potenciar su creatividad al tiempo que elevan sus habilidades digitales. Todo el mundo puede reutilizar colecciones de arte digitalizadas, producir vídeos breves, remezclar

imágenes y obras de arte, acceder a monumentos históricos en realidad aumentada, grabar podcasts y mucho más con el uso de herramientas digitales fáciles y accesibles y la metodología de aprender haciendo.

TALLER 1

Narración creativa: construir historias extraordinarias

 90 min

COMPLEJIDAD: 

RESUMEN DEL ESCENARIO: Este taller trata sobre la creación conjunta de historias extraordinarias y la puesta a prueba de métodos de narración. Mediante el uso de diversas herramientas digitales, los participantes mejorarán sus habilidades de escritura creativa y potenciarán su creatividad experimentando con herramientas de IA para desarrollar lo que han creado. Además, el taller puede servir como enfoque para hacer que la actividad cultural sea más inclusiva y flexible.

En primer lugar, los participantes aprenden a estructurar una historia atractiva y a utilizar estos conocimientos para sus propios fines, como la autopresentación.

En segundo lugar, se sumergen en el proceso de cocreación mientras elaboran una historia, basada en la popular estructura narrativa de Pixar y en palabras generadas aleatoriamente.

El último paso será compartir la historia con los demás, lo que refuerza las habilidades comunicativas de los participantes.

GRUPOS DESTINATARIOS: Jóvenes de 18 a 25 años, aplicable a otros grupos mixtos y multigeneracionales

GRUPO INCLUSIVO: Personas sordas; participantes con menos oportunidades físicas

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 16 como máximo (idealmente 12)

MÉTODOS: Romper el hielo, dinámicas de grupo, redacción

MATERIALES NECESARIOS: 1 ordenador y proyector, conexión a Internet, lápices, hojas de papel A4 o preferiblemente A3, smartphones de los participantes (1 por equipo de 4 es suficiente), folletos compartidos en línea o impresos (1 por cada equipo de 4).

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS:

- RandomWordGenerator (disponible en varios idiomas, funciona con Google Translator, funciona en línea sin necesidad de registrarse, muy fácil de usar)
- Padlet (pizarra vacía que debe preparar el educador, con instrucciones sobre cómo grabar o dibujar)
- Pixabay (para ilustrar la historia con recursos CC)
- ChatGTP y/o Dall -E (es necesario registrarse)
- Zoom o plataforma similar (si el taller se realiza en línea)

Acción y calendario	Método y consejos para el formador
<p>Rompehielos: Los participantes aprenden los nombres de los demás</p> <p>[☺ 5 min]</p>	<p>Los participantes se colocan en círculo. Uno a uno, rápidamente, dicen el nombre de una persona concreta. Si hay un error, dos personas situadas al lado aplauden. La persona que se equivoca - crea una rima con la palabra del educador.</p> <p>→ <i>Ejemplos de palabras para encontrar rima: ciudad, amor, sueño, familia, soledad, libertad, justicia, fin, viaje, miedo, sentido, éxito.</i></p>
<p>Presentación: Los participantes aprenden qué es el storytelling y cómo pueden utilizarlo</p> <p>[☺: 10 min]</p>	<p>El educador muestra una presentación sobre storytelling (herramientas - Google Slides o similar).</p> <p>→ <i>Ejemplos de presentación: "Storytelling"¹ es una poderosa herramienta que puede utilizarse en muchos contextos diferentes, desde el entretenimiento, la cultura y la educación hasta el marketing, la defensa y el activismo. Las nuevas tecnologías y herramientas digitales mejoran la creación de narrativas y atraen al público de formas nuevas e innovadoras. Pueden utilizarse para crear</i></p>

¹ Qué es el storytelling - [Wikipedia/Storytelling](https://es.wikipedia.org/wiki/Storytelling)

		<i>contenidos atractivos que conecten con el público y fomenten una comprensión más profunda de la historia, la cultura y la sociedad".</i>
Preparación del grupo: dividir a los participantes en grupos de 4 ó 5 [🕒: 5 min]		Dividir a los participantes en grupos de 4 ó 5 personas. → <i>El educador puede utilizar técnicas creativas para la creación de grupos.</i>
Asignación de tareas [🕒: 5 min]		<i>Crear una historia corta basada en palabras generadas aleatoriamente y en la estructura de las historias de Pixar.²</i>
Co-creación de equipos de trabajo: [🕒: 35 min]		Utilizando la herramienta <u>RandomWordGenerator</u> , los participantes generan tres palabras clave para su historia. → <i>Los educadores se aseguran de que todos conozcan el significado de las palabras.</i> Los grupos escriben la historia basándose en las palabras clave generadas y en la estructura de la historia de Pixar (sólo unas pocas frases cortas). Los participantes pueden hacerlo en papel (rellenando el folleto) o en sus smartphones utilizando cualquier herramienta del Bloc de notas. → <i>A continuación se incluye un folleto con una estructura</i>
Compartir el resultado de la cocreación [🕒: 15 min]		Cada grupo comparte la historia con los demás diciéndola en voz alta. → <i>Los participantes pueden grabar la historia directamente en un tablero compartido de Padlet y compartirla de esta forma.</i>
Evaluación [🕒: 10 min]		El formador anima a los participantes a compartir su experiencia con los métodos de narración, la cocreación de la historia en grupos y las herramientas digitales que utilizaron

² La fórmula narrativa de Pixar: Lo que hay que saber - filmlifestyle.com/pixar-storytelling-formula



Material adicional

¿Qué es contar historias?

- Compartir una narración (historia) con un público a través de palabras, imágenes u otros medios.
- Una poderosa herramienta para transmitir información y evocar emociones
- Se utiliza en muchos contextos diferentes, desde el entretenimiento y la educación hasta el marketing y la promoción.

¿Cómo y dónde puede utilizarse?

- En las redes sociales, la narración puede utilizarse para crear contenidos atractivos que conecten con el público a nivel emocional.
- En la industria cinematográfica, la narración puede utilizarse para transportar al público a nuevos mundos y sumergirlo en nuevas experiencias.
- En los juegos, la narración puede utilizarse para crear una atmósfera única, mejorar la experiencia de juego y animar a los jugadores a establecer vínculos con los personajes y explorar el juego.
- En los ámbitos de la cultura y la educación, contar historias atrae al público, crea conexiones y fomenta una comprensión más profunda de la historia, la cultura y la sociedad.
- En museos o galerías (por ejemplo, los participantes tienen que crear una historia sobre cierta exposición o una obra de arte).

Estructuras narrativas más eficaces y populares:

- Estructura en tres actos: Establece la historia y los personajes en el primer acto, crea conflicto y tensión en el segundo y resuelve la historia en el tercero.
- El viaje del héroe: Sigue al protagonista en un viaje o búsqueda, en el que se enfrenta a retos y, en última instancia, logra un objetivo o aprende una lección.
- La plantilla narrativa de Pixar con la que trabajaremos hoy se basa en estas dos estructuras narrativas.

Otras estructuras narrativas

- En Medias Res: Comienza la historia en medio de la acción para captar la atención del público y mantener el compromiso.
- Narrativa circular: Termina la historia donde empezó para crear una sensación de cierre y plenitud.
- Narrativa no lineal: Cuenta la historia fuera de orden, utilizando técnicas como flashbacks y secuencias oníricas para crear complejidad e intriga.

Consideraciones:

- La estructura más eficaz depende de la historia que se cuente y del público al que se dirija.
- Diferentes estructuras pueden funcionar mejor para diferentes géneros, medios y audiencias.
- Es importante experimentar para encontrar la estructura que mejor se adapte a cada historia.

La estructura argumental de Pixar es una fórmula universal y sencilla para crear historias atractivas que calen en el público. Incluye seis elementos clave: introducción del mundo y los personajes, llamada a la acción, obstáculos y conflicto, momento oscuro, resolución y conclusión. Se utiliza mucho en Hollywood para crear narraciones convincentes para diversos públicos (por ejemplo, se empleó en producciones como la película de acción y aventuras *En busca del arca perdida*, el thriller de ciencia ficción *Blade Runner* y el drama policíaco *Breaking Bad*). Para utilizar eficazmente la estructura narrativa de Pixar, utilice las plantillas que aparecen a continuación.

PARTE 1: Preparación

PASO 1: Piensa en el héroe o héroes. ¿Quiénes son? ¿Cuáles son sus antecedentes?

El/los héroe(s) principal(es) de la historia es/son _____ que es/son _____. Su edad es _____ y su nombre es _____.

Nota: también algún objeto (por ejemplo, un bolígrafo, una mesa) o idea (libertad, amor) puede convertirse en el héroe de la historia.

PASO 2: Prepara el escenario. ¿Dónde se desarrolla la historia? ¿En qué momento? ¿Cuál es la atmósfera de ese lugar?

La historia está ambientada en _____ durante _____.

Nota: el lugar puede entenderse de forma más metafórica, como: sueño, mundo antiguo, etc. "Cuándo" también puede ambientarse de varias maneras: en la Edad Media o en el futuro, o en un segundo.

PASO 3: Piensa en los obstáculos/conflictos, que serán la canva de tu historia. ¿Qué puede ocurrir en la historia? ¿Con qué se encontrarán el héroe o los héroes? ¿Con quién se pueden encontrar?

The hero(s) _____.

TALLER 2

Trivialidades artísticas

🕒 90 min

COMPLEJIDAD: ★ ★

RESUMEN DEL ESCENARIO: En este taller de arte atractivo e integrador, reunimos a un grupo diverso de participantes, entre los que se incluyen entusiastas del arte, estudiantes de arte y profesionales de instituciones GLAM, al tiempo que garantizamos la accesibilidad para personas sordas, mayores, inmigrantes y personas con discapacidades físicas. Los participantes comienzan con un rompehielos interactivo, formando pequeños grupos para embarcarse en un viaje creativo. El taller gira en torno a la creación conjunta de juegos de preguntas y respuestas con Kahoot que exploran el arte de diversas culturas y periodos de tiempo, utilizando herramientas digitales como Kahoot y fomentando la lluvia de ideas colaborativa. La sesión culmina con pruebas de juegos, debates y reflexiones, dejando a los participantes con una apreciación más profunda de las diversas facetas del arte y una experiencia práctica memorable en el mundo de la creatividad y la inclusión.

GRUPOS DESTINATARIOS: Aficionados al arte, estudiantes de arte, profesionales de las instituciones GLAM

GRUPO INCLUSIVO: Personas sordas, mayores, inmigrantes, personas con discapacidad física

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 20

MÉTODOS: Rompehielos, dinámicas de grupo, escritura, gamificación

MATERIALES NECESARIOS: Ordenadores o dispositivos con acceso a Internet, imágenes de varias obras de arte de diferentes culturas y periodos de tiempo, material de escritura para hacer una lluvia de ideas de preguntas y respuestas (opcional).

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS: Plataforma de juegos de preguntas y respuestas (como Kahoot, Quizlet o Quizizz)

Google Drive o cualquier otra plataforma de almacenamiento en la nube.

Acción y calendario	Método y consejos para el formador
<p>Formación de grupos: división de los participantes en grupos de 4</p> <p>[☉ 5 min]</p>	<p>Los participantes se colocan en círculo y se lanzan una pelota o un objeto mientras dicen el nombre de la persona a la que se lo lanzan.</p> <p>Después de que todos hayan tenido su turno, el animador puede pedir a los participantes que formen pequeños grupos con las personas a las que lanzaron la pelota.</p> <p><i>El formador se asegura de que los participantes se reparten equitativamente en grupos, teniendo en cuenta sus conocimientos previos o su interés por el arte, si es posible.</i></p>
<p>Introducción: Autointroducción y presentación del taller</p> <p>[☉: 5 min]</p>	<p>El formador comienza: presentándose y explicando los objetivos del taller; subraya que este taller pretende aumentar el conocimiento y la comprensión del arte de diferentes culturas y periodos de tiempo; explica que los participantes crearán un juego de preguntas y respuestas que explora diversas obras de arte.</p> <p>→ <i>Prepare una introducción clara y concisa que describa los objetivos del taller y el programa del día. Asegúrese de que los participantes comprenden la importancia de la actividad y el contexto más amplio del arte de diferentes culturas y épocas.</i></p>
<p>Dinámica de grupo: jugar al trivial</p> <p>[☉: 10 min]</p>	<p>El educador inicia el juego de trivialidades preparado en Kahhot. Haz jugar a los participantes para que se acostumbren al formato de juego.</p> <p>→ <i>Asegúrate de tener preparado todo el material necesario, incluida la plataforma del juego de preguntas y respuestas, imágenes o vídeos de obras de arte y cualquier elemento físico, como la pelota para la actividad rompehielos.</i></p>



	<p>→ <i>Ten tu ejemplo de juego de preguntas y respuestas listo para jugar. Asegúrate de que abarca obras de arte de diferentes culturas y épocas.</i></p>
<p>Trabajo en grupo: lluvia de ideas</p> <p>[🕒: 5 min]</p>	<p>Los participantes trabajan en pequeños grupos para hacer una lluvia de preguntas y respuestas relacionadas con las imágenes de diversas obras de arte que usted ha proporcionado.</p> <p>Educador anima a todos a ser creativos y a pensar en preguntas interesantes y atractivas para el juego de preguntas y respuestas Kahoot. Es preferible que cada participante escriba una pregunta y sus respuestas.</p> <p>→ <i>Fomente la participación activa durante la sesión de lluvia de ideas. Puede darles indicaciones o sugerencias para estimular su creatividad.</i></p>
<p>Co-creación: los participantes trabajan en su propio juego de trivialidades</p> <p>[🕒: 25 min]</p>	<p>Una vez que los participantes han elaborado sus preguntas y respuestas, se conectan a la plataforma Kahoot de su elección y crean su juego.</p> <p>El educador les guía a través del proceso de creación de un nuevo juego de preguntas y respuestas.</p> <p>→ <i>Asegúrese de que los participantes se sienten cómodos con la plataforma del juego de preguntas y respuestas. Guíelos paso a paso por el proceso y resuelva cualquier duda o problema que surja.</i></p> <p>→ <i>Anima a los participantes a añadir imágenes o vídeos a sus preguntas y respuestas para hacer el juego más atractivo.</i></p>
<p>Pilotaje: probar los juegos</p> <p>[🕒: 20 min]</p>	<p>Los participantes prueban su juego de trivial para asegurarse de que funciona correctamente y de que las preguntas y respuestas son claras y precisas.</p> <p>Después de cada juego, los grupos debaten sobre las diferentes obras de arte que se han explorado en el juego.</p> <p>→ <i>Destaque la importancia de la precisión y la claridad en las preguntas y respuestas. Anime a los participantes a comprobar y corregir sus contenidos.</i></p> <p>→ <i>Los participantes pueden probarlo entre los grupos si el número de personas es demasiado grande.</i></p> <p>→ <i>LOS juegos de Kahoot pueden guardarse y hacerse públicos, para que la gente pueda acceder a ellos en el futuro.</i></p>
<p>Evaluación</p>	<p>Finalice el taller reflexionando sobre lo aprendido y lo que podría mejorarse en futuros talleres. Agradezca a los</p>



[🕒: 10 min]	<p>participantes su tiempo y esfuerzo, y animarles a seguir aprendiendo sobre el arte de diferentes culturas y épocas.</p> <p>→ Dé a los participantes la oportunidad de reflexionar sobre lo aprendido durante el taller. Anímalos a compartir lo que han aprendido y cualquier sugerencia de mejora.</p> <p>→ Agradezca a los participantes su implicación activa y sus contribuciones. Reconozca el esfuerzo realizado en la creación de los juegos de preguntas y respuestas y en la exploración del arte de diferentes culturas y épocas.</p> <p>→ Sugerir otros recursos o actividades para que los participantes continúen su viaje de exploración artística más allá del taller.</p>
-------------	--

Material adicional

Crear un cuestionario en Kahoot

Crear un cuestionario:

1. Regístrese para obtener una cuenta gratuita de Kahoot³ en el sitio web o en la aplicación móvil
2. Haga clic en el botón "Crear" para iniciar un nuevo cuestionario. Elija un título y una descripción para un cuestionario y seleccione la categoría o el tema apropiado.
3. Añade preguntas al cuestionario y proporciona opciones de respuesta para cada pregunta. Seleccione la respuesta correcta para cada pregunta y añada imágenes o vídeos que mejoren la experiencia del cuestionario.
4. Incluya un límite de tiempo para cada pregunta y personalice el aspecto del cuestionario eligiendo un tema, una combinación de colores y una imagen de fondo.
5. Una vez que el cuestionario esté listo, haga clic en "Guardar y continuar" para pasar al siguiente paso.

FOLLETO 1

Este tutorial proporciona una visión general básica de la creación de un juego de trivial Kahoot para el taller cultural. Puedes ampliarlo añadiendo más preguntas y personalizando la configuración del juego para adaptarlo a las necesidades de tu taller.

Paso 1: Inicie sesión en Kahoot. Vaya al sitio web de Kahoot (kahoot.com) e inicie sesión con su cuenta de Kahoot. Si no tienes una, puedes registrarte gratis.

Paso 2: Crear un nuevo Kahoot⁴. Haga clic en el botón "Crear" para iniciar un nuevo cuestionario Kahoot.

Paso 3: Añada un título y una descripción. Dé a su Kahoot un título que refleje el tema del taller, como "Arte de diferentes culturas y periodos de tiempo". Añada una breve descripción si lo desea.

Paso 4: Añadir preguntas. Vamos a añadir algunas preguntas relacionadas con el arte a tu Kahoot. Aquí hay tres preguntas de ejemplo:

a. Pregunta 1:

- Pregunta: "¿Quién pintó la Mona Lisa?"
- Opciones de respuesta:
 - A. Leonardo da Vinci

³ [Kahoot.it](https://kahoot.it) - sitio web oficial

⁴ [Vídeo para profesores sobre Kahoot!](#)

- B. Vincent van Gogh
 - C. Pablo Picasso
 - D. Miguel Ángel
 - Respuesta correcta: A. Leonardo da Vinci
- b. Pregunta 2:
- Pregunta: "¿Qué civilización antigua es famosa por la creación del Ejército de Terracota?".
 - Opciones de respuesta:
 - A. Antiguo Egipto
 - B. Antigua Grecia
 - C. La antigua China
 - D. Antigua Roma
 - Respuesta correcta: C. La antigua China
- c. Pregunta 3:
- Pregunta: "¿Quién es conocido por su cuadro "Noche estrellada"?".
 - Opciones de respuesta:
 - A. Leonardo da Vinci
 - B. Vincent van Gogh
 - C. Pablo Picasso
 - D. Salvador Dalí
 - Respuesta correcta: B. Vincent van Gogh

Paso 5: Añadir medios (opcional). Para que su Kahoot sea más atractivo, puede añadir imágenes o vídeos relacionados con cada pregunta. Por ejemplo, puede incluir una imagen de la Mona Lisa para la pregunta 1.

Paso 6: Establezca límites de tiempo y puntos. Puede personalizar el tiempo de que disponen los participantes para responder a cada pregunta y asignar valores de puntos. Esto añade un elemento de competitividad a tu trivial.

Paso 7: Guardar y continuar. Después de añadir todas sus preguntas, haga clic en "Guardar y continuar" para pasar al siguiente paso.

Paso 8: Elegir opciones de juego. Configure las opciones del juego, como decidir si los jugadores pueden ver las preguntas y respuestas en sus dispositivos o sólo en la pantalla principal. También puedes optar por activar un generador de apodosos o identificadores de jugadores.

Paso 9: Iniciar el juego. Haga clic en "Jugar" para iniciar el juego Kahoot. Los participantes pueden unirse al juego utilizando el PIN que aparece en la pantalla.

Paso 10: Facilitar el juego

Como moderador, tendrás que mostrar las preguntas y las opciones de respuesta en una pantalla para que las vean los participantes. Utilizarán sus smartphones u ordenadores para seleccionar sus respuestas.

Paso 11: Anunciar los ganadores y discutir el arte. Después de jugar todas las preguntas, Kahoot calculará automáticamente las puntuaciones y mostrará los ganadores. A continuación, puede facilitar un debate sobre el arte explorado en el juego, compartiendo ideas y datos interesantes sobre cada obra de arte.

Paso 12: Guardar y compartir. Guarda tu cuestionario Kahoot para que los participantes puedan acceder a él en el futuro o compartirlo con otras personas interesadas en aprender sobre arte.

TALLER 3

Solución de problemas a través del arte

🕒 60 min

COMPLEJIDAD: ★★★★★

VISIÓN GENERAL DEL TALLER: Este taller está diseñado para ofrecer a los participantes nuevos enfoques para la resolución de problemas de una forma creativa. Esta actividad es una forma de ver la información desde una nueva perspectiva visual. Permite dar rienda suelta a los editores internos de los participantes. Es una herramienta de pensamiento visual⁵ que ayuda a estructurar la información, a analizar, comprender, sintetizar, recordar y generar nuevas ideas. Si las obras de arte pueden describirse con el vocabulario de las emociones, como expresión de emociones, es porque expresan las emociones del artista⁶. Una característica adicional es que esta expresión del artista permite al público experimentar estas emociones.

GRUPOS DESTINATARIOS: 18+, aplicable a otros grupos mixtos y multigeneracionales

GRUPO INCLUSIVO: Personas con menos oportunidades, personas sordas

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 16 como máximo (idealmente 12)

MÉTODOS: Visualización, edición fotográfica

MATERIALES NECESARIOS: Bolígrafos, rotuladores, papel A4 para todos, gadget por participante, conexión wi-fi

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS:

- [Google Drive](#)
- [Aula Google](#)
- [Padlet](#), [Jamboard](#) o [Mural](#) (tablero vacío que el educador prepara de antemano)
- [Pixlr Editor](#) (opción gratuita)
- [Zoom](#) o plataforma similar (si el taller se realiza en línea)

Acción y calendario

Método y consejos para el formador

⁵ [Mobile Culture Kit educativo](#) con herramientas enumeradas para animadores culturales

⁶ [Investigación académica](#) sobre la conexión entre arte y emociones.

<p>Romper el hielo: Los participantes se ponen creativos</p> <p>[☺ 10 min]</p>	<p>Fuera de línea: los participantes reciben bolígrafos, lápices y rotuladores y una hoja de papel por persona; la mitad del grupo se coloca en círculo espalda contra espalda sujetando el papel, mientras que otra mitad pinta retratos de los que sostienen los papeles. Uno a uno, muy rápidamente -unos 10 segundos por cada uno- dibujan parte del retrato. Cuando un círculo está listo, los participantes cambian de sitio y, ahora, los pintores están en el centro preparándose para recibir también sus retratos.</p> <p>→ <i>El educador se encarga de que todos tengan un retrato y de que todos participen en el proceso de pintura. Si un retrato ya está hecho - siempre hay una buena idea para añadir algo como un corazón de una flor.</i></p> <p>→ <i>El educador sujeta el cronómetro y aplaude o toca el timbre cuando se acaban los 10 segundos.</i></p>
<p>En línea: presentación de la actividad</p> <p>[☺: 10 min]</p>	<p>Los participantes recibirán un enlace a la carpeta de Google con obras de arte con licencia Creative Commons⁷, donde se incluirán al menos 3 fotos por participante.</p> <p>Los participantes también reciben un enlace al espacio Mural o Jamboard.</p> <p>→ <i>El educador crea la carpeta y selecciona las imágenes de antemano; en las opciones para compartir, se da acceso a todo el mundo con un enlace (véase la captura de pantalla).</i></p> <p><i>Cada imagen debe representar un problema determinado y se debe escribir el nombre del autor y el título.</i></p> <p>→ <i>El mural o Jamboard también debe crearse antes de la actividad.</i></p>
<p>Preparación</p> <p>[☺: 10 min]</p>	<p>Los participantes revisan todos los cuadros, reflexionan y seleccionan el que más les gusta o con el que sienten una conexión. Además, encuentran y definen una problemática en esta obra de arte. La copian en el espacio de la pizarra.</p> <p>→ <i>El educador ayuda a los participantes a asignar los cuadros y se encarga de que todos escriban sus nombres cerca de sus pinturas.</i></p>
<p>Asignación de tareas</p> <p>[☺: 5 min]</p>	<p><i>Realizar una nueva obra de arte que resuelva el problema que han definido previamente mediante un collage o un editor.</i></p>

⁷ ¿Qué significa Creative Commons? - [Wikipedia](#)

	→ El educador anima a los participantes a consultar la historia de un determinado pic para que puedan aportar estos antecedentes a la resolución del problema.
Cocreación: Creación de nuevas imágenes [🕒: 20 min]	Los participantes trabajan en collage en FreeCollageMaker , Canva o la edición en una herramienta gratuita editor Pixlr . → El educador apoya al participante si tiene dificultades con las herramientas en línea.
Compartir el resultado de la cocreación [🕒: 10 min]	Todos juntos los participantes ven cuáles son los resultados de la co-creación, si alguien quiere explicar o reflexionar sobre el tema - es libre de hacerlo. → El educador puede guardar los resultados en PDF y enviarlos a los participantes.
Evaluación [🕒: 10 min]	El formador anima a los participantes a compartir su experiencia con los métodos aplicados, los procesos de cocreación en grupo y las herramientas digitales que han utilizado.

TALLER 4

Melodías y fragmentos - liberar la expresión en palabras y cuerpo

🕒 90 min

COMPLEJIDAD: ★ ★ ★ ★

VISIÓN GENERAL DEL TALLER: Este taller pretende ayudar a los participantes, así como a los animadores, a adquirir experiencia práctica en pensamiento creativo, dinámicas de grupo, producción musical y aplicaciones tecnológicas⁸. Ofrece una plataforma dinámica para

⁸ [Informe](#) sobre el papel de las nuevas tecnologías en la educación.

expresar el propio mundo interior a través de las palabras, los gestos y el movimiento, integrando la tecnología y los recursos Creative Commons. La idea principal es que los participantes mezclen sus grabaciones únicas con otras pistas utilizando herramientas en línea. Los participantes profundizan en la mejora de las grabaciones con AI Adobe, explorando los aspectos técnicos. Presentan sus remezclas, comparten experiencias y debaten los resultados del aprendizaje.

GRUPOS DESTINATARIOS: Jóvenes de 18 a 25 años, aplicable a otros grupos mixtos y multigeneracionales

GRUPO INCLUSIVO: Personas sordas; participantes con menos oportunidades físicas

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 12 como máximo (idealmente 8)

MÉTODOS: Romper el hielo, dinámicas de grupo, escribir, cantar/rasguear

MATERIALES NECESARIOS: bloque de rotafolio/2 trozos de cartón; rotuladores, lápices, ceras, preferiblemente hojas de papel A3, smartphones de los participantes o 4-5 ordenadores, tabletas con acceso a internet auriculares (tapones para los oídos); altavoz y proyector; conexión a internet.

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS:

- Padlet, Miro, Jamboard o chat en grupo (Messenger, WhatsUp, etc.)
- Youtube (u otra plataforma de vídeo)
- Rave.dj
- Zoom o una plataforma similar (si el taller se realiza en línea)

Acción y calendario	Método y consejos para el formador
<p>Rompehielos: Los participantes aprenden los nombres de los demás</p> <p>[⌚ 5 min]</p>	<p>Los participantes se colocan en círculo. Uno a uno, rápidamente, dicen el nombre de una persona concreta. Si hay un error, dos personas situadas al lado aplauden. La persona que se equivoca - crea una rima con la palabra del educador.</p> <p>→ <i>Ejemplos de palabras para encontrar rima: ciudad, amor, sueño, familia, soledad, libertad, justicia, fin, viaje, miedo, sentido, éxito.</i></p>
<p>Preparación del grupo: Calentamiento del cerebro nombrando los objetos sin nombrarlos</p> <p>[⌚ 5 min]</p>	<p>Ejercicio para flexibilizar el pensamiento. Todos los participantes se colocan de pie formando un círculo. El educador presenta el ejercicio: "Vamos todos a la vez, lo más rápido posible a señalar con el dedo el objeto y llamarlo como no es, por turnos, evitemos las cadenas de asociaciones. (por ejemplo, una persona señala una lámpara y dice un libro)".</p> <p>→ <i>El educador puede utilizar técnicas creativas para la creación de grupos.</i></p>

<p>Introducción: Encontrar una metáfora</p> <p>[🕒: 10 min]</p>	<p>El educador abre el turno de palabra para que los participantes se presenten, por ejemplo, diciendo qué instrumento/libro/color/animal les gusta llenar hoy.</p>
<p>Co-creación de equipos de trabajo: Sorprendente cotidianidad - ejercicio para crear mezclas inesperadas de palabras</p> <p>[🕒: 15 min]</p>	<p>Dividanse en 3 grupos de 4 personas cada uno. Los participantes reciben 1 hoja de papel A4 con un globo en blanco dibujado en el centro y de 4 a 8 rayos que salen (2 por cada miembro del grupo).</p> <p>Cada uno escribe una palabra (relacionada aleatoriamente con el tema de la actividad).</p> <p>Cuando los participantes terminan de escribir el último rayo, el educador reparte al azar hojas de papel con palabras preparadas para colocar en el globo en blanco (por ejemplo: ciudad, amor, sueño, familia, soledad, libertad, justicia, valor, vejez, fin, viaje, miedo).</p> <p>A continuación, el formador les anima a dividirse en parejas y a crear tantos versos (frases) sorprendentes como sea posible para conectar los temas de palabras dados con las palabras del rayo de los participantes.</p> <p>→ <i>También puedes utilizar textos culturales -poesía, cultura pop- para inspirar las letras de las canciones</i></p> <p>→ <i>El objetivo de la acción es la integración de los participantes, el intercambio intercultural, compartir experiencias y conocerse.</i></p>
<p>Trabajo individual</p> <p>[🕒: 5 min]</p>	<p>Basándose en el ejercicio anterior, cada participante crea individualmente dos líneas de texto. Pueden rimar o no.</p>
<p>Grabación: 1 bit - 2 líneas</p> <p>[🕒: 10 min]</p>	<p>Una vez listos, todos se ponen de pie y forman un círculo. El educador toca el tema de fondo.</p> <p>Los participantes dicen sus líneas uno tras otro, y el resto del grupo repite.</p> <p>Después de un intento (o dos:), el educador graba al grupo mientras actúa.</p> <p>→ Mientras repiten sus frases, intenta mantener el ritmo y la dinámica.</p>



	<p>→ <i>Ritmos de hip hop recomendados</i> https://www.youtube.com/watch?v=vjVwR5FGj1k o https://www.youtube.com/watch?v=0bFjJL-Johw</p> <p>→ <i>La grabación debe durar al menos un minuto. Grábala dos veces si es necesario.</i></p>
<p>Trabajo en grupo: Remezcla y Mashup</p> <p>[🕒: 15 min]</p>	<p>Los participantes vuelven a unirse en grupos (pueden ser diferentes a los anteriores). Van a Padlet y ponen 2-3 canciones favoritas antiguas o modernas (o canciones de su cultura o de cualquier otro tema).</p> <p>Ahora la tarea de cada grupo es crear un mash-up - una combinación de 2 canciones: una canción de hip hop recién grabada y otra de su elección con la ayuda de la aplicación en línea Rave.dj u otra aplicación similar por ejemplo⁹.</p> <p>→ <i>Es posible que sean necesarios varios intentos para seleccionar la canción adecuada para remezclar la canción grabada.</i></p> <p>→ <i>Mientras se espera a que se haga el mash-up, el educador puede mostrar al grupo cómo utilizar IA Adobe con una muestra de alguna canción para mejorar el sonido.</i></p>
<p>Compartir el resultado de la cocreación</p> <p>[🕒: 15 min]</p>	<p>Cada grupo comparte un fragmento de las canciones remezcladas¹⁰ desde una tableta, smartphone u ordenador y habla brevemente sobre el intérprete de la segunda canción que elijan. Los participantes, a modo de evaluación general, comparten sus comentarios y resultados de aprendizaje.</p> <p>→ <i>Los participantes pueden subir enlaces directamente a un tablero de Padlet y compartirlo de esta forma.</i></p>
<p>Evaluación</p> <p>[🕒: 10 min]</p>	<p>El formador anima a los participantes a compartir sus experiencias y descubrimientos mientras se quedan con un mundo que viene a la mente de los participantes después de este taller.</p> <p>→ <i>El educador pregunta si los participantes quieren crear un espacio para guardar las canciones. Pueden crear una lista de reproducción en Spotify (requiere registro), crear un grupo o incluso publicar en las redes sociales.</i></p> <p>→ <i>Siempre es buena idea preguntar a los voluntarios que pueden guardar</i></p>

⁹ Herramientas de grabación de audio [Futuretools](#)

¹⁰ Aplicación móvil para grabaciones de audio [DJ Mixer Studio](#)



esta lista de reproducción y luego - para compartir con los demás. De esta manera puede ser la comunicación después de la actividad y parte de la promoción de la institución (uso #,@).

TALLER 5

Humanos y robots

🕒 90 min

COMPLEJIDAD: ★ ★ ★

RESUMEN DEL TALLER: Este taller está diseñado para proporcionar a los participantes nuevas herramientas digitales (como la Inteligencia Artificial¹¹) y añadir elementos de dinamización al proceso de aprendizaje. También pretende potenciar la creatividad. Los educadores simularán una imagen completamente dibujada con una descripción específica y una ubicación "falsa" y las compararon con obras de arte reales, como en un juego. Es posible reproducir esta actividad en diversas situaciones: desde talleres en grupo hasta eventos más reducidos, incluso trabajando con miembros del personal.

GRUPOS DESTINATARIOS: 15-60 años

GRUPO INCLUSIVO: Personas con discapacidad motriz, personas sordas

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2-20 personas

MÉTODOS: Visualización; edición de plataformas, creación

MATERIALES NECESARIOS: Un ordenador con conexión a Internet para cada participante, o uno para cada grupo de 4-5 personas; proyector para el facilitador.

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS:

- Instrumento de tablero (por ejemplo, [Mentimeter](#) o [Padlet](#))
- [Chat GPT](#)
- [Dall-e mini](#)

¹¹ Qué es la IA: builtn.com

- [Wombo arte](#)
- [Google Docs](#)

Acción y calendario	Método y consejos para el formador
<p>Rompehielos: ¿qué significa artista?</p> <p>[☉ 5 min]</p>	<p>Los participantes se colocan alrededor de una mesa o se sientan en sillas frente a una pantalla/panel con proyector.</p> <p>Reciben un código de 8 dígitos para el sitio Mentimeter (captura de pantalla A) y tienen que acceder a él a través de smartphone/pc. Allí pueden introducir palabras bajo la pregunta /¿Qué significa "artista"?</p> <p>→ <i>El educador da la bienvenida a los participantes y se asegura de que todos tienen asiento y de que ven correctamente la imagen proyectada en la pared o en el PC. Después, el educador creará a través de Mentimeter una "palabra de entrada" y la compartirá con los participantes proyectándola en la pantalla del PC o en la pared.</i></p>
<p>Debate en grupo: brainstorming y definición de las ideas</p> <p>[☉: 10 min]</p>	<p>Los participantes ven las diapositivas (Captura de pantalla C) y se inspiran en el ejercicio que se va a realizar a continuación. En ese momento, ven una nueva diapositiva en Mentimeter (Captura de pantalla B) con la pregunta "¿Qué queremos dibujar?".</p> <p>Aquí, los participantes expresan ideas y propuestas sobre posibles temas para la obra de arte que se va a crear. No hay respuestas correctas o incorrectas.</p> <p>→ <i>El educador se asegura de que cada participante tenga libre acceso a la carpeta.</i></p> <p>→ <i>El educador muestra las diapositivas a los participantes (Captura de pantalla C) para inspirarlos para el ejercicio que está a punto de tener lugar. En este momento, el educador coloca una nueva diapositiva en el Mentimeter (Captura de pantalla B) con la pregunta "¿Qué queremos dibujar?".</i></p> <p>→ <i>El educador podría decidir si prepara el enlace o la imagen sobre la marcha o si lo hace antes de la reunión.</i></p>
<p>Presentación de tareas</p> <p>[☉: 5 min]</p>	<p>Los participantes ven proyectado un gran padlet (véase la captura de pantalla C) y reciben el enlace y el código QR para verlo. En el padlet hay una serie de imágenes artísticas y descripciones de las mismas generadas en su mayoría por IA: sólo algunas están hechas por humanos.</p> <p>Los participantes pueden dedicar unos minutos a intentar adivinar/comprender qué imágenes están hechas por humanos y cuáles por robots. Al final reciben la respuesta por voz del educador.</p> <p>→ <i>El educador debe asegurarse de que todos los participantes visualizan correctamente el padlet grande y reciben correctamente los enlaces y los</i></p>



	<p>códigos QR.</p> <p>→ No debe dar consejos y terminar la actividad en sólo 10 minutos.</p> <p>→ El educador debe asegurarse de que todos los participantes tengan la oportunidad de compartir sus impresiones, reflexiones y pensamientos.</p> <p>→ El educador no da consejos y termina la actividad en 10 minutos.</p>
<p>Co-creación: los participantes trabajan en sus propias obras de arte, utilizando una IA.</p> <p>[☉: 20 min]</p>	<p>Los participantes acceden a una IA¹² de su elección de entre la lista de herramientas: Dall-e mini, Wombo, Pixray. También pueden experimentar cambiando de herramientas e introduciendo diversas descripciones para crear la obra de arte, según el tema decidido al principio del taller.</p> <p>Por último, cada participante o grupo elige su imagen favorita y la guarda en su dispositivo.</p> <p>→ El educador comparte los enlaces con los participantes mostrándolos en una pantalla compartida. Antes, el evento podía crear códigos QR a través de los cuales los participantes podían acceder directamente a los sitios.</p> <p>→ El educador se asegura de que todos los participantes puedan acceder a los sitios y facilita su uso fomentando la utilización de diferentes herramientas.</p> <p>→ Prueba diferentes IAs para comprobar varios estilos. Puede ser una sesión conjunta o, mejor aún, en grupo.</p>
<p>Trabajo individual: aprender a utilizar el hilo</p> <p>[☉: 20 min]</p>	<p>Los participantes ven el ejemplo de la obra en la pantalla del PC o proyectado en la pared por el educador. A continuación, acceden a la IA ChatGPT¹³ y, guiados por las sugerencias del educador, intentan generar una descripción creíble de la obra de arte que han creado.</p> <p>En esta fase, crean una descripción completa de la obra, por ejemplo, el nombre del autor, la motivación de la obra, el país de origen y la fecha. También pueden añadir anécdotas e historias sobre la obra si les interesa.</p> <p>→ Antes de la actividad, el animador debe seleccionar una imagen de una obra de arte para compartirla con los participantes. Durante la sesión, el animador mostrará esta obra de arte y formulará una serie de preguntas orientativas.</p> <p>→ Se animará a los participantes a interactuar activamente con la obra de arte analizando sus elementos fundamentales e interpretando las emociones o mensajes que comunica. A continuación, se les pedirá que reflexionen sobre cómo pueden incorporar los temas o mensajes de la obra a sus propios proyectos creativos.</p>
<p>Entrevista: parte informativa</p>	<p>Los participantes comienzan la parte informativa accediendo a un cuestionario (captura de pantalla D), antes de</p>

¹² Inteligencia artificial: techtarjet.com

¹³ [Política de uso de OpenAI](#)



[⌚: 30 min]

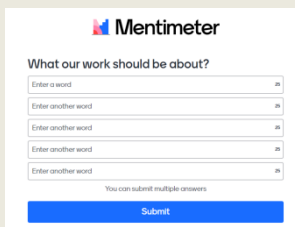
examinarse mutuamente. Al final, los participantes ven los resultados del cuestionario en la pantalla y discuten juntos cada punto. El escenario termina con una fase de intercambio de impresiones

→ El educador guarda los resultados en PDF y los envía a los participantes.

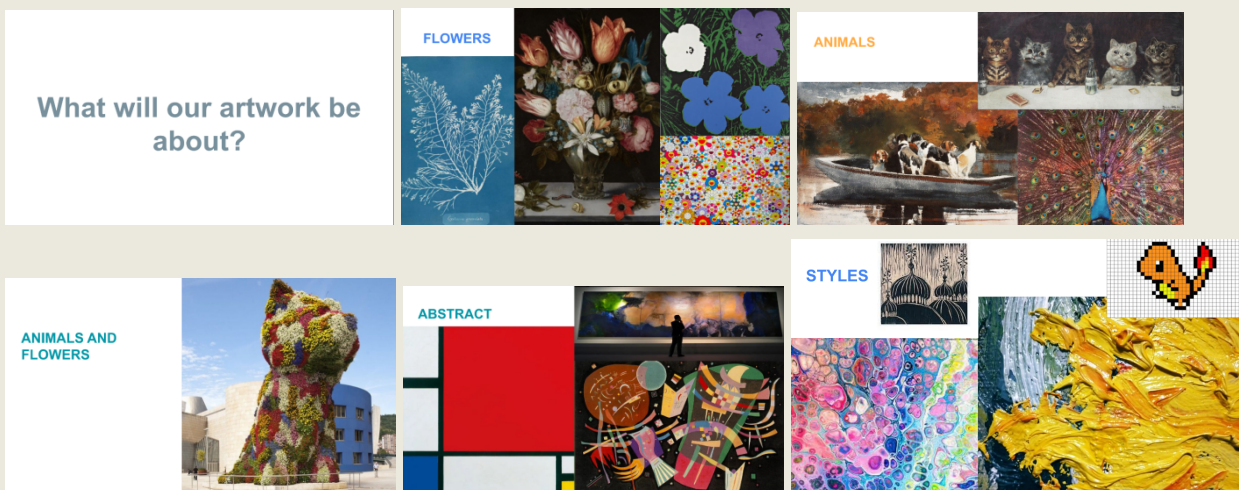
Información complementaria

Folletos:

A)

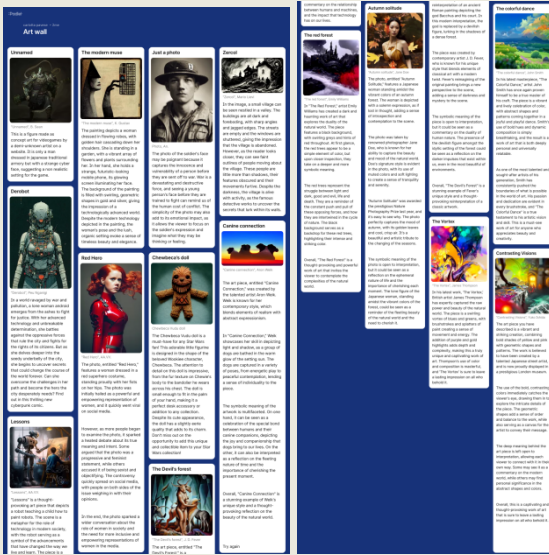


B)



C)





D)

AI impact _ debriefing

Let's begin together with some answers :) Take your time to complete this form, but don't think too much before answering. See you later!

carlottapavese95@gmail.com [Cambia account](#)
 Non condiviso

*** Indica una domanda obbligatoria**

Do you think AI can create art?

Yes
 No
 I don't really know

Had you ever used an artistic AI BEFORE this workshop?

Yes, many times!
 Yes, one-two times
 None

Do you usually create art?

Yes, I'm an artist
 Yes, sometime for hobby
 Not for now
 Never and I won't do it

Do you think you will use an AI again in the future to create art (visual or narrative)?

Yes, for sure
 Yes, maybe
 I don't know
 Nope

When you think about AI and the future, are you...?

Optimist
 Pessimist
 It's complicated

If you choose "it's complicated", please explain

When you read about AI working instead humans, what best describe your response?

It worries me
 It worries me, but I'm optimistic we can handle it
 It doesn't worry me
 I don't know

Over the next ten years, will AI and automation:

Cause massive unemployment
 Be somewhat disruptive to employment
 Not noticeably impact overall employment
 Create more jobs than it destroys

Do you think your job:

Will be replaced by automation during your career
 Will not be replaced by automation before your retirement
 Can never be automated

Do you feel like you understand the basic concepts of machine learning, such as reinforcement learning, neural nets, deep learning, clustering, etc?

Yes, I have a great knowledge of the concepts and terms
 I have a vague sense what they mean
 I've heard the terms, but don't really understand them
 No, not at all

Is consciousness uniquely human?

Yes
 No
 I don't know

TALLER 6

Viaje artístico en el tiempo a través de la cronología de Google Arts & Culture

🕒 90 min

COMPLEJIDAD: ★ ★

RESUMEN DEL TALLER: Este taller está diseñado para ayudar a los participantes a explorar diferentes periodos de la historia del arte, descubrir sus obras de arte favoritas y crear collages que representen diferentes movimientos o estilos artísticos mientras trabajan de forma creativa y realizan un viaje a través de la historia del arte utilizando la función de cronología de Google Arts and Culture. Promueve la inclusión al dirigirse a un público diverso, incluidos los interesados en el arte y la historia, estudiantes, educadores, profesionales de museos y miembros de la comunidad.

Mediante actividades creativas y debates, fomenta un entorno en el que se celebran los diversos patrimonios culturales y se valora la importancia de la historia del arte. Además, pretende hacer más accesibles los recursos culturales a través de la digitalización, mejorando aún más la inclusión en la educación cultural.

GRUPOS DESTINATARIOS: Personas interesadas en el arte y la historia, estudiantes, educadores y animadores culturales, trabajadores comunitarios interesados en el patrimonio cultural.

GRUPO INCLUSIVO: Personas sordas; participantes con menos oportunidades físicas

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 20

MÉTODOS: Rompehielos, debate en grupo, herramientas digitales, trabajo en equipo

MATERIALES NECESARIOS: Proyector y pantalla u ordenadores portátiles/de sobremesa individuales con acceso a Internet; folletos u hojas de trabajo sobre periodos y movimientos de la historia del arte; rotuladores o bolígrafos y tijeras para la actividad de creación de collages.

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS: [Google Arts & Cultures](#)

Acción y calendario	Método y consejos para el formador
Introducción [🕒 5 min]	El formador se presenta, da la bienvenida a los participantes y organiza un breve juego de nombres. Cada uno tiene que decir su nombre y el nombre de la fruta que empieza por la misma letra. Las frutas no pueden repetirse. → <i>Si alguien se niega a compartir el nombre, puede crear otro para que los compañeros sepan cómo llamar a la persona.</i>

<p>Presentación</p> <p>[☺: 7 min]</p>	<p>El educador divide a los participantes en grupos de 5 y les explica el propósito del taller. Cada grupo recibe un dato curioso sobre arte o historia y lo comparte con el resto.</p> <p>→ <i>Al explicar el propósito del taller, haga hincapié en la importancia de explorar la historia del arte y el patrimonio cultural.</i></p> <p>→ <i>Cuando divida a los participantes en grupos, facilite instrucciones claras y fomente la interacción entre los miembros del grupo.</i></p>
<p>Teoría: guía de acceso a Google Arts and Culture</p> <p>[☺: 5 min]</p>	<p>Briely, el educador explica a los participantes cómo acceder a las funciones de la línea de tiempo de Google Arts and Culture.</p> <p>→ <i>Cuando explique cómo acceder a la función de cronología de Google Arts and Culture¹⁴, utilice ayudas visuales y esté disponible para cualquier pregunta o dificultad técnica.</i></p>
<p>Trabajo en grupo</p> <p>[☺: 15 min]</p>	<p>A continuación, cada grupo explora un periodo diferente de la historia del arte utilizando la función de línea de tiempo. Los participantes toman notas y guardan imágenes de sus obras favoritas del periodo elegido.</p> <p>→ <i>Cuando pida a cada grupo que explore un periodo diferente de la historia del arte, proporcione directrices claras y anime a tomar notas y a guardar imágenes.</i></p>
<p>Debate en grupo: trabajar en nuevos equipos</p> <p>[☺: 20 min]</p>	<p>Los participantes se reagrupan para estar con gente nueva. Después, comparten sus hallazgos con el resto, comprobando similitudes y diferencias entre sus periodos de la historia del arte.</p> <p>→ <i>Al reagrupar a los participantes, deje tiempo suficiente para que cada grupo comparta sus hallazgos y facilite el debate entre los participantes sobre las semejanzas y diferencias entre los distintos periodos de la historia del arte.</i></p>
<p>Cocreación: hacer collages con notas e imágenes</p> <p>[☺: 20 min]</p>	<p>Los grupos reciben diferentes movimientos o estilos artísticos. A continuación, los participantes utilizan sus notas y las imágenes seleccionadas para crear un collage que represente el movimiento o estilo artístico elegido.</p> <p>→ <i>Anime a los participantes a ser creativos y divertirse.</i></p>

¹⁴ [Tutorial sobre el uso de Google Arts and Culture](#)



Presentación y reflexión [🕒: 10 min]	Cada grupo presenta sus collages a sus compañeros y reflexiona sobre ellos en breve. Una vez finalizado el debate, el educador resume el taller y agradece a los participantes su participación. → <i>Anima a los participantes a seguir explorando la historia del arte y Google Arts and Culture.</i> → <i>El educador facilita los debates cuando es necesario.</i>

Información adicional

Uso de la función de cronología de Google Arts and Culture - Tutorial del taller

Introducción: En este taller, utilizaremos la función de cronología de Google Arts and Culture para explorar diversos periodos de la historia del arte. Esta guía te mostrará cómo acceder y utilizar esta potente herramienta para enriquecer tu experiencia de exploración del arte.

Paso 1: Acceda a Google Arts and Culture. Abre tu navegador web y accede al sitio web de Google Arts and Culture: artsandculture.google.com.

Paso 2: **Accede a la** función de cronología. En la página principal de Google Arts and Culture, encontrarás un menú en la esquina superior izquierda. Haz clic en "Explorar" para abrir un menú desplegable. Dentro del menú desplegable, haz clic en "Cronología". Accederás a la función de cronología.

Paso 3: Explorar los periodos de la Historia del Arte. Ahora verá una línea de tiempo cronológica que abarca siglos de historia del arte. Desplácese horizontalmente para navegar por los distintos periodos. Haga clic en el período específico que desee explorar. Por ejemplo, si a tu grupo se le ha asignado el Renacimiento, haz clic en la sección "Renacimiento" de la línea de tiempo.

Paso 4: Explorar obras de arte y exposiciones. Dentro del periodo seleccionado, encontrará abundante información. Puede explorar las obras de arte, exposiciones y colecciones relacionadas con ese periodo. Haga clic en una obra o exposición para obtener más información. Encontrará información detallada, imágenes y, a veces, incluso visitas virtuales a los museos.


Paso 5: **Tome** notas y guarde las imágenes. Mientras explora, tome notas de los detalles importantes, los datos interesantes y sus impresiones sobre las obras de arte. Para guardar imágenes de tus obras favoritas, haz clic con el botón derecho en la imagen y selecciona "Guardar imagen como..." para descargarla en tu dispositivo.

Paso 6: Comparta sus hallazgos. Vuelva al grupo del taller y comparta la información y las imágenes que haya reunido. Discute la importancia del periodo que has explorado y de los artistas u obras de arte notables que hayas descubierto.

Conclusión: La función de cronología de Google Arts and Culture es un valioso recurso para los entusiastas del arte y los estudiantes. Siguiendo esta guía, podrás navegar por diferentes periodos de la historia del arte, recopilar información y participar en debates significativos durante el taller. Disfruta de tu exploración del mundo del arte.

TALLER 7

Caza de mapas

 90 min

COMPLEJIDAD: ★ ★ ★

VISIÓN GENERAL DEL TALLER: El escenario está diseñado para crear un mapa geográfico completo de una zona elegida. Este mapa incluirá varios puntos que representarán obras de arte significativas, museos, bibliotecas de renombre y otros lugares de importancia cultural. Al hacer clic en cualquier punto, los usuarios podrán explorar ese lugar concreto accediendo a una descripción y viendo determinadas partes del mismo. Este mapa también incorpora un

elemento de juego de búsqueda del tesoro: dentro de los lugares auténticos, hay un lugar ficticio que guarda el tesoro secreto. Los participantes sólo podrán descubrir el tesoro explorando meticulosamente y descubriendo el patrimonio artístico de la zona.

GRUPOS DESTINATARIOS: adultos sin límite de edad

GRUPO INCLUSIVO: Personas sordas, personas con discapacidades físicas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2-20 personas

MÉTODOS: Romper el hielo, dinámicas de grupo, dinamización, team building

MATERIALES NECESARIOS: Un ordenador con conexión a Internet para cada participante, o uno para cada grupo de 4-5 personas; proyector.

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS:

- [Mentímetro](#) o [Padlet](#)
- [Chat GPT](#)
- [Dall-e mini](#)
- [Wombo arte](#)
- [Google Docs](#)

Acción y calendario	Método y consejos para el formador
<p>Rompehielos: acercarse al tema</p> <p>[🕒 5 min]</p>	<p>Cada participante recibe un mínimo de 3 pegatinas y la pregunta "¿Cuál es tu concepto del arte?". A continuación, escriben las respuestas en su propio papelito. Después de escribir su respuesta, los participantes colocan los postes en un recipiente (por ejemplo, un sombrero). Después, los participantes observan al educador mientras uno de ellos saca un cartel del recipiente y lee en voz alta su contenido.</p> <p>→ El educador se asegura de que los participantes tengan más de 3 puestos cada uno.</p> <p>→ El educador comparte la pregunta verbalmente y se asegura de que los participantes respondan en el post it</p>
<p>Presentación de tareas: Prueba el juego</p> <p>[🕒: 10 min]</p>	<p>Los participantes reciben un enlace de Google Maps y pueden participar en el juego creado previamente (captura de pantalla A). Tienen 10 minutos para explorar todos los lugares y encontrar los tesoros.</p> <p>→ El educador debe comprobar el juego antes del taller. Además, puede crear un código QR</p>

<p>Trabajo en equipo</p> <p>[🕒: 5 min]</p>	<p>Los participantes ven una nube en la pantalla (captura B) y pueden opinar sobre qué parte del mundo prefieren/creen que es más artística para crear un nuevo mapa.</p> <p>→El educador presta atención a que todos los participantes vean una nube en su dispositivo y en una pantalla común. Además, se asegura de que todos puedan dar su opinión. Cuanto más amplio sea el territorio, más juego habrá, pero también podría ser más desafiante. Una nación es un buen punto medio</p>
<p>Colección de obras de arte</p> <p>[🕒: 20 min]</p>	<p>Los participantes reciben un enlace al Miró, debido Código QR o enlace enviado en su correo electrónico, tablón donde pueden introducir sus sugerencias de: obras de arte, museos, galerías, estatuas u otros puntos artísticamente interesantes que estén presentes en esa parte del mundo recién elegida.</p> <p>También disponen de varios minutos para buscar en Internet si no conocen el país o no saben qué proponer.</p> <p>→ Lo ideal, en esta fase, es recoger al menos 30 propuestas, pero cada uno podría proponer más de una cosa. Prepara una caja (o una virtual) con una lista de temas o autores. El elegido guiará a la gente para buscar la obra en la red</p> <p>→ Los educadores deben preparar un tablero Miró antes del acto, que luego compartirán con los participantes compartiendo el enlace con código QR/enviándolo a sus dispositivos.</p>
<p>Co-creación: Elaboración de un nuevo mapa</p> <p>[🕒: 20 min]</p>	<p>Los participantes observan los Mymaps compartidos en la pantalla (https://www.google.com/intl/it/maps/about/mymaps/), mientras el educador coloca en el mapa todas las propuestas escritas en el Tablero Miro. En esta fase, los participantes tienen que interactuar de forma activa, es decir, leyendo las propuestas del Miro, ayudando al educador a localizar los lugares en el mapa y sugiriendo imágenes que pueda añadir. También pueden participar si el educador les pide que se acerquen al PC y añaden uno o dos lugares.</p> <p>→El educador cuando la fase está a punto de terminar (queda un minuto) oscurece la presentación y añade en secreto un lugar con nombre falso en el mismo mapa y en la descripción añade una frase como "enhorabuena has encontrado el tesoro que has ganado". Ocultar bien el indicador es importante. En particular, el método bajo fichas o ciudades con muchas fichas</p>
<p>Pruebas de juego</p> <p>[🕒: 5 min]</p>	<p>En sólo 5 minutos, los participantes tienen que acceder al enlace My Maps con su dispositivo e intentar ganar el juego.</p> <p>→ Los educadores podrían compartir su experiencia explorando el mapa e intentando resolver el juego.</p>
<p>Debriefing</p>	<p>Los participantes participan en una mesa redonda para</p>



[🕒: 20 min]

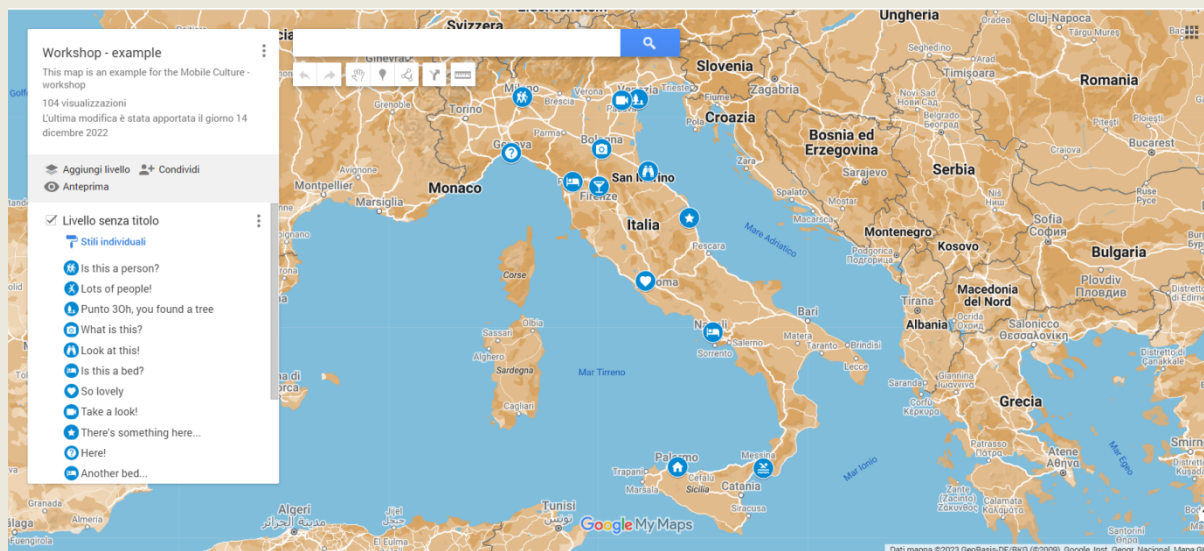
compartir, debatir y comparar ideas. Esta fase de debate abierto permite a cada participante exponer sus opiniones, enriquecer el debate con diferentes perspectivas y fomentar un diálogo colaborativo. De este modo, se promueve un entorno de aprendizaje integrador y participativo, en el que todos tienen la oportunidad de contribuir y aprender de los demás.

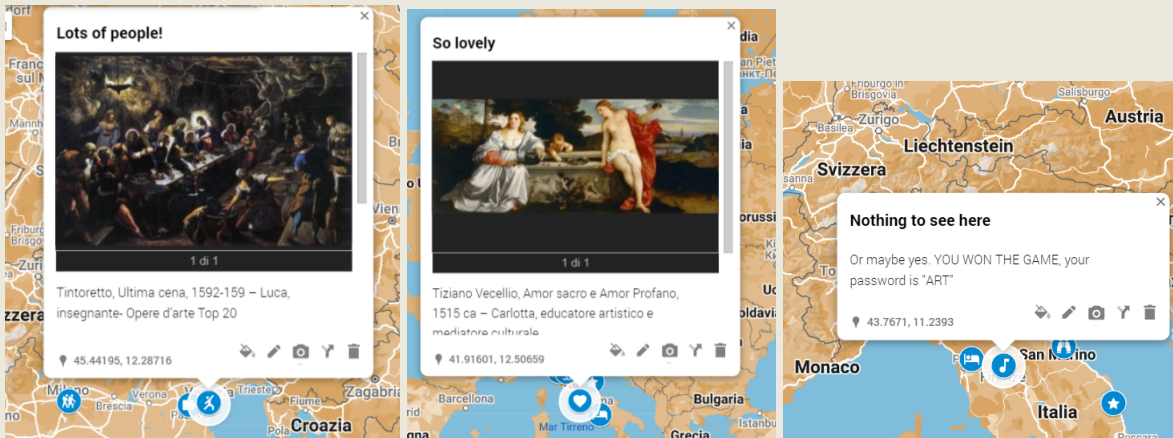
→El educador debe dirigir la sesión informativa durante la mesa redonda. Su liderazgo ayuda a estructurar el debate, facilitar el intercambio de ideas y garantizar que todos los participantes tengan la oportunidad de expresarse.

Información adicional

Folletos:

A)





B)

Mentimeter

What is art in this place?

Enter a word 25

Enter another word 25

Enter another word 25

Submit

TALLER 8

Museo virtual

60 min

COMPLEJIDAD: ★ ★ ★

RESUMEN DEL TALLER: Este taller permite a los participantes crear museos virtuales por su cuenta, similares a los que pueden ver cuando visitan otras instituciones en la web. También ayuda a los participantes a conocer mejor determinadas piezas temáticas o artísticas mientras aplican instrumentos digitales.

El escenario también pretende apoyar a los educadores culturales en sus actividades de aprendizaje. Ayuda a explicar el patrimonio de cualquier esfera del arte, desde la historia hasta las artes aplicadas o la arquitectura. La metodología de esta actividad consiste en explorar y aprender creando. Además, desarrolla el pensamiento creativo y las habilidades comunicativas de los participantes. Los educadores pueden utilizarla en línea y de forma híbrida.

GRUPOS DESTINATARIOS: Para todos los grupos de edad y procedencias

GRUPO INCLUSIVO: Personas mayores, personas con menos oportunidades, personas sordas

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 15-20, dependiendo de la dinámica de trabajo

MÉTODOS: Romper el hielo, explorar y crear

MATERIALES NECESARIOS: Bolígrafos, notas adhesivas; ordenador portátil o tableta por participante (el uso de móviles es menos cómodo); conexión a Internet.

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS:

- Google Drive
- Ordenador portátil, ordenador o tablete para cada participante
- Cámara o cámara de smartphome de buena calidad
- Miro o Figma (tablero vacío que el educador prepara de antemano, con instrucciones sobre la edición)
- Zoom o plataforma similar (si el taller se realiza en línea)

Acción y calendario	Método y consejos para el formador
<p>Mame-juego: la actividad "Miénteme" sirve también para romper el hielo</p> <p>[☉ 10-15 min]</p>	<p>Los participantes reciben tres pegatinas cada uno. En la primera, escriben su nombre y en la segunda, 3 datos sobre sí mismos.</p> <p>Importante: uno de los hechos debe ser falso. Se ponen pegatinas en el jersey o en cualquier otra parte del cuerpo. Los participantes tienen 10 min para conocer a sus compañeros.</p> <p>→ <i>El educador anima a los participantes a conocer a todos los compañeros. Al final del ejercicio, el formador les pregunta cuántos nombres recuerdan.</i></p>
<p>Presentación de tareas</p> <p>[☉: 5 min]</p>	<p>Los participantes reciben un enlace a la plantilla de <u>diapositivas de Google</u> o al <u>Figma</u>, o bien estos materiales ya están abiertos en la pantalla (esto puede hacerse con antelación).</p>

	<p>El educador pide que levanten la mano los participantes que hayan estado en un museo virtual. A continuación, propone a los participantes que creen su propio museo.</p> <p>La tarea consiste en mirar alrededor y hacer fotos de una o dos obras maestras, encontrar descripciones, diseñar juntos salas de museo y colocarlas en el canva de Google Slide o Figma.</p> <p>→Educador <i>crea la carpeta y selecciona las imágenes de antemano; en las opciones de compartir, se da acceso a todo el mundo con enlace (ver la captura de pantalla).</i> <i>Cada imagen debe representar un problema determinado y se debe escribir el nombre del autor y el título.</i> <i>El mural o Jamboard también debe crearse antes de la actividad.</i></p>
<p>Proceso de creación: los participantes fotografían los objetos que quieren presentar [🕒: 10 min]</p>	<p>Los participantes van de un lado a otro y deciden qué objetos presentarán en su museo virtual.</p> <p>→El educador <i>se asegura de que cada participante tenga su propio objeto para la presentación. Si faltan materiales, los educadores preparan una carpeta abierta de Google con licencias Creative Commons.</i></p>
<p>Investigación: los participantes buscan información [🕒: 10 min]</p>	<p>Los participantes realizan pequeñas investigaciones sobre determinadas obras maestras en Internet.</p> <p>→ <i>El educador se asegura de que haya títulos de esas obras maestras para que los participantes puedan encontrarlas en internet.</i></p>
<p>Cocreación: preparación de las salas del museo [🕒: 10 min]</p>	<p>Con ayuda de herramientas digitales (como Figma o las diapositivas de Google), los participantes crean diferentes salas con una temática determinada y colocan los materiales en consecuencia.</p>
<p>Compartir el resultado de la cocreación [🕒: 10 min]</p>	<p>Todos juntos los participantes ven cuáles son los resultados de su trabajo, si alguien quiere explicar o reflexionar sobre el tema - es libre de hacerlo.</p> <p>→ <i>El educador puede guardar los resultados en PDF y enviarlos a los participantes.</i></p>

Información adicional

Folletos:

1. Cómo crear un espacio de trabajo con la ayuda de Figma: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/4409612431383-Create-a-workspace>
2. Mira este vídeo para saber cómo crear y utilizar una sala virtual con la ayuda de Google Slides de forma rápida y sencilla: <https://www.youtube.com/watch?v=Yp349SMWe0Y>

RESUMEN

Esta Publicación Digital fue diseñada específicamente para los trabajadores de GLAM y animadores culturales e introduce escenarios que pueden contribuir o enriquecer sus actividades. Dado que transmite la lista de herramientas digitales que los educadores pueden utilizar de forma gratuita, también contribuye a la inclusión, ofreciendo planes de actividades para personas con menos oportunidades, participantes con necesidades especiales o representantes de grupos minoritarios. Los destinatarios específicos de la publicación son educadores, formadores y entrenadores de los sectores GLAM y ONG.

El trabajo se basa en la colaboración entre 4 países: Polonia, España, Italia y Grecia. Cada país se inspiró en la investigación realizada previamente, en entrevistas con animadores culturales y en el aprendizaje de sus buenas prácticas.

La publicación digital incluye varias soluciones y diferentes perspectivas:

para educadores, empleados de ONG, formadores, animadores, facilitadores, voluntarios y otros activistas implicados en la educación no profesional, que quieran utilizar las nuevas tecnologías y los juegos de forma creativa en el arte, la cultura, la educación y el diseño;

para el desarrollo personal y profesional y para la comunidad local, que se dedican a los grupos excluidos y trabajan con personas poco cualificadas;

para profesionales de instituciones culturales que busquen inspiración o mejoras en su trabajo diario, por ejemplo, durante talleres con personas poco cualificadas, grupos en riesgo de exclusión o con desventajas (por ejemplo, ciegos y deficientes visuales).

También contribuye a las iniciativas de la Comisión Europea, como:

Refuerzo de la educación no formal: los escenarios de los talleres se diseñaron específicamente para las instituciones GLAM.

apoyo a las zonas rurales: los destinatarios de esta Publicación se encuentran en las pequeñas ciudades y zonas de difícil acceso.

hacer hincapié en la igualdad y ofrecer las mismas oportunidades a todos, independientemente de su edad, sexo o capacidades físicas.

El impacto previsto de la Publicación Digital está directamente relacionado con las necesidades de las instituciones culturales. En particular, pretende reforzar el uso de las herramientas digitales en las instituciones GLAM de los países socios, así como en toda Europa.

El impacto puede evaluarse a través de los indicadores cualitativos y cuantitativos recogidos como feedback. Esto se puede conseguir sabiendo cuántas veces los educadores de una determinada institución han utilizado los escenarios de los talleres, cuál es su actividad favorita, cómo ha mejorado su trabajo al utilizar las técnicas indicadas, etc. Del mismo modo, el aumento de la confianza en las herramientas digitales de los animadores culturales será uno de los indicadores importantes del éxito del impacto.

¿QUÉ SIGUE?

El camino hacia las cosas grandes y complejas está hecho de pequeños pasos. El uso de este kit de herramientas sobre educación cultural ayudará al sector GLAM a digitalizarse sin estrés ni dificultades.

Entendemos que, debido a los presupuestos limitados y al exceso de trabajo, hay una gran necesidad de soluciones sencillas pero rentables. Y estos enfoques no sólo pueden hacer su trabajo más innovador, sino también más fácil. No sólo ofrecemos directrices e instrumentos, sino también un enfoque sobre cómo atraer nuevos visitantes a su institución.

Encontrará recomendaciones sobre cómo realizar actividades en línea, qué herramientas pueden ser útiles, cómo prepararlas y evaluarlas.

Le animamos a que utilice los escenarios escritos anteriormente. Verás que convertirse en un innovador cultural no es tan complicado como podría parecer. ¡Sé digital, sé móvil!

El proyecto Mobile Culture incluye cursos gratuitos en línea para educadores, animadores culturales, GLAM y profesionales del sector de las ONG, así como una publicación gratuita con escenarios para talleres.

Únete a nosotros.

Encontrará todo el material y más información en el [sitio web de nuestro proyecto](http://mobileculture.eu) (mobileculture.eu).

Le invitamos con entusiasmo a participar en las actividades descritas en esta Guía práctica, así como a seguir nuestra formación en línea y explorar todos los recursos creados en conjunción con ella.

Confiamos en que le sirvan de inspiración y le ayuden a desarrollar programas únicos y atractivos para adultos, en particular ancianos, desempleados, personas con discapacidad (por ejemplo, ciegos y deficientes visuales), inmigrantes, refugiados o personas poco cualificadas, en zonas y comunidades de riesgo.

CRÉDITOS

Nombre del proyecto: Mobile Culture

Número de referencia del proyecto: 2020-1-PL01-KA227-ADU-096377

Socios:

POLONIA

FUNDACJA
CULTURESHOCK

Fundacja Culture Shock (jefe de proyecto)

Contacto: info@cultureshock.pl



ESPAÑA

Clictic

Contacto: info@clictic.es



GRECIA

Roes Cooperativa

Contacto: mobileculture@roes.coop



ITALIA

Escape4Change SIaVS srl

Contacto: info@escape4change.com

Fecha de publicación: 30.09.2023

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración 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 del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

