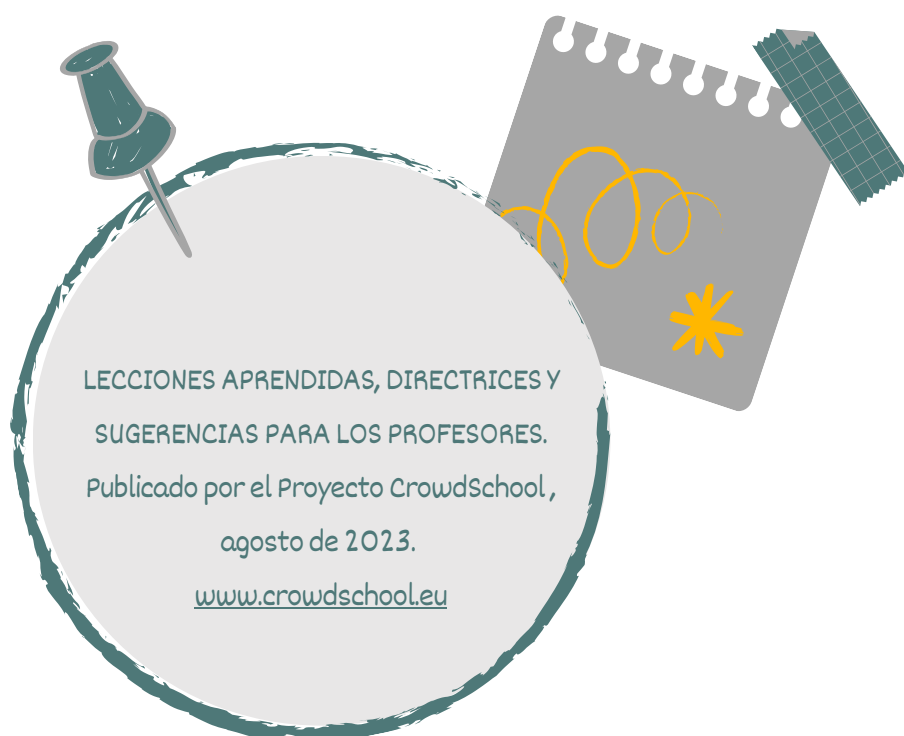


LECCIONES
APRENDIDAS,
DIRECTRICES Y
SUGERENCIAS PARA
LOS PROFESORES



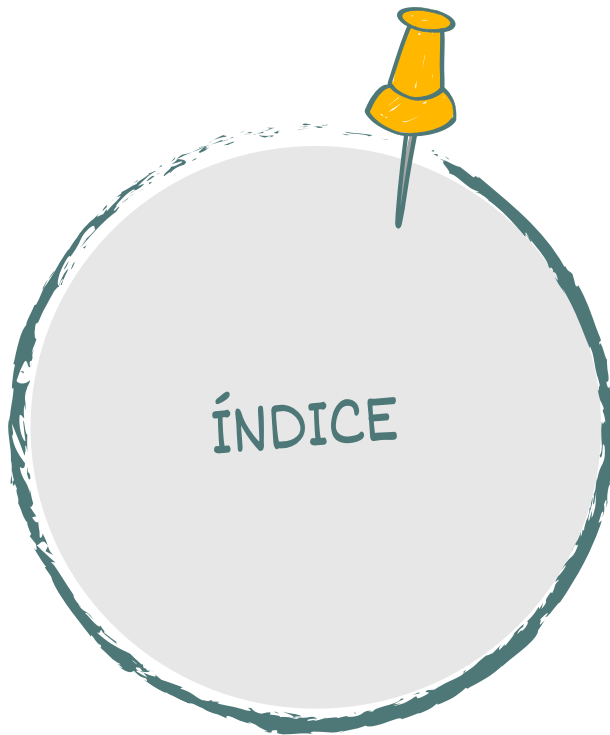
LECCIONES APRENDIDAS, DIRECTRICES Y
SUGERENCIAS PARA LOS PROFESORES.

Publicado por el Proyecto CrowdSchool,
agosto de 2023.

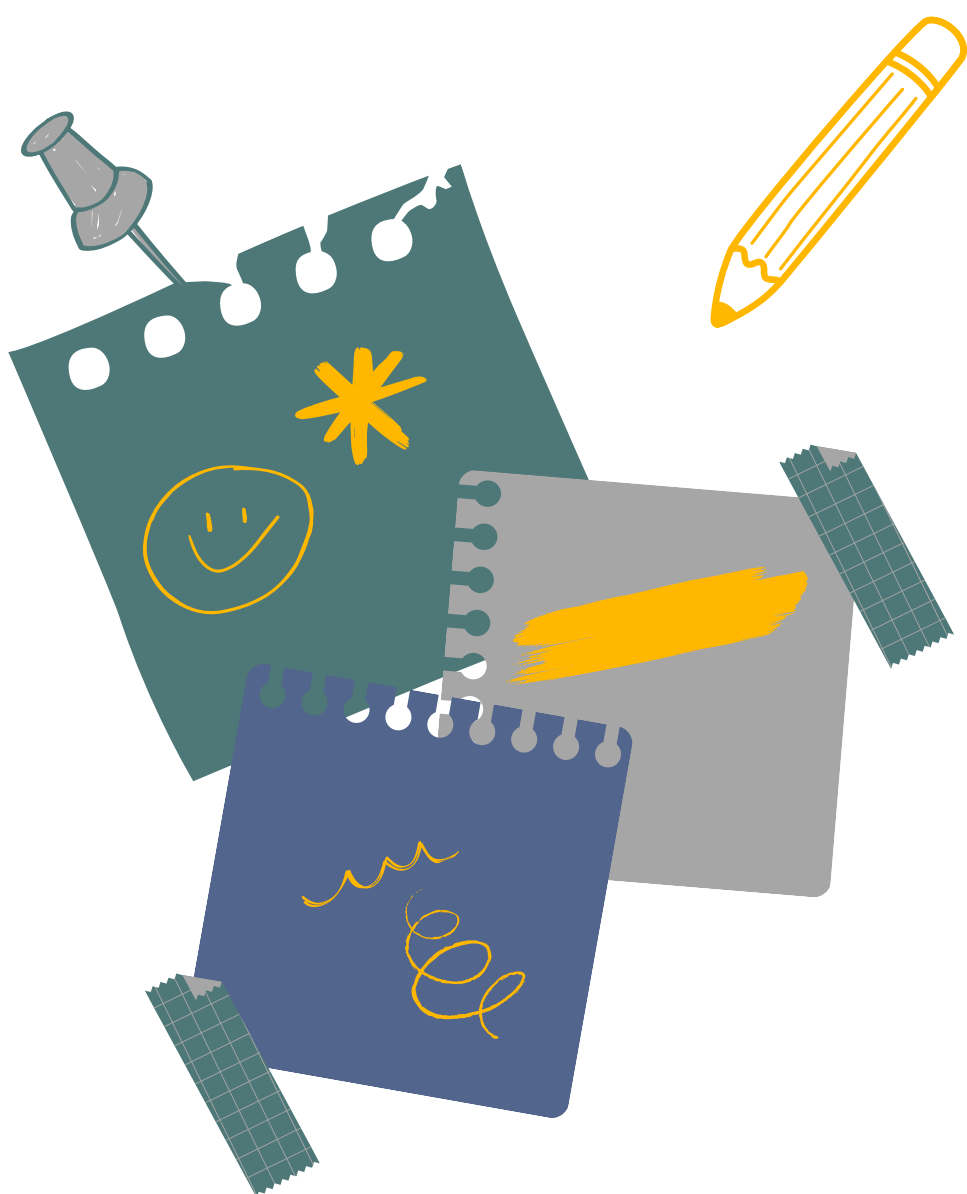
www.crowdschool.eu

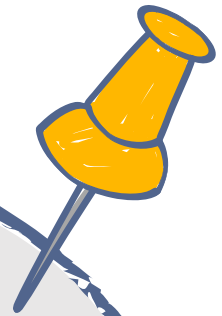


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 ¿Qué es el Proyecto <i>CrowdSchool</i> ?	1
1.2 Socios	1
1.3 Objetivos del Proyecto	4
1.4 Actividades del Proyecto	5
1.5 ¿Cómo?	5
1.6 Construcción de Tesoros basados en Wikidata	6
1.7 Resultados	8
1.8 Ventajas específicas para los alumnos de 1er curso	9
1.9 Ventajas específicas para estudiantes con dificultades de aprendizaje y déficit de atención	9
1.10 ¡Descubre las doce campañas de <i>CrowdSchool</i> !	10
2. LECCIONES APRENDIDAS, DIRECTRICES Y SUGERENCIAS PARA DOCENTES	14
2.1 Atención selectiva frente a atención dividida	14
2.2 Capacidad de atención	15
2.3 Lecciones aprendidas, directrices y sugerencias para docentes	16
1. ¿Qué aspectos del Proyecto <i>CrowdSchool</i> resultaron beneficiosos para los estudiantes?	16
2. ¿Cuáles son las habilidades y competencias que mejoran los alumnos gracias al Proyecto <i>CrowdSchool</i> ?	18
3. ¿El Proyecto resultó beneficioso también para estudiantes con discapacidad y para estudiantes con trastornos por déficit de atención?	19
4. ¿Cuáles son los beneficios, metas y objetivos específicos de poner etiquetas?	19
5. ¿Qué tener en cuenta a la hora de montar una campaña?	20
6. ¿Qué dicen las partes interesadas sobre el Proyecto <i>CrowdSchool</i> ?	22
7. ¿Por qué el Proyecto promueve el diálogo y la inclusión?	22
8. Sugerencias finales para docentes	22





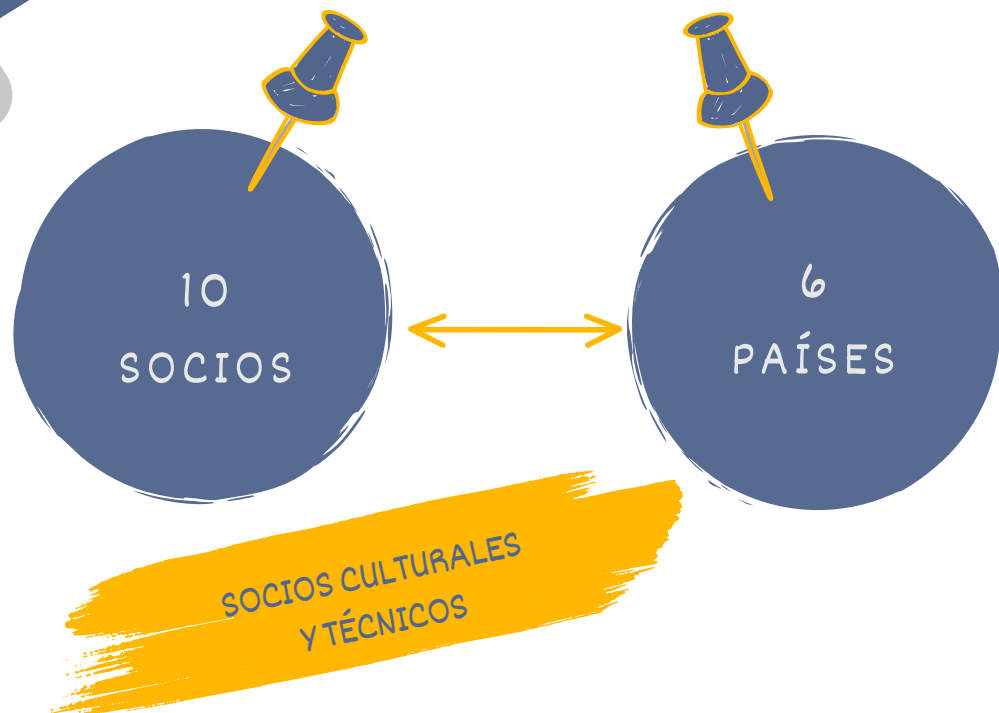
1. INTRODUCCIÓN

* 1.1 ¿Qué es el Proyecto *CrowdSchool* ?

El proceso de digitalización masiva en el ámbito del Patrimonio Cultural ha puesto a **disposición en línea** un enorme número de **contenidos digitales procedentes de GLAMS europeos** (galerías, bibliotecas, archivos y museos). Sin embargo, la **experiencia de usuario** de estas colecciones digitales es a menudo **deficiente, debido a la mala calidad de los metadatos**. De hecho, cuando la calidad de los metadatos es deficiente, los sistemas informáticos que indexan y se sirven de los datos pueden no encontrar y devolver resultados de búsqueda que, de otro modo, serían apropiados para unos criterios de búsqueda determinados. Aquí es donde entra en juego el **Proyecto *CrowdSchool***.

* 1.2 Socios

El Proyecto reúne a 10 socios de la UE de 6 países. La asociación está compuesta por expertos en patrimonio, educación y técnicos que, de 2020 a 2023, han **puesto en marcha estrategias para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes**, al tiempo que **promueven las bases de datos del patrimonio cultural europeo**.



→ **Dédale** (socio principal): Dédale es una agencia europea de investigación y producción con sede en París (**Francia**), dedicada a la cultura, las tecnologías y la innovación. Su campo de actividad abarca la producción artística, el desarrollo local, la gestión de eventos, la investigación y la consultoría para autoridades públicas e instituciones europeas. El equipo ha desarrollado una amplia experiencia en temas como políticas culturales, TIC y patrimonio cultural, bibliotecas digitales europeas, aprendizaje innovador y creativo, Turismo 2.0, nuevos usos, tecnologías móviles y ciudades inteligentes. A Dédale le interesan especialmente la innovación y los nuevos usos en sectores como el urbanismo, los nuevos medios de comunicación, la creación artística, el patrimonio cultural y la educación. En el Proyecto *CrowdSchool*, Dédale desempeña el papel de coordinador del Proyecto y también está emparejado como ‘socio cultural’ con la escuela Moderato Montessori Barcelona.

→ **Asociación Europea del Patrimonio de la Moda (EFHA)**: la Asociación Europea del Patrimonio de la Moda es un centro internacional establecido en Florencia (**Italia**) en 2014 para reunir y comprometer a las instituciones de la moda (tanto organizaciones patrimoniales como industrias creativas) en la valorización y explotación del patrimonio de la moda en línea.

Con más de 40 instituciones miembros de 13 países, EFHA se ha convertido en una próspera red en la que marcas de moda, instituciones culturales, investigadores y creativos comparten experiencias y buenas prácticas en materia de transformación digital.

En el Proyecto *CrowdSchool*, EFHA ofrece su amplia experiencia en la cultura de la moda y desempeña el papel de experto en la gestión de terminologías en el sector cultural.

→ **Asociación MichaelCulture (MCA)**: Michael Culture Association es una organización sin ánimo de lucro, con sede en Bruselas (**Bélgica**), creada en 2007 y la única red europea transdominio para el Patrimonio Cultural. Su objetivo es promover el patrimonio cultural europeo mediante su digitalización y mejorar la red de profesionales europeos que trabajan en el patrimonio cultural digital. MCA reúne a miembros y expertos de GLAMs y Comunidades de Investigación de la UE. MCA gestiona [MUSEU- Hub - Services](#) para museos que se digitalizan y agregan para [Europeana](#). En el Proyecto *CrowdSchool*, MCA ofrece su amplia experiencia en proyectos culturales, desempeñando el papel de socio ‘cultural’ y está emparejado con École Élémentaire Publique Polangis.

→ **Universidad Técnica Nacional de Atenas (NTUA):** la Universidad Técnica Nacional de Atenas es la institución educativa más antigua y prestigiosa de **Grecia** en el campo de la tecnología. Ha contribuido incesantemente al desarrollo científico, técnico y económico del país desde su fundación en 1836. La Escuela de Ingeniería Eléctrica e Informática (ECE NTUA) es bien conocida en Grecia y en el extranjero por los logros de investigación de sus miembros, que son tanto de amplio alcance como de alto nivel. En el proyecto *CrowdSchool*, la NTUA ofrece su amplia experiencia técnica, proporcionando todo el apoyo informático para adaptar la plataforma *CrowdHeritage* a las necesidades del proyecto *CrowdSchool*.

→ **STePS:** StePS se creó en 2013 y opera en Bolonia (**Italia**). STePS cuenta con las competencias de un grupo de 6 expertos con una amplia experiencia en el ámbito de los programas europeos que abarcan la educación y la formación. STePS trabaja a nivel nacional e internacional para promover la investigación educativa, la reflexión y el replanteamiento de los enfoques tradicionales de aprendizaje. Las actividades se centran en el desarrollo conjunto de recursos de formación innovadores alineados con las preocupaciones pedagógicas más acuciantes.

En el Proyecto *CrowdSchool*, STePS ofrece su amplia experiencia en proyectos culturales, desempeñando el papel de socio 'cultural' y está emparejado con el Liceo Artistico Arcangeli.

→ **Stowarzyszenie Międzynarodowe Centrum Zarządzania Informacją (ICIMSS):** el Centro Internacional de Sistemas y Servicios de Gestión de la Información es una asociación científica con sede en Toruń (**Polonia**), que persigue intereses en información, educación y cultura.

ICIMSS participa en varios proyectos financiados por la UE. ICIMSS crea y administra varios portales como Pictures-bank.eu, con más de 90.000 fotos en línea con descripciones históricas y metadatos.

En el Proyecto *CrowdSchool*, ICIMSS ofrece su amplia experiencia en proyectos culturales, desempeñando el papel de socio 'cultural' y está emparejado con Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (ZSDGiL).

ESCUELAS PRIMARIAS

→ La **École Élémentaire Publique Polangis** es un centro de enseñanza primaria, con 17 clases y unos 430 alumnos de edades comprendidas entre los 6 y los 11 años. La escuela está situada en Joinville-le-Pont, ciudad vecina de París (**Francia**). Cada año, la escuela propone a sus alumnos descubrir los lugares culturales de la capital. La escuela también participa en el sello de certificación 'Génération 2024', un sello interministerial cuyo objetivo es desarrollar vínculos entre el mundo escolar y el deportivo.

→ **Moderato Montessori Barcelona** es la primera escuela bilingüe, francés-castellano (con catalán e inglés opcionales), dedicada a la pedagogía Montessori en Barcelona (**España**). Situado en el barrio del Putxet, pretende acoger a unos 60 niños divididos en 3 clases diferentes según su edad: Clase de Comunidad Infantil para niños de 15 meses a 3 años, Clase de Casa de Niños para niños de 3 a 6 años, Clase de Primaria para niños de 6 a 12 años..

CENTROS DE ENSEÑANZA SECUNDARIA

→ El **Liceo Artístico Francesco Arcangeli** es un centro de enseñanza secundaria con sede en Bolonia (**Italia**), especializado en artes plásticas y visuales. Su oferta educativa incluye planes de estudios en Arquitectura, Diseño de Muebles, Pintura, Escultura y Decoración, Conservación del Patrimonio, Diseño Cerámico, Diseño Gráfico, Artes de los Medios Audiovisuales. La escuela tiene su origen en la fusión de dos antiguas escuelas de Bolonia: la Escuela de Artes, fundada en 1885, y el anterior Liceo artístico, fundado en 1923 (anteriormente un curso inferior de la Academia de Bellas Artes).

→ **Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (ZSDGiL)**: el Complejo August Witkowski de Escuelas de Construcción de Carreteras, Topografía y Enseñanza General de Jaroslaw es un centro de enseñanza secundaria situado en el sureste de **Polonia**, al que acuden jóvenes de mentalidad abierta y muchos talentos. La escuela tiene 800 alumnos, de edades comprendidas entre los 14 y los 19 años. Los estudiantes pueden elegir especializarse en ciencias e informática, ciencias de la vida, idiomas y humanidades. La escuela también ofrece una especialización única para los estudiantes interesados en una carrera en arquitectura

* 1.3 Objetivos del Proyecto

El proyecto CrowdSchool se basa en los resultados obtenidos por el anterior **Proyecto CrowdHeritage**, que creó la herramienta en línea (Plataforma) denominada 'CrowdHeritage' utilizando el poder del crowdsourcing para mejorar la calidad de los metadatos. *CrowdSchool* pretende proponer un nuevo modelo para:

- Mejorar los centros escolares con **nuevos métodos interactivos para aumentar la capacidad de pensamiento creativo** de los alumnos, aprovechando el potencial presente en los repositorios digitales de las instituciones culturales
- Crear una **herramienta innovadora para aplicar la educación STEAM** (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) como punto de acceso para guiar las **preguntas**, el **diálogo** y el **pensamiento crítico** de los estudiantes

PREGUNTAS,
DIÁLOGO,
PENSAMIENTO CRÍTICO

EDUCACIÓN
STEAM

NUEVOS
MÉTODOS
INTERACTIVOS

AUMENTAR
LA CAPACIDAD DE
PENSAMIENTO CREATIVO



* 1.4 Actividades del Proyecto

El proyecto *CrowdSchool* tiene como objetivo **mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes utilizando los repositorios del patrimonio cultural digital**. *CrowdSchool* se basa en diversos repositorios digitales como [Europeana](#).

CrowdSchool trabaja con las escuelas asociadas desde la base del Proyecto, para garantizar el éxito de los objetivos educativos.

CrowdSchool ofrece a los socios educativos una oportunidad única de **experimentar, crear prototipos y compartir los resultados** de nuevas ideas basadas en **colaboraciones creativas** con profesionales de la **cultura locales e internacionales**. Y lo que es más importante, les lleva a redescubrir los aspectos creativos, interactivos y divertidos del proceso de aprendizaje. De este modo, se espera que el proyecto demuestre cómo el **sector cultural es un espacio dinámico para el aprendizaje y el intercambio de conocimientos**.



* 1.5 ¿Cómo?

El modelo de formación propuesto por el proyecto *CrowdSchool* constaba de los siguientes pasos:

- Cada escuela se emparejó con un socio cultural
- Los profesores seleccionaron algunos temas, de acuerdo con los intereses de sus alumnos, el plan de estudios de su clase y la misión de su centro, y transmitieron los temas seleccionados al socio cultural con el que estaban emparejados
- Los socios culturales seleccionaron las imágenes digitales y crearon colecciones digitales

basadas en repositorios de patrimonio cultural digital (como *Europeana*), de acuerdo con los temas e intereses sugeridos por los profesores. En el caso de los centros de secundaria, el proceso de selección de las imágenes lo realizaron conjuntamente los socios culturales y los profesores/alumnos, ya que los estudiantes de secundaria tenían suficientes competencias digitales (por el contrario, esta tarea no era adecuada para los niños de primaria)

- Los equipos de profesores y socios culturales trabajaron juntos para **determinar la terminología** que debía utilizarse para describir cada colección (por ejemplo, terminología sobre alimentos, animales, deportes, arquitectura, etc.)
- Los socios culturales trabajaron para **crear los Tesoros** necesarios para cada colección. Los Tesoros se **basaron en Wikidata** (para más información sobre esta fase, véase más abajo)
- Los Tesoros **se tradujeron** a las lenguas de los socios del Proyecto
- Las colecciones y los **Tesoros** utilizados se **subieron** a la **Plataforma CrowdHeritage**, creada por NTUA
- Los **estudiantes** comenzaron las **campañas de anotación**, enriqueciendo las colecciones utilizando los campos disponibles en la Plataforma CrowdHeritage (etiquetado, geoetiquetado y campos de texto libre)
- Las **anotaciones** realizadas por los alumnos de primaria fueron **revisadas por los alumnos de la otra escuela** primaria implicada en el Proyecto (los alumnos de la École Élémentaire Publique Polangis revisaron las anotaciones realizadas por los alumnos del Moderato Montessori Barcelona y viceversa). Las anotaciones realizadas por estudiantes de secundaria fueron revisadas por estudiantes de la otra escuela secundaria implicada en el Proyecto (los estudiantes del Liceo Artístico Arcangeli revisaron las anotaciones realizadas por los estudiantes del Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (ZSDGiL) y viceversa). Este proceso fomentó el **desarrollo de la capacidad de pensamiento crítico en el grupo de revisores**
- Todo el proceso en el que participaron los alumnos se organizó siguiendo un **esquema de gamificación**
- Por último, para garantizar la sostenibilidad del sistema y allanar el camino a nuevas campañas de anotación, los **estudiantes se convirtieron en mentores de sus compañeros más jóvenes** del curso siguiente, apoyándoles en el proceso de anotación y validación sobre un tema educativo diferente

* 1.6 Construcción de Tesoros basados en Wikidata

Wikidata es un **grafo de conocimiento multilingüe editado en colaboración** y alojado por la Fundación Wikimedia.

Es una fuente común de datos abiertos que cualquiera puede utilizar bajo la licencia de dominio público CC0. Es una base de datos orientada a documentos, centrada en elementos que representan cualquier tipo de temas, conceptos u objetos. A cada elemento se le asigna un **identificador único y persistente, prefijado con la letra 'Q'** mayúscula (conocido como "QUID"). El identificador persistente **permite identificar el tema sobre el que versa el ítem, que puede traducirse sin favorecer ningún idioma.**



EJEMPLO

El ítem 'comida' tiene un identificador persistente que es Q2095, y se encuentra en www.wikidata.org/wiki/Q2095.

Los usuarios interesados en el ítem "comida", comprueban en Wikidata si el ítem "comida" existe, y si existe en su idioma. Si el ítem 'food' existe pero no en el idioma que les interesa, el usuario puede traducir el ítem, y el sistema asigna automáticamente el mismo identificador persistente Q2095 al ítem traducido. Esta es la razón por la que Wikidata no favorece ningún idioma: porque identifica un concepto, una idea, y este concepto/idea puede traducirse a cualquier idioma, y la traducción permanece bajo el mismo identificador.



En Biblioteconomía y Documentación, un **Tesoro es un tipo de vocabulario controlado**. El Proyecto *CrowdSchool* creó un **Tesoro específico para cada campaña** (por ejemplo, un Tesoro específico para las Olimpiadas y los deportes, uno para los Animales, uno para la Alimentación, uno para la Historia del Traje, uno para la Arquitectura, uno para Gaudí, etc.). Los socios culturales y técnicos del Proyecto ayudaron a los profesores a crear los Tesoros, que luego utilizaron los alumnos para completar el campo "etiqueta" de las imágenes de las distintas campañas. **Todos los Tesoros se basan en Wikidata** porque, como ya se ha explicado, esta herramienta ofrece la posibilidad de disponer instantáneamente de listas de palabras en muchos idiomas.

La construcción de los Tesoros se hizo de esta manera:

- En primer lugar, **se analizaron las imágenes** de cada campaña para **determinar** qué **términos** necesitarían los alumnos para describirlas
- Para cada campaña, **los términos** identificados **se introdujeron en un archivo Excel específico** con varias columnas, organizadas en jerarquías y grupos, según los distintos niveles del Tesoro, mientras que la última columna mostraba la **URL correspondiente al QUID** del artículo individual (por ejemplo: para el artículo 'alimentos', el archivo Excel muestra el QUID Q2095 y la URL www.wikidata.org/wiki/Q2095). Algunos ejemplos:

ARCHIVO EXCEL DE LA CAMPAÑA "ARTES Y ALIMENTACIÓN EN LOS SIGLOS"
(EXTRACTO)

1er nivel	2ndo nivel	3er nivel	4to nivel	5to nivel	Wikidata QUID
Alimento					www.wikidata.org/wiki/Q2095
	Verdura				www.wikidata.org/wiki/Q11004
		Hortaliza			www.wikidata.org/wiki/Q1470762
			Calabacín		www.wikidata.org/wiki/Q7533
				Flor de calabacín	www.wikidata.org/wiki/Q68353770



ARCHIVO EXCEL PARA LA CAMPAÑA "ESPÍRITU OLÍMPICO" (EXTRACTO)			
1er nivel	2ndo nivel	3er nivel	Wikidata QUID
Deporte de motor			www.wikidata.org/wiki/Q5367
	Motociclismo		www.wikidata.org/wiki/Q17163326
		Motocross	www.wikidata.org/entity/Q215862

- A continuación se **comprobó si las palabras (elementos) estaban presentes en Wikidata**
- Si un artículo ya estaba presente en Wikidata, **se verificó que la descripción estuviera completa** y presente en todas las lenguas asociadas. Cuando fue necesario, se completaron las descripciones y se tradujeron a las lenguas que faltaban
- Si los elementos no estaban presentes en Wikidata, **se insertaron y luego se tradujeron** a los idiomas de los distintos socios
- El enlace Wikidata de cada artículo se insertó en el archivo Excel correspondiente
- **Los archivos Excel** que contenían los distintos Tesoros **se importaron en la Plataforma CrowdHeritage** y se asociaron a la campaña correspondiente

1.7 Resultados

Los principales resultados obtenidos por el Proyecto *CrowdSchool* son:

- **Formar a los profesores** en el uso de las herramientas de *CrowdSchool*
- **Adaptar los materiales** de formación a los fines de las **comunidades educativas** destinatarias, utilizando el patrimonio cultural digital para responder a sus objetivos de formación específicos
- **Adquirir competencias clave**, a través de un enfoque de pensamiento creativo y crítico, como por ejemplo:
 - Aprender a leer una imagen
 - Ayudar a los alumnos a expresarse oralmente y por escrito para describir, explicar y argumentar
- Enriquecer el léxico y aprender a utilizarlo adecuadamente
- Adquirir la capacidad de cooperar
- Adquirir la capacidad de participar en un proyecto
- Desarrollar la capacidad de utilizar las tecnologías digitales para llevar a cabo investigaciones o producir contenidos de forma independiente (escribir utilizando un teclado)
- Promover la cocreación y la colaboración de profesores/niños con organizaciones del patrimonio cultural
- Aumentar la concienciación de la comunidad europea de profesores sobre la relevancia de la capacidad de pensamiento creativo y crítico, utilizando un enfoque interdisciplinar que combine ciencias y humanidades

* 1.8 Ventajas específicas para los alumnos de 1er curso

- Los **alumnos de primer grado** han obtenido **notables resultados de aprendizaje** gracias a este Proyecto. De hecho, el Proyecto **enseñó a los niños a cooperar** (una habilidad fundamental que debe aprenderse lo antes posible en la vida).

- Los profesores de las dos escuelas primarias que participaron en el Proyecto hicieron trabajar a los niños en parejas, pidiéndoles que comentaran las imágenes que veían, intercambiaran ideas, explicaran por qué estaban de acuerdo o en desacuerdo con las ideas del otro niño, etc.

- Los profesores también cambiaban las parejas para que los niños pudieran experimentar el trabajo en grupo con más niños y comparar distintas formas de razonar.



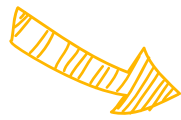
* 1.9 Ventajas específicas para estudiantes con dificultades de aprendizaje y déficit de atención

El Proyecto resultó **muy eficaz para los alumnos con dificultades de aprendizaje y trastorno por déficit de atención**, a los que suele resultar muy difícil enfrentarse al uso del lenguaje, especialmente del lenguaje escrito, y a las herramientas de enseñanza tradicionales.

Los profesores comprobaron que, durante las distintas fases del proceso de anotación de la campaña, los alumnos con dificultades de aprendizaje y déficit de atención **mostraron un interés, una atención y un compromiso extraordinarios**.

Los profesores creen que el **mayor interés y compromiso y los excelentes resultados y progresos en el lenguaje** demostrados por estos estudiantes se debe a que la Plataforma digital CrowHeritage ha **disminuido el nivel de ansiedad** de rendimiento que estos estudiantes normalmente tienen **hacia el lenguaje escrito**.

Además, el hecho de que las imágenes en la Plataforma digital CrowHeritage puedan ser anotadas a través de "etiquetas" hizo que estos estudiantes se sintieran cómodos y al mismo nivel que sus compañeros de clase, sin el temor de quedarse atrás.



¡ TENGA EN CUENTA QUE SE TRATA DE
CAMPAÑAS INTERNAS:
EL ACCESO A LAS MISMAS Y
A LAS ANOTACIONES
ESTÁ RESTRINGIDO ÚNICAMENTE
A LOS SOCIOS DEL PROYECTO !

* 1.10 ¡ Descubre las doce campañas de **CrowdSchool** !

Los centros escolares asociados de Francia, Italia, España y Polonia han trabajado para alcanzar el objetivo principal del proyecto: **mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos y promover al mismo tiempo los repositorios digitales del patrimonio cultural europeo**. Cada escuela asociada, en colaboración con su organización cultural hermana, seleccionó varias imágenes, agrupadas en **campañas temáticas**.

Según las necesidades de cada centro, las campañas se dividieron en subgrupos denominados "**colecciones**". Las imágenes seleccionadas se utilizaron para alcanzar diversos objetivos educativos, según las necesidades de los profesores. Las propias **campañas funcionaron como actividades piloto**, cuyos resultados y materiales finales se han **difundido** entre las comunidades destinatarias y las partes interesadas.

CAMPAÑAS SELECCIONADAS
POR LAS ESCUELAS PRIMARIAS

CIUDADES Y PAISAJES

Escuela:

École Élémentaire Publique Polangis (Francia)

Socio cultural:

Michael Culture Association (Bélgica)

Descripción:

Esta campaña presenta ciudades y paisajes, incluyendo geografía, edificios, historia e historia del arte



Molino de Craca, Plouézec,
Côtes-d'Armor, France.
Deutsche Fotothek, Alemania.
Imagen bajo derechos de autor.
Se permite el uso educativo.
www.europeana.eu/item/188/

ESPÍRITU OLÍMPICO

Escuela:

École Élémentaire Publique Polangis (France)

Socio cultural:

Michael Culture Association (Bélgica)

Descripción:

Esta campaña presenta el Olimpismo incluyendo las ciudades olímpicas, los deportes olímpicos y la Historia



Cartel olímpico de los Juegos de Verano de 1948.
Juegos Olímpicos de Verano de Londres, Walter Herz, 1948,
por McCorquodale & Co Ltd, 1948.
Comité Olímpico Holandés,
Federación Holandesa de Deportes,
Países Bajos.
Dominio publico.
www.europeana.eu/item/2021648/

ESPECIES EN PELIGRO

Escuela:

Moderato Montessori Barcelona (España)

Socio cultural:

Dédale (Francia)

Descripción:

Esta campaña presenta imágenes de animales en peligro de extinción y de especies que muy probablemente se extinguirán pronto



Sociedad Zoológica de Londres:
un elefante.
Grabado en color.
Colección Wellcome,
Londres, Reino Unido).
CC BY.
www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

www.europeana.eu/item/9200579

ALIMENTOS

Escuela:

Moderato Montessori Barcelona (España)

Socio cultural:

Dédale (Francia)

Descripción:

Esta campaña presenta varios tipos de alimentos, platos preparados y alimentos en el arte



Embalaje de naranjas "Sunkist"
de California IA.
Biblioteca Nacional de Austria, Austria.
Dominio publico.
www.europeana.eu/item/2059502

GAUDÍ

Escuela:

Moderato Montessori Barcelona (España)

Socio cultural:

Dédale (Francia)

Descripción:

Esta campaña presenta imágenes de la obra de Antoni Gaudí, como monumentos, muebles y otros diseños creados por Gaudí



Casa Batlló, Barcelona (España).
Fotografía de Uwe Gerig, 2012.
Deutsche Fotothek, Alemania.
Imagen bajo derechos de autor.
Se permite el uso educativo.
www.europeana.eu/item/440

INSTRUMENTOS MUSICALES

Escuela:

Moderato Montessori Barcelona (España)

Socio cultural:

Dédale (Francia)

Descripción:

Esta campaña presenta instrumentos musicales, incluidos instrumentos de cuerda, de viento y de metal



Gramófono (1877-1931).
Thomas Edison (fabricante).
Museo de Instrumentos Musicales,
Bruselas (Bélgica).
CC BY-NC-SA.
www.europeana.eu/item/09102

CAMPAÑAS SELECCIONADAS
POR LOS CENTROS DE
ENSEÑANZA SECUNDARIA

ARTES Y ALIMENTACIÓN EN LOS SIGLOS

Escuela:

Liceo Artistico Arcangeli (Italia)

Socio cultural:

STePS (Italia)

Descripción:

Las imágenes aquí reunidas cuentan la historia de la relación entre el hombre y la comida, de cómo ésta ha sido utilizada por los hombres no sólo para alimentarse, sino también para expresar y consolidar su vínculo con otros hombres y con la divinidad. Las imágenes de estas campañas también describen cómo se han preparado, servido, consumido y comercializado los alimentos a lo largo de los siglos. También cuentan la historia del cultivo y la producción de materias primas

Frants Diderik Bøe, "Naturaleza muerta con frutas", Museo Nacional de Suecia, Estocolmo (Suecia).
Dominio publico.
www.europeana.eu/item/2064116



EL VESTIDO Y LA INDUMENTARIA EN
EL ARTE

Escuela:

Liceo Artistico Arcangeli (Italia)

Socio cultural:

STePS (Italia)

Descripción:

Las colecciones de esta campaña ilustran la evolución de la moda a través de prendas y adornos representados en las obras de arte

Portrait de la grande-duchesse Bianca Capello (1548-1587), por Scipione Pulzone dit Gaetano, 1584. Kunsthistorisches Museum, Vienne (Austria).
CC BY-NC-SA.
www.europeana.eu/item/15502



ARQUITECTURA

Escuela:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polonia)

Socio cultural:

ICIMSS (Polonia)

Descripción:

Esta campaña incluye diferentes estilos arquitectónicos: Románico, Gótico, Secesión, Modernismo. Se muestran edificios destinados al culto, edificios privados y edificios de uso público. La colección también incluye muchos detalles arquitectónicos de estos estilos



El Palacio Łazienki, en la zona del Parque Łazienki en Varsovia (Polonia).

Copyright del Centro Internacional de Sistemas y Servicios de Gestión de la Información (ICIMSS).

www.europeana.eu/item/08534



TRAJES FOLCLÓRICOS

Escuela:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polonia)

Socio cultural:

ICIMSS (Polonia)

Descripción:

La colección de esta campaña incluye los trajes folclóricos de varios países seleccionados. Los trajes folclóricos muestran la riqueza cultural y la variedad de los trajes de cada región

Bolso para falda con costuras y contornos de alambre de peltre.

Desde Lillherdal, Härjedalen.

Museo nórdico,

Estocolmo (Suecia).

Fotografía de Birgit Brånvall, 1998.

CC BY-NC-ND.

www.europeana.eu/it/item/2048211

8211

PAISAJES Y JARDINES

Escuela:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polonia)

Socio cultural:

ICIMSS (Polonia)

Descripción:

Esta campaña presenta paisajes y jardines que van desde jardines míticos como el Paraíso, pasando por jardines antiguos como los jardines de Babilonia, hasta jardines actuales. La campaña presenta diferentes tipos de jardines y plantas



Abadía de Saint-Martin-du-Canigou, Casteil (Francia).

Fotografía de

Paul M.R. Maeyaert, 2011.

CC BY-SA.

www.europeana.eu/it/item/2058612

TOALLAS UCRANIANAS

Escuela:

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polonia)

Socio cultural:

ICIMSS (Polonia)

Descripción:

La colección de esta campaña presenta toallas ucranianas cosidas en cruz que siguen teniendo un significado simbólico en las distintas etapas de la vida, desde el nacimiento hasta la muerte

Toalla bordada representando el árbol de la vida.

Blanco, rojo, gris.

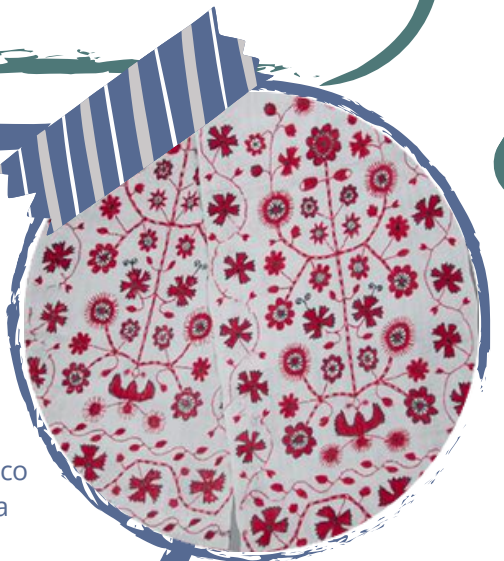
Colección etnográfica

"Krovets".

Dominio público.

www.europeana.eu/en/item/2048095

2048095





2.1 Atención selectiva frente a atención dividida

El Proyecto CrowdSchool ha implementado la metodología propuesta tanto en escuelas primarias como en escuelas secundarias. **La experiencia de los estudiantes con el Proyecto CrowdSchool y la Plataforma CrowdHeritage ha sido diferente, según su edad.** De hecho, los estudiantes interactuaron y utilizaron las herramientas digitales de la Plataforma en función de sus habilidades apropiadas para su edad. En consecuencia, los profesores han preparado lecciones y objetivos de aprendizaje apropiados según los grupos de edad.



Algunos autores han dividido la atención en **cinco componentes**: [1]

- **atención enfocada** (se refiere a nuestra capacidad de enfocar la atención en un estímulo)
- **atención sostenida** (la capacidad de atender un estímulo o actividad durante un largo período de tiempo)
- **atención selectiva** (la capacidad de atender un estímulo o actividad específica en presencia de otros estímulos que distraen)
- **atención alterna** (la capacidad de cambiar el enfoque de atención entre dos o más estímulos)
- **atención dividida** (la capacidad de atender diferentes estímulos o atención al mismo tiempo).

→ La **atención selectiva** consiste en la capacidad de seleccionar y, precisamente, prestar atención a un único estímulo presente en el entorno. Este proceso puede por tanto ser considerado como un 'filtro' capaz de seleccionar la información entrante, decidiendo cuáles deben ser procesadas, por ser relevantes para una tarea, y cuáles, por el contrario, ignoradas por ser irrelevantes. La atención selectiva permite la implementación de una selección perceptual efectiva de información (Hanania & Smith, 2010; Plude et al., 1994). Los humanos desarrollan la atención selectiva a partir de los 7 años, es decir, siguiendo la maduración de los lóbulos frontales.



Por el contrario, los **niños hasta los 6 años** tienen un mecanismo de **atención marcadamente distribuido y dividido**, incluso cuando se les pide que se centren en un solo aspecto muy específico del entorno.

La consecuencia de esta "progresión del desarrollo" es que los **adultos son buenos para seleccionar y recordar información** a la que se les dijo que prestaran atención, ignorando todo lo demás. Mientras que los niños de **4-6 años tienen la tendencia a seleccionar todo lo que se les muestra** (es decir, fijarse en todo, lo que equivale a no seleccionar nada), independientemente del grado de relevancia del estímulo para los propósitos de la tarea.

Esta diferencia entre atención distribuida y atención selectiva fue muy evidente en las tareas encomendadas a los niños de primaria y en las asignadas a los estudiantes de secundaria involucrados en el Proyecto. Las observaciones recogidas por los docentes durante el Proyecto sobre los dos tipos diferentes de atención en niños y adolescentes han llevado a conclusiones y sugerencias muy importantes e interesantes para los docentes que en el futuro querrán adoptar las metodologías propuestas por el Proyecto *CrowdSchool*.

2.2 Capacidad de atención

El Proyecto demostró que la capacidad de atención aumentó considerablemente en los estudiantes de primaria con respecto a los estándares. Es sabido que en un niño la atención dura menos que en un adulto. Por ejemplo, un niño de 6 a 7 años se distrae después de unos 15 minutos, mientras que un niño de 13 a 15 años puede prestar atención continuamente durante unos 30 a 40 minutos y un niño de 16 años o más durante unos 32 a 50 minutos o más [2]. Sin embargo, el Proyecto demostró que los estudiantes de primaria e incluso los estudiantes de primaria con problemas de aprendizaje o trastornos por déficit de atención **podieron interactuar con la Plataforma digital durante mucho más tiempo que durante cualquier otra lección tradicional**.

[1] Sohlberg MacKay M., Mateer Catherine A., 1987, 2001, 2010

[2] www.cnld.org/how-long-should-a-childs-attention-span-be/

* 2.3 Lecciones aprendidas, directrices y sugerencias para docentes

Sobre la base de los comentarios recibidos por los diferentes grupos de edad, el presente documento propone **directrices y sugerencias comunes para todas las edades y otras directrices y recomendaciones específicas para cada grupo de edad**. Junto a cada recomendación y sugerencia encontrarás un icono indicando si estas son:

- aptas para **todas las edades**:
- aptas solo para estudiantes de **secundaria**:
- aptas solo para estudiantes de **primaria**:



¿ QUÉ ASPECTOS DEL PROYECTO CROWDSCHOOL RESULTARON BENEFICIOSOS PARA LOS ESTUDIANTES ?



- Los estudiantes se sintieron **más seguros** de sí mismos gracias al proceso de comentar las imágenes, al proceso de revisar las anotaciones de otros estudiantes y gracias a participar en un **proyecto internacional**
- Los estudiantes se sintieron parte de una **comunidad internacional**, incluso los niños de primaria
- Los estudiantes se sintieron **orgullosos** de participar en un proyecto internacional
- Los estudiantes disfrutaron y se sintieron entusiasmados por **conocer virtualmente a estudiantes de otros países europeos**
- Los estudiantes **disfrutaron de la competencia**
- Los estudiantes disfrutaron y se sintieron entusiasmados al **revisar las anotaciones de los demás**
- La **Plataforma del Proyecto es adecuada para todas las edades**: estudiantes de primaria, secundaria e incluso estudiantes adultos, que utilizarán la Plataforma mientras se encuentran sus estudios en la universidad.
- Los estudiantes experimentan una **metodología nueva e innovadora**, diferente a lo que ofrece un currículo común
- Las **colecciones son universales** y se pueden utilizar de diferentes maneras y temas



- Los estudiantes de secundaria se involucraron particularmente cuando se les pidió que revisaran el etiquetado realizado por **Inteligencia Artificial**

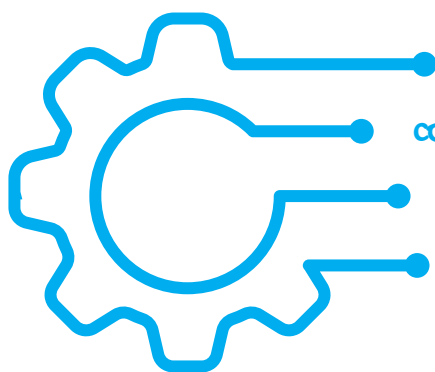


¿ CUÁLES SON LAS HABILIDADES Y COMPETENCIAS QUE MEJORAN LOS ALUMNOS GRACIAS AL PROYECTO CROWDSCHOOL ?

- El Proyecto apoya las **4C del siglo XXI**: Pensamiento crítico y Pensamiento creativo, Cooperación, Comunicación [3]
- Los estudiantes **aprenden a trabajar en grupo** con estudiantes internacionales, fortaleciendo así las 4C fuera de su clase y fuera de su país
- Trabajar en grupos con estudiantes extranjeros aumenta la **conciencia de los jóvenes sobre las características culturales de cada uno** y hace que los jóvenes sean respetuosos de las tradiciones y la cultura de los demás
- El Proyecto apoya y aumenta la **conciencia cultural** de los estudiantes
- El Proyecto ayuda a los estudiantes a **ampliar sus horizontes** y volverse más abiertos y curiosos



- Los alumnos aprenden a utilizar las **nuevas funciones digitales** de los ordenadores: hoy en día, los niños entran en contacto con la tecnología a una edad muy temprana mediante el uso de teléfonos móviles y tabletas, mientras que a una edad muy temprana están menos acostumbrados a los ordenadores. El Proyecto ha ayudado a los niños pequeños a conocer un dispositivo más complejo como una computadora y su software



4C del siglo XXI

conciencia sobre las características culturales de cada uno

ampliar sus horizontes

aprender a utilizar nuevas funciones digitales de los ordenadores

[3] En 2002, se creó la *Asociación para las habilidades del siglo XXI (Partnership for 21st Century Skills, www.battelleforkids.org/networks/p21)* para que los estudiantes adquieran los conocimientos y las habilidades necesarias para prosperar en un mundo donde el cambio es constante y el aprendizaje nunca se detiene. La misión de P21 es servir como catalizador para el aprendizaje del siglo XXI mediante la creación de alianzas colaborativas entre líderes educativos, empresariales, comunitarios y gubernamentales. Esto condujo al desarrollo del *Marco para la Enseñanza y el Aprendizaje del Siglo XXI (Framework for 21st Century Teaching and Learning)*. Las 4C están incluidas en el Marco como parte de las habilidades y competencias de aprendizaje e innovación que los niños necesitan para prosperar en el trabajo y la vida. Las 4C son: **Pensamiento crítico** (encontrar soluciones a los problemas); **Creatividad** (pensar fuera de la caja); **Colaboración** (trabajar con otros); **Comunicación** (transmitir ideas). Ver: static.battelleforkids.org/documents/p21/p21_framework_brief.pdf

¿ EL PROYECTO RESULTÓ BENEFICIOSO TAMBIÉN PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD Y PARA ESTUDIANTES CON TRASTORNOS POR DÉFICIT DE ATENCIÓN ?



- La Plataforma *CrowdHeritage* resultó muy beneficiosa para **los estudiantes con problemas de aprendizaje y trastorno por déficit de atención**, a quienes generalmente les resulta muy difícil lidiar con el uso del lenguaje, especialmente el escrito, y las herramientas de enseñanza tradicionales (ver párrafo n. 1.9)
- La Plataforma aumenta la atención de los estudiantes: los estudiantes **tienden a prestar mucha más atención a las imágenes** proporcionadas a través de la Plataforma y gracias a la tarea de etiquetado que se les asigna



¿ CUÁLES SON LOS BENEFICIOS, METAS Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE PONER ETIQUETAS ?



- El etiquetado es una **forma divertida** para que los estudiantes **aprendan jugando (gamification)**
- Etiquetar es un desafío **interesante, participativo y cautivador**
- Los estudiantes encuentran que el proceso de etiquetado es **participativo y creativo**
- El etiquetado motiva a los estudiantes a aprender y **profundizar sus conocimientos** sobre un tema específico
- Los estudiantes se **enorgullecen** cuando sus compañeros **votan a favor (pulgares arriba)**
- Al marcar y observar las imágenes, los estudiantes aprenden **nuevas palabras y terminologías** tanto en su **lengua materna** como en **los idiomas extranjeros** que estudian
- Los estudiantes consideran que la función de **etiquetado geográfico** es una función **creativa**
- Los profesores encuentran útil la función de etiquetado geográfico para apoyar (también) las **lecciones de historia y geografía**
- En el Proyecto *CrowdSchool*, las colecciones están disponibles en los idiomas de todos los socios: español, francés, italiano, polaco, inglés, y es **fácil cambiar de un idioma a otro**. Los estudiantes encontraron útil y divertido cambiar de un idioma a otro y aprender nuevas palabras en otro idioma

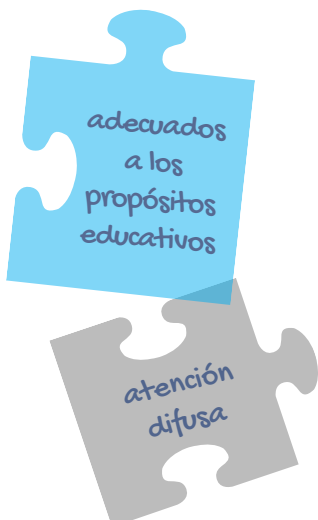
5

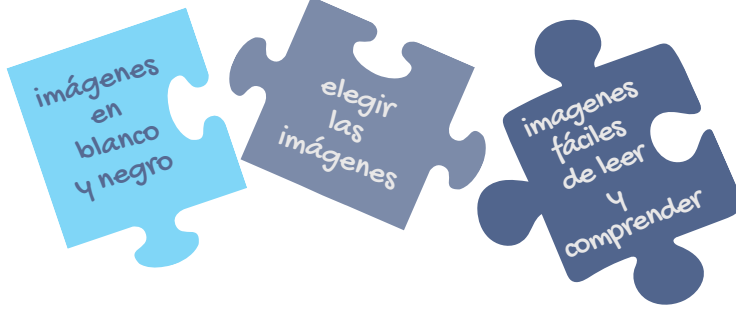
¿ QUÉ TENER EN CUENTA A LA HORA DE MONTAR UNA CAMPAÑA ?

- Antes de iniciar la/s campaña/s de etiquetado, **ofrezca a sus alumnos una lección sobre el/los tema/s seleccionado/s**. Puede ser un taller, una visita a un museo, etc
- El etiquetado puede necesitar **enseñanza previa de cierto vocabulario** (básico o avanzado, según la edad de los estudiantes)
- **Se tome el tiempo de crear su propio Tesouro** para su/s campaña/s, de acuerdo a los objetivos didácticos que quiera alcanzar ya la edad de sus alumnos. Esto implica tener una idea clara de sus objetivos de enseñanza con suficiente antelación
- **Verifique que la herramienta funcione correctamente antes de usarla**. Los minutos dedicados a solucionar problemas técnicos son minutos en los que pierde fácilmente su clase
- **Disponga de varios formatos para el uso de la Plataforma** del Proyecto: en grupo para fomentar la discusión, individualmente pero bajo supervisión para comprobar conocimientos, o en total autonomía
- Anime a los estudiantes a **ir más allá del vocabulario listado** en el Tesouro usando el campo de texto libre para comentar y describir libremente, sin restricciones de terminología preestablecida
- **No elija las campañas demasiado rápido** y simplemente en función del tema de interés: dedique tiempo a elegir sus campañas de acuerdo con el plan de estudios de su clase y los objetivos a mediano/largo plazo
- **Pruebe la Plataforma y aprenda a usarla** antes de que sus alumnos la usen



- **Seleccione cuidadosamente las imágenes** que mejor se adapten a sus **propósitos educativos**
- El tema de la/s colección/es se **adaptará a los intereses de sus alumnos**
- Como los jóvenes estudiantes tienen una **atención difusa**, se distraerán fácilmente con los diversos elementos de las imágenes que observarán. Para que su atención esté más enfocada, usted deberá :
 - Tomarse el **tiempo** para **elegir** las **campañas adecuadas** para la **edad** de sus alumnos
 - Tomarse el **tiempo** para **elegir** todas las **imágenes** dentro de cada campaña para evitar que los estudiantes se sientan incómodos frente a imágenes complejas
 - Antes de configurar la campaña, recomendamos organizar una **campaña piloto** con solo unas pocas imágenes, para comprender cómo reaccionan sus alumnos a las imágenes que ha seleccionado y cómo funcionan sus habilidades de análisis según su edad
 - Establecer una campaña piloto también es útil para que el docente comprenda si las imágenes seleccionadas corresponden a sus **necesidades de enseñanza**





- Elija **imágenes** que sean **fáciles de leer y comprender**. Por ejemplo, si una imagen representa un cartel o un anuncio, también contendrá imágenes y texto y, a menudo, estos elementos se mostrarán para adaptarse a fines de comunicación específicos. Todos estos elementos captarán la atención y la imaginación de sus alumnos y no facilitarán la atención de sus jóvenes alumnos en los elementos en los que desea que se centren. Cuidado porque muchas imágenes pueden resultar complejas bajo este punto de vista
- Las **imágenes en blanco y negro** pueden resultar aburridas para los jóvenes estudiantes, o menos atractivas, o más difíciles de entender y observar. Reduzca la cantidad de imágenes en B/N y ofrezca apoyo especial a los estudiantes que se enfocan en imágenes en B/N
- Planifique una o dos sesiones para que los más pequeños **descubran la Plataforma** (si es posible, con alumnos tutores)
- Se tome el **tiempo** de crear **su propio Tesauro** para tu/s campaña/s, de acuerdo a los objetivos didácticos que quieras alcanzar ya la edad de tus alumnos. Esto implica tener una idea clara de sus objetivos de enseñanza con suficiente antelación
- **Prepare la terminología con suficiente antelación** para que los alumnos dispongan del vocabulario necesario. Esto evitará muchos inconvenientes y pérdida de tiempo durante las sesiones
- Entregue a cada alumno un **código de acceso individual** a la plataforma: así, pueden acceder a la plataforma de forma independiente fuera del horario escolar si así lo desean, y continuar con las actividades de anotación (muchos estarán ansiosos por mostrar sus nuevas habilidades a sus padres, hermanos y familiares)



- Trabajar con estudiantes de secundaria significa que quizás quieras **involucrar a tus estudiantes en la búsqueda y selección de las imágenes** que se incluirán en cada campaña (bajo tu supervisión)
- Trabajar con estudiantes de secundaria significa que quizás desee **involucrar a sus estudiantes en el proceso de creación del Tesauro** para cada campaña (bajo su supervisión)
- Hacer que los alumnos seleccionen las imágenes y configuren el Tesauro de cada campaña por sí mismos, significa involucrarlos en un proceso de aprendizaje más profundo y activo: hacerse cargo de esta importante tarea hará que se sientan **más responsables e involucrados**; también observarán las imágenes bajo una **mirada más 'activa' y profunda**
- Además, configurar su Tesauro basado en Wikidata apoyará sus **habilidades lógicas y analíticas** (Wikidata requiere ciertos esquemas lógicos y jerárquicos específicos)



6

¿ QUÉ DICEN LAS PARTES INTERESADAS SOBRE EL PROYECTO CROWDSCHOOL ?



- Los padres de los estudiantes sintieron que el Proyecto era muy **útil** para **apoyar los objetivos de enseñanza**
- Los padres de los estudiantes sintieron que la metodología del Proyecto era muy **innovadora**
- Los padres de los estudiantes se sintieron **entusiasmados** con la participación de sus hijos e hijas en un **proyecto internacional**
- Durante los eventos de difusión, los docentes de otras escuelas y los directores de otras escuelas dijeron estar muy interesados en establecer campañas **utilizando la Plataforma**
- Los **directores** de las escuelas involucradas en el Proyecto dijeron estar **orgullosos** de los resultados de sus estudiantes y orgullosos de que la escuela participe en un proyecto internacional

7

¿ POR QUÉ EL PROYECTO PROMUEVE EL DIÁLOGO Y LA INCLUSIÓN ?



- Porque la Plataforma *CrowdHeritage* **supera las barreras del idioma**: el proceso de etiquetado se sustenta en Tesoros basados en Wikidata: esto implica que los usuarios ven el etiquetado en su propia lengua materna. En consecuencia, es fácil para los estudiantes ponerse en contacto entre sí y revisar el trabajo de los demás, incluso si pertenecen a diferentes países e incluso si no hablan un idioma común
- Porque a través de los repositorios de patrimonio cultural (Europeana en particular) los estudiantes pueden **acercarse y estudiar muchos temas**, gracias a los millones de elementos incluidos en dichos repositorios
- Porque la Plataforma *CrowdHeritage* admite **interacciones con diversos grupos**
- Porque se anima a los estudiantes a **practicar la escucha activa**
- Porque apoya el **desarrollo de la inteligencia cultural**, es decir, la capacidad de interpretar los comportamientos del extraño de la misma manera que lo harían sus compatriotas (Muzychenko 2008)



8

SUGERENCIAS FINALES PARA DOCENTES

- **Organizar encuentros online entre los alumnos de las clases hermanadas** en el Proyecto: los alumnos tienen curiosidad por conocer a sus compañeros 'extranjeros' y estarán encantados con esta experiencia. La ocasión también podría ser interesante para intercambiar conocimientos sobre costumbres locales y tradiciones
- **Organizar encuentros online entre profesores de clases gemeladas**, para intercambiar ideas sobre el Proyecto, las campañas, las dificultades que se encuentran, las posibilidades que ofrece el Proyecto, para crear juntos, etc.

COOL



Los socios del Proyecto *CrowdSchool* son:



dedale.info



icimss.edu.pl



fashionheritage.eu



liceoarcangeli.edu.it



michael-culture.eu



tdgjar.edu.pl



ntua.gr



ecole-elementaire-polangis



stepseurope.it



moderato-montessori-bcn.es



COLABORADORES

Inès Martorell
(Dédale)

Carole Bethus
(École Élémentaire Publique Polangis)

Marco Rendina
(European Fashion Heritage Association)

Annarita Ferroni, Francesca Napoli
(Liceo Artistico Francesco Arcangeli)

Maria Teresa Natale, Maud Ntonga,
Pier Giacomo Sola, Corinne Szteinszneider
(Michael Culture Association)

Cécile Brazillier
(Moderato Montessori Barcelona)

Spyros Bekiaris
(National Technical University of Athens)

Maria Śliwińska, Piotr Kożurno
(Stowarzyszenie Międzynarodowe Centrum
Zarządzania Informacją - ICMSS)

Elżbieta Gruca Drązek, Marzena Martynowicz,
Renata Tomaka-Pasternak
(Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych – ZSDGiL)



AUTOR

Maddalena Nicoletti
(STePS)

DISEÑADO POR

Maddalena Nicoletti
(STePS)



IMÁGENES

Imagen de portada e imagen de la página n. 1 © Moderato Montessori
Barcelona

Logotipo de Wikidata en la página n. 6 por Planemad - obra propia,
dominio público

Imagen de la página 14 © por Steve Buissinne de Pixabay

Imagen de la página 23 © École Élémentaire Publique Polangis

COPYRIGHT

LECCIONES APRENDIDAS, DIRECTRICES Y
SUGERENCIAS PARA DOCENTES

© 2023 por los autores

Artículo de acceso abierto distribuido bajo los
términos y condiciones de la Licencia
Creative Commons Non Commercial Share Alike



DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

El Proyecto CrowdSchool ha sido financiado con el apoyo
de la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa
para el Programa Erasmus+
(Acuerdo de subvención 2020-1-FR01-KA201-080000).
Esta publicación refleja únicamente los puntos de vista de los autores
y la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa
para el Programa Erasmus+ no se hacen responsables
del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella





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