

ESCENARIO DE TALLERES EDUCATIVOS

CULTURE IS YOU

Cultura sin secretos



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Contenidos

Introduccion	03
Capítulo I: Resumen día 1 del curso	04
Capítulo II: Resumen día 2 del curso	10
Capítulo III: Resumen día 3 del curso	16
Capítulo IV: Resumen día 4 del curso	23
Capítulo V: esumen día 5 del curso	29
Capítulo VI: Lista de materiales educativos adicionales	35
Capítulo VII: Colleccion de rompehielos	38
CISU - ¿De qué se trata?	41
Día 1 horario	43
Día 2 horario	44
Día 3 horario	45
Día 4 horario	46
Día 5 horario	47
Encuesta de evaluación	48

INTRODUCCIÓN

Los talleres digitales propuestos contribuyen principalmente a la enseñanza sobre el patrimonio cultural y la diversidad cultural en la UE. El objetivo del programa es ayudar a los formadores a desarrollar conocimientos sustantivos y habilidades de enseñanza, así como proporcionar a los participantes del curso información importante sobre la cultura en un sentido amplio.

Este programa de formación está dirigido principalmente a formadores de educación para adultos que desean incorporar elementos culturales en sus cursos, pero los profesores de todas las materias pueden beneficiarse del contenido y las prácticas metodológicas que se ofrecen.

El concepto de taller propuesto puede ser utilizado directamente por los formadores en sus programas educativos.

Los efectos esperados del programa de talleres de formación son:

Proporcionar a los educadores para adultos conceptos y materiales de enseñanza de educación cultural que puedan utilizar directamente en su formación,

aumentar la conciencia sobre la importancia de la cultura,

apoyar la concienciación y el entendimiento cultural entre adultos con restricciones.

Los talleres fueron diseñados como una sesión de cinco días con un total de 40 horas en formato digital utilizando la plataforma ZOOM o Microsoft Teams. La lección

materiales en forma de presentaciones, infografías, cuestionarios y hojas de trabajo para los participantes del curso, preparados en forma de archivos digitales: pdf, jpg y enlaces a sitios web externos.

En esta forma de llevar a cabo los talleres, es particularmente importante planificarlos bien: preparar herramientas, materiales y técnicas de taller adecuadamente seleccionados en función de los objetivos asumidos, la duración de los talleres y el tamaño del grupo.

Una de las primeras actividades que el formador debe recordar es establecer las reglas de cooperación, las cuales presentamos a continuación.

Durante los talleres, el formador debe combinar varios métodos de trabajo en una misma sesión: conferencias, conversaciones, métodos visuales, anotación de ideas en un jamboard común, y división de participantes en salas especiales. También es importante tomar descansos frecuentes del trabajo con el ordenador.

¿Para quiénes fueron diseñados los talleres?

Para todas las personas que quieran participar activamente en la vida cultural y social en su entorno local. Para personas excluidas por diversas razones (físicas, financieras, por origen).

CAPITULO I

Visión general del día 1 del curso (temas, contenido, objetivos, materiales)

Inauguración del curso.

Introducción.

Tiempo estimado: 55 minutos + descanso

Horario programado: 8:00-9:00

Presentación formal

- Saludo a los participantes.
- Presentación del entrenador
- Presentación de las reglas del curso (ambiente abierto, posibilidad de comer alimentos y bebidas)
- Una breve introducción de los participantes y las razones por las que decidieron participar en el curso

Resumen de estructura y objetivos

- Información sobre el proyecto CISU y sus socios.
- Presentación de la estructura y los objetivos.
- Discusión de los temas del taller y el cronograma, materiales y métodos de trabajo.

Materiales para los trainers

- Horario de talleres
- Programa del día
- Presentación "CISU - de que se trata?"

Los rompecabezos

Tiempo estimado: 60 minutos

Horario: 9:00-10:00

El objetivo de utilizar actividades rompecabezos es crear un ambiente de aprendizaje positivo y cómodo al eliminar las barreras sociales iniciales entre los participantes.

1. Doble letra

Usando la plataforma Jamboard, cada persona escribe su nombre, agregando un adjetivo al principio que comience con la misma letra y que refleje mejor el carácter o la naturaleza del participante, por ejemplo, Eva Energética

2. Preguntas difíciles

El formador le pregunta a cada persona del grupo cuestiones como, por ejemplo:

- ¿Cuál era tu comida favorita de la infancia?
- ¿Qué querías ser cuando crecieras?
- ¿Cuál es tu película, libro o género musical favorito?
- ¿Tienes algún sueño que te gustaría realizar en el futuro?
- ¿Qué te motiva más?
- ¿Qué te hace feliz?

3. Solo adivina

Usando Jamboard, el formador le pide a uno de los participantes que escriba tres afirmaciones sobre sí mismo: 2 verdaderas y 1 falsa. Luego el formador pregunta a los otros participantes cuál de las afirmaciones es verdadera y cuál es falsa. La primera persona explica cuáles eran verdaderas y cuáles eran falsas. Luego, cada persona en el grupo hace el mismo ejercicio.

4. ¡Esto es realmente raro!

Cada participante inventa el trabajo más extraño que podría hacer. Luego presenta este trabajo al resto del grupo y agrega alguna información breve sobre por qué esta profesión es perfecta para él/ella.

Materiales para estudiantes:

- **bolígrafos**
- **papeles**

CU1: Culture and You

Tiempo estimado: 120 minutos

Horario: 10:00-12:00

1. ¿Cultura – que es realmente?
2. ¿Cómo se nota la cultura?
3. ¿Cultura- porque todavia?

Objetivos de aprendizaje

Al final de esta unidad, el aprendiz será capaz de:

- explicar los términos relacionados con la cultura y las expresiones culturales en la vida cotidiana,
- comprender las relaciones entre cultura y tradición,
- identificar la importancia de la cultura para convivir en sociedad,
- conocer la organización UNESCO y sus actividades.

Métodos de enseñanza

- Breve conferencia,
- trabajo individual,
- preguntas participativas,
- trabajo en grupos en salas virtuales separadas,
- discusión guiada.



Materiales para formadores:

- Materiales para los formadores:
- Unidad de contenido 1.
- Presentación: Transmisión de expresiones culturales.
- Presentación: ¿Qué es la cultura?
- Presentación: Patrimonio cultural.
- Escenario de ejercicio: ¿Cómo se nota la cultura?
- Escenario de ejercicio: Cultura - ¿por qué otra vez?
- Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 1.
- Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 2.
- Tableros fotográficos: patrimonio cultural tangible e intangible.
- Infografía: Transmisión cultural.
- Narración de historias - actividad grupal.
- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=aq3foM2NAFA>.

Materiales para estudiantes

- bolis, papeles

1. Cultura – que es realmente?

Tiempo estimado: 40 minutos + 10 (pausa)

Horario: 10:00-10:50

Istrucciones paso a paso

El formador inicia la clase informando a los participantes que durante esta parte discutirán temas relacionados con el término cultura: cómo las personas entienden y perciben la cultura, cómo se expresa a través de valores, tradiciones y relaciones, y también - qué significa para los participantes del curso la cultura.

Luego, el formador informa que los participantes verán una película presentada desde la computadora del formador. Su tarea será observar cuidadosamente a los personajes presentados y su enfoque hacia la cultura. Utilizando los materiales desarrollados (Presentación: ¿Qué es la cultura?, Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 1, Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 2, Presentación: Patrimonio cultural, Tableros fotográficos: patrimonio cultural tangible e intangible), el formador conduce la clase de acuerdo con el plan presentado en el Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 1 y el Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 2.

Materiales

Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 1.

Presentación: ¿Qué es la cultura?

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=aq3foM2NAFA>

Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad? 2.

Presentación: Patrimonio cultural.

Tableros fotográficos: patrimonio cultural tangible e intangible.

2. ¿Cómo se nota la cultura?

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario programado: 10:50-11:20

Istrucciones paso a paso

En esta parte de la clase, los formadores discutirán cuestiones culturales en diversas comunidades. Los participantes aprenderán los criterios de la cultura y los tipos de transmisión cultural. Antes de la clase, el formador debe presentar la Unidad de Contenido 1 (subsección correspondiente) y la Presentación: Transmisión de Expresiones Culturales. El formador puede adaptar el contenido si es necesario. Esta parte de los módulos estará acompañada de una infografía/folleto: Transmisión Cultural, que debe proporcionarse a los participantes en versión digital. Para practicar los ejercicios, el formador utiliza el Escenario de Ejercicio: ¿Cómo se nota la cultura?

Materiales:

- Escenario de Ejercicio: ¿Cómo se nota la cultura?
- Presentación: Transmisión de Expresiones Culturales
- Infografía: Transmisión cultural.

3. Cultura, ¿por qué otra vez?

Tiempo estimado: 40 minutos

Horario: 11:20-12:00

Istrucciones paso a paso

Durante esta parte, el formador discutirá el impacto de la cultura en los valores, la forma en que las personas viven y funcionan, y nuestras elecciones. Se han preparado las siguientes tarjetas para su uso: Narración de historias, que se utilizará para clases grupales, Escenario de ejercicio: Cultura, ¿por qué otra vez?, y contenido educativo para el formador en la subsección correspondiente de la Unidad de Contenido 1.

En referencia al Escenario de ejercicio: Cultura, ¿por qué otra vez?, el formador inicia la clase usando las tarjetas de Narración de historias presentadas en la pantalla de la computadora del formador.

Recuerde que los participantes del curso pueden tener preguntas que les da vergüenza hacer. Por lo tanto, es necesario enfatizar que no hay preguntas tontas durante este curso, que la curiosidad es importante y que el papel del formador es ayudar y responder todas las preguntas.

Materiales

- Escenario de Ejercicio: Cultura, ¿por qué otra vez?
- Tarjetas: Narración de Historias

CU2: Cultura en Europa - antes y ahora

Tiempo estimado: 240 minutos (con descansos)

Horario programado: 12:00-16:00

- 1.1. La Unión Europea - nuestra comunidad
2. La Unión Europea - cómo comenzó todo y por qué es tan importante
3. La Unión Europea - lo que nos une
4. ¿Cuál es mi cultura?

Objetivos de Aprendizaje

Al final de esta unidad, el aprendiz será capaz de:

explicar qué países forman la Unión Europea, nombrar los símbolos más importantes y la historia de la UE, señalar por qué la UE es tan importante como institución común, nombrar los criterios políticos y económicos para los países en la UE, indicar la diversidad de culturas y países como un enriquecimiento.

Métodos de enseñanza:

Breve conferencia, trabajo individual, preguntas atractivas, trabajo en grupos en salas online separadas, discusión guiada.

Materiales para los formadores:

Unidad de Contenido 2.

Escenario de Ejercicio: Unidos en la diversidad

Escenario de Ejercicio: Unidos en la diversidad 2

Escenario de Ejercicio: Lo que nos une

Escenario de Ejercicio: Unión Europea

Escenario de Ejercicio: Cultura y Europa

Hoja de trabajo: Unidos en la diversidad



- Folleto: País europeo
- Folleto: Comprueba cuánto sabes: Unión Europea
- Presentación: Lo que nos une
- Presentación: Cuatro países - Una breve historia
- Acceso a la academia de la UE
- Revistas, catálogos, folletos, periódicos
- Materiales para manualidades: tijeras, pegamento, lápices, marcadores y cualquier otro material que sea útil para el collage, A3 papel
- proyector, cuaderno, pizarra blanca, marcadores

Materiales para estudiantes:

- Movil
- Cuaderno
- Lápiz
- Acceso a la Academia bit EU
- Wi fi
- Papel

1. Union europea: nuestros valores

Tiempo estimado: 50 minutos

Horario: 12:00-12:50

Instruccion paso a paso

Como parte de la preparación, el formador lee la Unidad de Contenido nº 2, Escenario de ejercicio: Cultura y Europa, y el Folleto: País europeo. Durante las clases, el formador informa que durante esta parte de la clase, los estudiantes aprenderán información sobre la Unión Europea, su historia, estados miembros e incluso las condiciones para unirse al grupo de estados miembros. El formador entrega el documento Folleto: País europeo y explica el ejercicio (tomado del Escenario de ejercicio: Cultura y Europa) a los participantes del curso.

Materiales

- Exercise escenario: Culture and Europe
- Handout: European country
- infographic: Cultural transmission.
- Here's the translation into Spanish:
- Lápiz, papel
- Teléfono inteligente/cuaderno para cualquier actividad de investigación.

2. La Unión Europea - cómo comenzó todo y por qué es tan importante

Tiempo estimado: 40 minutos + 10 minutos de descanso

Horario programado: 12:50-13:40

Instrucciones paso a paso

En esta parte, los participantes del curso aprenderán qué países conforman la Unión Europea y cuál es su importancia, así como la historia de la alianza europea. Para ello, el formador lee la Unidad de Contenido 2 y el escenario del ejercicio: Unión Europea y la hoja de trabajo: Comprueba cuánto sabes: Unión Europea. El folleto debe ser entregado a los participantes y se les explica el ejercicio (tomado del escenario del ejercicio: Unión Europea). Se debe destacar que este ejercicio también utilizará el acceso a la academia de la UE en línea.

Materiales

- Escenario de ejercicio: Unión Europea
- Folleto: Comprueba cuánto sabes: Unión Europea

3. 3. La Unión Europea - lo que nos une

Tiempo estimado: 50 minutos

Horario programado: 13:40-14:30

Instrucciones paso a paso

Para presentar los cuatro países socios del proyecto CISU y los miembros de la Unión Europea, la República Checa, Austria, Polonia y España, el formador utiliza la presentación "Cuatro países - Una breve historia". Luego, el formador dirige las clases según el escenario del ejercicio: Lo que nos une.

En esta parte, los temas que aprenden los participantes del curso incluyen las historias de los cuatro países de la UE y los criterios para ser miembro de la Unión Europea. El escenario del ejercicio indica con precisión qué materiales se prepararon para el adecuado desarrollo de las clases: Presentación: Cuatro países - una breve historia y Presentación: Lo que nos une, donde, además de los criterios de membresía, los participantes del curso también aprenderán sobre la Capital Europea de la Cultura.

Materiales

- Escenario de Ejercicio: Lo que nos une
- Presentación: Cuatro Países - Una Breve Historia
- Presentación: Lo que nos une



PAUSA

Tiempo estimado : 30 minutos
Horario 14:30-15:00

4. ¿Qué es mi cultura?

Tiempo estimado: 50 minutos + 10 break

Horario: 15:00-16:00

Actividades para resumen educativo

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 16:00-16:30

Instrucciones paso a paso

El formador informa que durante esta parte del curso, los participantes discutirán temas de diversidad cultural en los países de la Unión Europea.

El formador comienza con una introducción a la diversidad cultural de la Unión Europea, enfatizando su carácter multinacional y la presencia de diferentes culturas. Para ello, el formador utiliza materiales disponibles en la Unidad de Contenido 2 en la plataforma de la academia de la UE.

Para llevar a cabo esta fase de la clase de manera eficiente, el formador debe leer el escenario de ejercicio: Unidos en la diversidad, que describe el ejercicio paso a paso. El escenario incluye una hoja de trabajo: Unidos en la diversidad.

Después de realizar el ejercicio, el formador inicia una discusión con los participantes, moderándola mediante preguntas. El escenario de ejercicio también incluye consejos para el formador sobre cómo narrar las clases y en qué temas se debe prestar atención.

Materiales

- Escenario de Ejercicio: Unidos en la Diversidad
- Hoja de Trabajo: Unidos en la Diversidad
- proyector

Instrucciones paso a paso

La última etapa de las clases durante el día. Durante este tiempo, el formador tiene la oportunidad de responder preguntas de los estudiantes si no se formularon anteriormente durante la clase. El formador enfatiza nuevamente que no hay preguntas incorrectas, todo es importante durante un curso sobre educación cultural, y el papel del formador es disipar dudas. Esta parte también es el momento para que el formador escriba los comentarios y solicitudes de los participantes del curso.

Al mismo tiempo, el formador pide a los participantes que respondan algunas preguntas en un ambiente agradable y relajante en el juego "El 'Alguna vez...' - apoyo a la Promoción de la Diversidad Cultural".

Comando del ejercicio:

Que la persona que:

- haya vivido en el extranjero por al menos un año,
- haya participado en obras de teatro escolares,
- sepa al menos un idioma extranjero,
- ame leer libros,
- haya viajado fuera de Europa,
- haya comido al menos una vez en un restaurante chino,
- ame ir al teatro,
- levante su mano virtual.

Los lemas temáticos pueden adaptarse a las necesidades del formador y del grupo.

CAPITULO II

Resumen día 2 del curso (temas, objetivos, materiales)

Rompehielos

Tiempo estimado: 40 minutos

Horario: 8:00-8:40

El objetivo de utilizar actividades rompehielos es crear un ambiente de aprendizaje positivo y cómodo al romper las barreras sociales iniciales entre los participantes.

1. Una tormenta de preguntas

El formador hace preguntas a los participantes, quienes deben responderlas. El formador puede usar las sugerencias a continuación y adaptarlas a las necesidades del grupo.

- Si pudieras ir de vacaciones a cualquier lugar del mundo, ¿a dónde irías?
- ¿Cuál sería el mejor regalo para ti?
- Nombra dos cosas en las que crees que eres muy bueno.
- Si pudieras vivir en cualquier época de la historia, ¿cuál sería?

2. Adjetival I.

Cada persona da su nombre y escribe en Jamboard 10 adjetivos sobre sí misma en 1-2 minutos.

3. Estoy conociéndome a mí mismo.

El formador escribe preguntas en Jamboard y pide a los participantes que piensen en sus respuestas durante 5 minutos. Luego, todos los participantes responden a las preguntas.

- ¿A dónde te gustaría ir más y por qué?
- ¿Preferirías vivir en el pasado o en el futuro durante una semana?
- ¿Cómo describirías tu futuro en tres palabras?

- ¿Qué puedes hacer hoy que no podías hacer hace un año?
- ¿Cuál es la manera más simple de mejorar tu bienestar?
- ¿Cómo mejoras tu rendimiento en diferentes áreas (cocina, deportes, lectura, aprendizaje de idiomas)?

Materiales para estudiantes

- Bolis y papeles

Taller de presentación.

Horario del día

Horario estimado: 20 minutos

Horario: 8:40-9:00

Materiales para formadores:

- Programa del taller
- Programa del día



Después de romper el hielo con ejercicios rompehielos, el formador presenta el plan del día, informando qué temas se cubrirán (Unidades de Contenido).

CU3: Cultura europea – del Este al Sur

Tiempo estimado: 120 mins (with breaks)

Horario: 10:00-12:00

1. Símbolos culturales – del Este al Sur

2. Expresando la cultura – del Este al Sur

3. Viviendo la cultura – del Este al Sur

4. Cultura – ¿y ahora qué?

Objetivos de aprendizaje

Al final de esta unidad, el aprendiz será capaz de:

- Explicar que todos los países de la UE tienen sus propios símbolos culturales (bandera, himno),
- Identificar las banderas, tradiciones ejemplares (Austria, Polonia, España, República Checa), sus propias tradiciones culturales,
- Explicar que todos los países de la UE tienen su propia forma de vivir la cultura,
- Nombrar las cosas que se deben y no se deben hacer en Austria, Polonia, España, República Checa,
- Encontrar programas de educación cultural accesibles y ofertas generales,
- Dar ejemplos de financiamiento para la participación cultural en Austria, Polonia, España, República Checa.

Metodos educativos:

- Breve conferencia,
- trabajo individual,
- preguntas atractivas,
- trabajo en grupos en salas en línea separadas,
- discusión guiada.

Materiales para formadores:

- Unidad de Contenido 3.
- Presentación: Piensa globalmente, actúa localmente.
- Presentación: Símbolos y tradiciones.

- infografía: Piensa globalmente, actúa localmente - ventajas.

Materiales para estudiantes

- Jamboard



1. Símbolos culturales – del Este al Sur
 Tiempo estimado: 60 minutos
 Horario: 09:00-10:00

Istrucciones paso a paso

El formador presenta a los participantes materiales preparados en forma de presentación, dedicados a los símbolos culturales de la Unión Europea y de los siguientes países: Austria, Polonia, República Checa y España. Para este propósito, el formador puede usar los materiales didácticos desarrollados "Presentación: Símbolos y tradiciones" y utilizar el contenido educativo incluido en la Unidad de Contenido 3 en la plataforma de la academia de la UE.

Materiales

- Presentación: Símbolos y tradiciones.

2. Expresando la cultura – del Este al Sur.

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 10:00-10:30

Istrucciones paso a paso

El formador divide a los participantes en varios grupos pequeños (3-4 personas, dependiendo del número de participantes), los ubica en salas especiales en la plataforma y les delega tareas: utilizando teléfonos, laptops o dispositivos móviles, y utilizando la Unidad de Contenido 3 y la información encontrada en Internet, deben encontrar tradiciones típicas de Austria, Polonia, España y la República Checa.

Los participantes tienen 15-20 minutos para encontrar y preparar información breve. Luego, los grupos presentan sus respuestas en el Jamboard.

Materiales:

- Presentación: Símbolos y tradiciones
- Unidad de Contenido 3

3. Viviendo la cultura – del Este al Sur.

Horario estimado: 50 mins + 10 break

Horario: 10:30-11:30

Istrucciones paso a paso

En una breve conversación, el formador introducirá el tema de que todos los países de la UE tienen su propia forma de experimentar la cultura. El líder divide a los participantes en 4 grupos y les pide que busquen en Internet ejemplos de lo que se puede y no se debe hacer en Polonia, España y Austria.

República Checa. Asigna a los participantes a países específicos. La tarea de cada grupo es presentar su país, por ejemplo, en forma de un cartel hecho en Paint o Canva.

Además del Internet, el formador sugiere a los estudiantes usar los materiales contenidos en la Unidad de Contenido 3.

Materiales:

- Contenido Unidad 3
- Jamboard
- Paint / Canva

4. Cultura – ¿y ahora qué??

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 11:30-12:00

Istrucciones paso a paso

El formador, utilizando la presentación "Piensa globalmente, actúa localmente" y la infografía preparada "Piensa globalmente, actúa localmente - ventajas", presenta a los estudiantes las ofertas de educación cultural generalmente disponibles, es decir, explica qué programas ofrece la Unión Europea y los países de la UE individuales: Austria, República Checa, Polonia y España.

Información adicional de apoyo está disponible en la Unidad de Contenido 3: Cultura europea – del Este al Sur.

Si queda tiempo, el formador puede aprovechar para hablar con los estudiantes, haciendo las siguientes preguntas:

- ¿Has oído hablar de estos programas?
- ¿Hubo proyectos implementados bajo programas similares en tu área?
- ¿Te gustaría participar en ellos? ¿Por qué?
- ¿Te gusta la idea de ser voluntario? ¿Cómo lo percibes?

Materiales

- Presentación: Piensa globalmente, actúa localmente
- Infografía: Piensa globalmente, actúa localmente

CU4: ¿Hambriento de cultura?

¡La comida es cultura!

Horario estimado: 50 minutos

Horario: 12:00-12:50

1. Sabores que mejoran juntos
2. Comida y costumbres de norte a sur
3. Datos curiosos - desde el Pudín de Ciruela hasta el Bacalao
4. Cambiando la cultura alimentaria

Objetivos de aprendizaje

Al final de esta unidad, el participante podrá:

- explicar qué significa la comida para la cultura,
- demostrar la importancia de comer juntos en comunidades sociales,
- diferenciar modales de mesa diversos,
- enumerar ejemplos de comida tradicional en la UE,
- explicar que la forma y el momento de las comidas varían,
- señalar que las personas evitan ciertos alimentos por razones religiosas o culturales,
- describir hábitos alimenticios divertidos y típicos del norte, sur y centro de Europa,
- explicar diferentes preferencias y nuevas tendencias, desde el veganismo hasta el consumo de insectos,
- indicar que la cultura alimentaria está cambiando.

Métodos de enseñanza:

- Breve conferencia,
- trabajo individual,
- preguntas estimulantes,
- trabajo en grupos,
- discusión guiada.
-



Materiales para formadores:

- Unidad de Contenido 4.
- Escenario de Ejercicio: Nombre del plato
- Tarjetas: Nombre del plato
- Presentación: Datos curiosos- desde PlumPudding hasta el Bacalao

- Tarjetas: Explicaciones de Nombre del plato
- Nombre del plato - nombres y países
- Escenario de Ejercicio: Al igual que Trivia
- Tarjetas: Al igual que Trivia

Materiales para estudiantes:

- Tarjetas: Como Trivia
- Nombre del plato - nombres y países
- Tarjetas: Nombre del plato

0. Actividades de calentamiento

Tiempo estimado: 45 mins + 5 break

Horario: 12:00-12:50

Instrucciones paso a paso

El ejercicio propuesto "Nombrar el plato" consta de los siguientes materiales didácticos: Descripción del ejercicio (Escenario del ejercicio: Nombrar el plato, Tarjetas de platos con imágenes de platos europeos y Tarjetas con los nombres y banderas de países europeos escritos en ellas). El rol de los participantes es asociar adecuadamente los nombres y las banderas a las fotos, gracias a lo cual los participantes ampliarán su conocimiento sobre la cocina tradicional de los países europeos.

Para comenzar el ejercicio, el entrenador lee el escenario del ejercicio y sigue las instrucciones, mostrando fotos de los platos y hojas de trabajo con banderas y nombres de platos.

Después de completar el ejercicio, el entrenador realiza una evaluación, recopilando las opiniones de los participantes sobre el ejercicio, los platos presentados y sus propias experiencias.

Se proporcionan preguntas y temas de ejemplo en el Escenario del ejercicio: Nombrar el plato.

Materiales

- Presentación: Nombrar el plato
- Tarjetas: Nombrar el plato - nombres y países
- Escenario del ejercicio: Nombrar el plato

1. "Sabe mejor juntos."

Tiempo estimado: 50 minutos

Horario: 12:50-13:40

Istrucciones paso a paso

Durante esta parte de los talleres, el facilitador discutirá el tema de compartir comidas con familiares y amigos. Para abordar completamente el tema, se utilizará el juego "Como Trivia: ¡Nos vemos en la mesa!", que consiste en un conjunto de cartas con preguntas, un escenario de ejercicio y preguntas de evaluación auxiliar. Para prepararse para las clases, el facilitador debe familiarizarse con los materiales de enseñanza (Escenario del Ejercicio: Como Trivia y Cartas: Como Trivia). Las cartas deben enviarse a los participantes que jugarán en salas en línea separadas.

Al conducir esta parte de las clases, es conveniente usar la Unidad de Contenido N° 4: ¿Con hambre de cultura? ¡La comida es un culto!

Materiales:

- **Ejercicio escenario:** Como Trivia
- Cartas: Como Trivia

2. Comida y costumbres desde el Norte hasta el Sur

Horario estimado: 50 minutos

Horario: 13:40-14:30

Istrucciones paso a paso

El instructor divide a los participantes en cuatro grupos y les pide que busquen información en Internet sobre el uso de varios modales en la mesa, ejemplos de platos tradicionales en países de la UE,

métodos y horarios para comer, y diversidad culinaria que resulta de condiciones culturales y religiosas.

Después de explicar los temas, el instructor recuerda que muchos de estos elementos ya se discutieron anteriormente, por lo que los estudiantes también pueden leer sus notas o volver a la presentación y materiales de enseñanza. En la siguiente parte, se discutirán curiosidades culinarias durante la presentación de PlumPudding para el stockfish.

Los participantes escriben sus respuestas e ideas en Jamboard.

Materiales:

- Contenidos de Unidad 3
- Jamboard



PAUSA

Horario estimado: 30 minutos

Horario: 14:30-15:00

4. Datos curiosos – desde PlumPudding hasta Stockfish

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 15:00-15:30

Istrucciones paso a paso

El instructor da una presentación ilustrando hábitos alimenticios divertidos y típicos de países nórdicos, del sur y de Europa Central. Para esta sección, el instructor debe usar los materiales de enseñanza "Datos curiosos: Desde PlumPudding hasta Stockfish". El instructor pide a los participantes que añadan ejemplos de comida tradicional en Austria, República Checa, España y Polonia que conozcan.

Materiales:

- Presentation: From PlumPudding to Stockfish

4. Cambiar la cultura de la comida

Horario estimado: 30 minutos

Horario: 15:30-16:00

Istrucciones paso a paso

Durante esta parte, realizada en forma de conversación y clase magistral basada en la Unidad de Contenido 4, los participantes y el instructor en el grupo analizan la diversidad de cocinas en Europa y/o en todo el mundo (dependiendo de si los participantes del curso también provienen de países fuera de la UE o Europa). Los participantes comparten sus cocinas favoritas y experiencias culinarias inolvidables.

Después de la introducción, el instructor discute el tema de las tendencias nutricionales, utilizando el contenido didáctico contenido en la UC4. Enumera los nombres de dietas, escribiendo en Jamboard los tipos de dietas. Luego, el instructor explica qué caracteriza a cada una de ellas.

Luego, el instructor recuerda que durante el curso, y en particular en el juego "Like Trivia", el grupo ya había hablado sobre nuevas tendencias dietéticas, pero como una extensión del tema, el instructor y los participantes explican varias preferencias y nuevas tendencias (desde hamburguesas veganas y vegetarianas, leche de origen vegetal, hasta el consumo de insectos). Juntos proponen soluciones al problema del desperdicio de alimentos..

Materiales:

- Contenido de Unidad 4
- Jamboard

Actividades para prácticas educativas

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 16:00-16:30

Istrucciones paso a paso

La última etapa de las clases durante el día. Durante este tiempo, el instructor tiene la oportunidad de responder preguntas de los estudiantes si no se hicieron antes durante la clase. El instructor enfatiza una vez más que no hay preguntas incorrectas, todo es importante durante un curso de educación cultural, y el papel del instructor es disipar dudas. Esta parte también es el momento para que el instructor tome nota de los comentarios y solicitudes de los participantes del curso.

Al mismo tiempo, el instructor pide a los participantes que respondan algunas preguntas en un ambiente agradable y relajante, con el juego "¿Alguna vez has...? - Apoyo para la Promoción de la Diversidad Cultural".

Instrucción del ejercicio:

Que la persona que:

- Le gusten las películas de Woody Allen
 - Haya asistido a un evento deportivo
 - Haya comido ancas de rana
 - Sepa cuál es la canción que es el himno de la Unión Europea
 - Haya estado en el Museo del Prado en Madrid
- Levante su mano virtual.

Los temas del ejercicio pueden ser adaptados a las necesidades del instructor y del grupo.

CAPITULO III

Resumen del día 3 del curso (temas, contenido, objetivos, materiales)

Rompehielos

Tiempo estimado: 40 minutos

Horario: 8:00-8:40

El objetivo de usar actividades para romper el hielo es crear un ambiente de aprendizaje positivo y cómodo al derribar las barreras sociales iniciales entre los participantes.

1. Asociaciones

Dar a los miembros del grupo entre 3 y 5 minutos para pensar en palabras que coincidan con las letras de sus nombres.

Por ejemplo:

- A - Australia, donde me gustaría ir
- N - Noruega, donde estuve recientemente
- N - Noticias - que todavía leo
- E - Erasmus - una iniciativa que me gustó durante mis estudios.

2. Preguntas duras

El instructor pregunta a cada persona del grupo, por ejemplo:

- ¿Cómo gastarías un millón de dólares?
- ¿Quién fue tu profesor/a favorito/a en la escuela?
- ¿Cuál es tu deporte favorito?

3. Encuentra dos personas

Find two people....

- El instructor pregunta a cada persona del grupo, por ejemplo:
- - ¿Cómo gastarías un millón de dólares?
- - ¿Quién fue tu profesor/a favorito/a en la escuela?
- - ¿Cuál es tu deporte favorito?

Materiales para estudiantes:

Programa del taller de presentación para el día:

Tiempo estimado: 20 minutos

Horario: 8:40-9:00

Materiales para formadores:

- programa de taller
- programa del día



Después de romper el hielo con ejercicios para romper el hielo, el instructor presenta el plan del día, informando sobre los temas que se tratarán (Unidades de Contenido). Este también es el momento para firmar la lista de asistencia, si se requiere una.

CU5: Ponte en marcha -

Cultura en Movimiento.

Tiempo estimado: 180 minutos con pausa)

Horario: 9:00-12:00

1. Cultura en movimiento

2. Teatro: mucho más que televisión

3. Danza: desde danza folclórica hasta hip hop

Objetivos formativos

Al final de esta unidad, el aprendiz será capaz de:

- Identificar el movimiento como una técnica cultural
- Nombrar las formas de expresión que son posibles con el movimiento (danza, teatro, actuaciones...)
- Describir cómo se estructura un espectáculo de teatro
- Nombrar los diferentes tipos de obras teatrales (comedia, tragedia, tragicomedia, moralidad)

- explica lo que puede transmitir el teatro
- piensas en algunos ejemplos de algunas obras teatrales famosas
- indica que la danza ha sido una forma importante de expresión en las sociedades desde tiempos inmemoriales.
- Diferencia entreen solitario, pareja y grupal.
- Describe stilos de danza tradicionales (danza clásica, danza de salón, danza folclórica, danza contemporánea).
- Ejemplos de estilos de danza modernos (hip hop, jump style, ragga)

Métodos de enseñanza:

- Charla corta
- Trabajo individual
- Preguntas interesantes
- Trabajo en grupos
- Discusión guiada

Materiales para los entrenadores.

- Unidad de contenido 5
- Presentación: ¡Ponte en movimiento!
- Pizarras: ¿Crees que conoces esta danza?
- Flipchart/Pizarra/Tablero y marcadores
- Proyector/Pizarra interactiva

Materiales para estudiante:

1. Cultura en movimiento

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 9:00-9:30

Instrucciones paso a paso

En preparación para esta parte, el entrenador debe leer la Unidad de Contenido 5 y luego proponer una lluvia de ideas y solicitar diferentes formas de expresión que sean posibles con el movimiento. Los participantes dan ejemplos (pantomima, danza, gimnasia rítmica, teatro, actuaciones...).

Si los participantes no pueden identificar ejemplos por sí mismos, el entrenador debería animar al grupo con preguntas de apoyo.

- ¿Puede la gimnasia rítmica ser utilizada para expresión artística? ¿Cómo?
- ¿Cuáles son las diferencias entre la expresión a través del movimiento y la expresión verbal en el teatro?
- ¿Cómo puede el movimiento ser utilizado para transmitir tradiciones y historias culturales?
- ¿Qué emociones y situaciones pueden ser presentadas a través de la pantomima sin usar palabras?
- ¿Existen diferencias entre la danza tradicional y la danza moderna en términos de expresar emociones y mensajes?
- ¿Cómo puede la danza ser utilizada como una herramienta narrativa?
- ¿Cómo puede la educación cultural a través del movimiento apoyar la comprensión de diferentes culturas?

Materiales:

- Unidad de contenido 5
- Preguntas de apoyo

2. 2. Teatro: mucho más que la televisión

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 9:30-10:00

Instrucciones paso a paso

En esta parte, dedicada al teatro, el entrenador y los participantes conversan juntos sobre la estructura de las representaciones teatrales. El entrenador, utilizando los materiales de la Unidad de Contenido 5, presenta a los participantes contenido didáctico, centrándose en los siguientes tipos: comedia, tragedia, tragicomedia, así como el lema de la moralidad.

Luego, el entrenador hace al grupo una pregunta:

¿Qué nos da el teatro? Las respuestas de los estudiantes se registran en Jamboard o en su propia computadora. Las respuestas deben incluir los siguientes elementos: un lugar de encuentros, un lugar de emociones, el teatro puede ofrecer recetas para la vida, dar qué pensar, abrir perspectivas, traer movimiento. Puede ser un escape, un reflejo de la sociedad.

Juntos se preguntan si el cine y la televisión nos brindan las mismas sensaciones que el teatro.

Al final de esta parte, el entrenador reparte notas adhesivas a los participantes y les pide que escriban ejemplos de obras de teatro famosas en ellas. Después de completar el ejercicio, hay una conversación: ¿conocen estas representaciones, las han visto, cuáles son sus opiniones?

Materiales:

- Unidad de Contenido 5
- Jamboard

3. Danza - desde folk dance hasta hip hop

Tiempo estimado: 120 minutos con pausa

Horario: 10:00-12:00

Instrucciones paso a paso

Utilizando el contenido de la Unidad de Contenido 5 y la presentación "Get in Moving", el entrenador presenta una breve historia de la danza y su mensaje principal: la danza ha sido una forma importante de expresión en las sociedades desde tiempos inmemoriales. Luego, el entrenador inicia una discusión sobre el papel de la danza en solitario, en pareja y en grupo.

El entrenador divide a los participantes en cuatro grupos en salas privadas en la plataforma de mensajería y les asigna la tarea: explicar el papel de los estilos de danza tradicionales. Los siguientes tipos de danza están disponibles: danza clásica, danza de salón, danza folclórica y danza contemporánea.

Baile. Para cada tipo, los participantes deben intentar encontrar ejemplos de España, República Checa, Polonia y Austria. El entrenador informa que los participantes pueden utilizar Internet, materiales de la Unidad de Contenido 5 y la presentación Get in Moving. Cada grupo presenta una breve descripción y proporciona ejemplos, escribiéndolos en Jamboard.

Analysis de danza

El entrenador escribe las palabras en Jamboard: hip-hop, jump, Ragga (muffin), Jazz Dance y pregunta con qué tipo de danza se asocian estos nombres y en qué se diferencian. Después de obtener la respuesta (o no), el entrenador muestra a los participantes los paneles "¿Crees que conoces esta danza?" con una breve descripción de cada uno. El entrenador divide a los oyentes en grupos y les pide que encuentren videos cortos de un baile dado en Internet. Juntos observan ejemplos sofisticados.

Materiales:

- Unidad de Contenido 5
- Presentación: ¡Ponte en Movimiento!
- Paneles: ¿Crees que conoces este baile?
- Jamboard

CU6: Cultura en imágenes

Tiempo estimado: 240 minutos (lunch incl.)

Horario: 12:00-16:00

1. Bellas artes
2. Trabajos famosos- tradicionales a modernos
3. Adelante y hazlo!

Objetivos de aprendizaje

Al final de esta unidad, el aprendiz será capaz de:

- Describir qué pertenece a las bellas artes (pintura, cine, fotografía, medios digitales).
- Nombrar algunos ejemplos de estilos y períodos artísticos (por ejemplo, barroco, expresionismo, arte callejero...).
- Señalar ejemplos de obras de arte tradicionales internacionalmente conocidas.
- Reflexionar sobre su forma de expresión y relacionarla con la época de su creación.
- Describir ejemplos de creaciones tradicionales internacionalmente conocidas.
- Identificar dónde acceder fácilmente a las bellas artes y dónde encontrarlas.
- Describir algunas técnicas simples para crear sus propias imágenes.

Métodos de enseñanza:

- Charla corta
- Trabajo individual
- Cuestionario
- Trabajo en grupos
- Discusión guiada

Materiales para los entrenadores:

- Unidad de contenido 6
- Presentación: Función del arte
- Infografía: Formas de bellas artes
- Paneles: Arte magnífico
- Paneles: Arte magnífico - explicaciones en español



Guía: Museo virtual - Arte al alcance de tus manos

- Escenario del ejercicio: CISU Art Quiz
- Escenario del ejercicio: El arte está en todas partes

Materiales para los estudiantes:

- móviles
- papeles, bolis
- Acceso a CISU cuestionario de arte en la plataforma Kahoot
- Wi-fi

1. Bellas Artes

Tiempo estimado: 55 minutos+ 15 pausa

Horario: 12:00-13:10

Instrucciones paso a paso

El entrenador introduce el tema - Bellas Artes, utilizando el contenido incluido en la Unidad de Contenido 6: Cultura en Imágenes. El arte es un concepto muy amplio y ambiguo. El término "bellas artes" surgió en el siglo XVIII. En esta época, los campos de las bellas artes incluían la poesía, la ficción, la música y las bellas artes visuales. Cada uno de estos campos se caracteriza por diferentes medios de expresión y creación.

Los campos tradicionales de las artes visuales incluyen: arquitectura, escultura, pintura, dibujo y gráficos. Hoy en día, las bellas artes también incluyen cine, fotografía y medios digitales. Puedes respaldar tus afirmaciones con la infografía de Formas de bellas artes.

2. Luego, el entrenador presenta sobre la función del arte utilizando la presentación: Función del arte, también utilizando el contenido incluido en la Unidad de Contenido 6.

3. El entrenador divide a los oyentes en 8 grupos en salas privadas y les pide a cada uno de ellos que prepare/busque en Internet o en los materiales educativos "Cultura en Imágenes" disponibles en la plataforma de la academia bit EU y muestren a los demás algunas fotos que caractericen:

- Renacimiento
- Barroco
- Rococó
- Clasicismo
- Romanticismo
- Impresionismo
- Expresionismo
- Arte callejero

Luego, junto con los estudiantes, buscan ejemplos de obras artísticas de Austria, la República Checa, España y Polonia. ¿Conocen ejemplos de arte de alta calidad del entorno local?

Materiales:

- Unidad de Contenido 6
- Presentación: Función del arte

2. Obras de artes famosas-tradicionales a modernas

Tiempo estimado: 70 minutos + 10 pausa

Tiempo estimado: 13:10-14:30

Instrucciones paso a paso

En esta parte del curso, el entrenador presenta a los participantes los mejores ejemplos de obras de arte, utilizando el material de enseñanza "Arte Magnífico". Para cada foto, el entrenador pregunta a los estudiantes si conocen una obra de arte determinada y su autor. El entrenador encontrará las respuestas correctas en el documento "Arte Magnífico - explicaciones".

Desarrollando el tema, el entrenador, utilizando la Unidad de Contenido 6, habla sobre otras obras de arte importantes en la historia del mundo.

El entrenador puede comenzar la discusión con preguntas orientadoras:

- ¿Qué emociones te evocan estas imágenes?
- ¿Qué crees que representan?

Luego, el entrenador pide a los participantes que creen su propia obra de arte usando Paint o Canva.

El entrenador les da 40 minutos para completar el ejercicio. Luego, después de terminar el ejercicio, el entrenador pide a los participantes que presenten sus obras y expliquen qué los guió al crearlas.

Para relajar a todo el grupo, la siguiente tarea será iniciar una discusión sobre el papel del arte tradicional y contemporáneo.

Si los participantes muestran reticencia para unirse a la discusión o tienen dificultades para comenzar a explicar y compartir sus ideas, el entrenador puede usar las siguientes preguntas orientadoras:

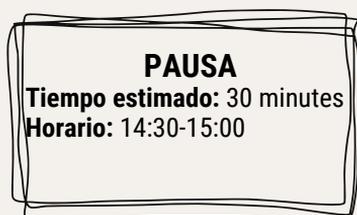
- ¿Cómo entiendes el concepto de arte tradicional?
- ¿Cuáles son las características principales del arte tradicional?
- ¿Qué significa para ti el término "arte contemporáneo"?
- ¿Cómo difiere el arte contemporáneo del arte tradicional en términos de forma, tema y medio?
- ¿Cuáles son los beneficios y desafíos de preservar la tradición en el arte?
- ¿Deberían preservarse las formas de arte tradicionales o adaptarse a un mundo cambiante?
- ¿Siguen desempeñando un papel importante las artes tradicionales en la sociedad actual o se perciben más como patrimonio histórico?
- ¿Cómo se desarrolla el arte con el tiempo?
- ¿Crees que el arte contemporáneo tiene el poder de generar discusión y cambiar la sociedad?
- ¿Qué factores sociales influyen en el desarrollo del arte tradicional y contemporáneo? ¿Son ambas formas de arte sensibles a las mismas tendencias sociales?

Vale la pena enfatizar que aquí no hay respuestas incorrectas, porque cada persona percibe el arte de manera diferente. Además, no todos conocen la pintura, la escultura o la gráfica por computadora, ni siquiera campos como el arte sonoro o el videoarte. Por lo tanto, es muy importante estar abierto a nuevas experiencias e información y compartir nuestros pensamientos, incluso si no estamos seguros de si lo que decimos tiene sentido.

Durante esta parte de la clase, ¡los participantes... participarán en un cuestionario! Para prepararse para esta parte, el entrenador debería revisar el escenario del ejercicio: CISU Art Quiz con la descripción y las respuestas correctas proporcionadas.

Materiales:

- Contenidos de Unidad 6
- Paneles: Arte Magnífico
- Paneles: Arte Magnífico - Explicaciones
- CISU Art Quiz
- Escenario del ejercicio: CISU Art Quiz



3. ¡Adelante y hazlo!

Tiempo estimado: 65 mins + pausa
Horario: 15:00-16:00

Instrucciones paso a paso

Tormenta de ideas. El entrenador pregunta: ¿dónde puedes acceder fácilmente a obras de arte y dónde encontrarlas? Los oyentes dan muchas respuestas (cine, teatro, exposiciones, museos, esculturas en la calle, conciertos...), que el entrenador escribe en un Jamboard.

Luego, todo el grupo analiza sus respuestas y el entrenador habla sobre ejemplos de lugares locales donde se puede experimentar el arte. Si el curso se lleva a cabo en una gran ciudad, seguramente será un museo nacional/estatal o galerías de arte privadas. Si el curso se lleva a cabo en un pueblo pequeño, se pueden mencionar centros culturales locales, casas de arte municipales o exposiciones organizadas.

Sería una buena idea que el entrenador preparara ejemplos de exposiciones recientes en el área local o anuncios de próximos eventos que puedan alentar a los estudiantes a participar.

Museo virtual

El entrenador presenta oportunidades para experimentar el arte sin salir de casa. Muchas personas no pueden permitirse ir a un museo o galería de arte debido a las largas distancias. Entonces, la única forma de "visitar" la galería son las exposiciones digitales cada vez más populares, ubicadas en los sitios web de instituciones, como museos y galerías de arte. Esta práctica se hizo popular durante la pandemia de COVID-19 y el bloqueo global, que afectó principalmente a las instituciones culturales. Entonces, los empleados comenzaron a digitalizar cada vez más obras de arte, a menudo con descripciones adaptadas para personas con necesidades especiales.

El entrenador muestra ejemplos de sitios que permiten recorridos virtuales por todo el mundo: Se recomienda el documento PDF Guía: Museo virtual - Arte al alcance de tus manos.

El arte está en todos los lados

En esta parte, los participantes del curso se convertirán en verdaderos artistas. El papel del entrenador es explicar el ejercicio. Para prepararse para la tarea, el entrenador utiliza el escenario del ejercicio: El arte está en todas partes.

Dado que este ejercicio se realiza al aire libre, el entrenador explica las instrucciones y los participantes del curso deben completar la tarea en su tiempo libre. Al día siguiente, si hay interés en el grupo y los estudiantes logran completar su trabajo, los participantes pueden presentar sus fotografías.

Materiales:

- Contenido de Unidad 6
- Rotafolio, bolígrafos, papeles, marcadores,
- Guía: Museo virtual - El arte al alcance de tus manos
- Escenario de ejercicio: El arte está en todas partes
- Dispositivos móviles / teléfonos inteligentes, Internet

Actividades para la enseñanza

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 16:00-16:30

Instrucciones paso a paso

La última etapa de las clases durante el día. Durante este tiempo, el entrenador tiene la oportunidad de responder preguntas de los estudiantes si no se hicieron anteriormente durante la clase. El entrenador enfatiza una vez más que no hay preguntas incorrectas, todo es importante durante un curso de educación cultural, y el papel del entrenador es disipar dudas. Esta parte también es el momento para que el entrenador anote los comentarios y solicitudes de los participantes del curso.

Al mismo tiempo, el entrenador pide a los participantes que respondan algunas preguntas en un ambiente agradable y relajante en el juego "El ¿Alguna vez...? - apoyo a la promoción de la diversidad cultural".

Orden del ejercicio:

Que la persona que:
conozca los países que conforman la Unión Europea

haya estado alguna vez en Grecia

haya leído Harry Potter

haya nadado alguna vez en el océano

haya comido pudín navideño británico

no coma cerdo

ame las series en Netflix

juegue fútbol

haya asistido a algún concierto

haya estado en el extranjero al menos una vez

levantando su mano virtual.

Los eslóganes temáticos pueden adaptarse a las necesidades del entrenador y del grupo.



CAPÍTULO IV

Resumen del día 4 del curso (temas, contenidos, objetivos, materiales)

Rompehielos

Tiempo estimado: 40 minutos

Horario: 8:00-8:40

El objetivo de utilizar actividades rompehielos es crear un ambiente de aprendizaje positivo y cómodo al romper las barreras sociales iniciales entre los participantes.

1. Preguntas difíciles

El entrenador hace preguntas a cada persona en el grupo, por ejemplo:

- ¿Cuál fue la mejor vacación que has tenido? Describe en 3 palabras.
- ¿Cuál fue el último libro que disfrutaste?
- ¿Qué harás cuando te jubiles?
- ¿Cuál fue la mejor vacación que has tenido?

3. Este objeto

El entrenador pide a los participantes (cada uno por turno) que elijan un objeto aleatorio de la habitación, sin decirles a los demás participantes de la clase qué eligieron. El papel de los estudiantes es adivinar de qué objeto se trata haciendo preguntas simples a las cuales la persona preguntada responderá: Sí o No.

Materiales for students:

- bolis y papeles

Taller de Presentación

Programa para el día

Tiempo estimado: 20 minutos

Horario: 8:40-9:00

Materiales para formadores:

- Programa del taller
- Programa del día



Después de romper el hielo utilizando ejercicios rompehielos, el entrenador presenta el plan de hoy, informando qué temas se cubrirán (Unidades de Contenido). Este es también el momento para firmar la lista de asistencia, si se requiere una.

CU7: Cultura en palabras

Tiempo estimado: 55 minutos + 5 pausas

Horario: 9:00-10:00

1. Literatura - Arte en palabras
2. Leer - aventuras en la mente
3. Papel es paciente (El papel no sonroja)

Objetivos de aprendizaje

Al final de esta unidad, el aprendiz será capaz de:

- explicar el concepto de literatura
- diferenciar entre textos de no ficción y textos literarios
- mencionar los términos épico, lírico y dramático

- Descripción de los géneros literarios en los libros (crimen, novela, thriller, fantasía...)
- Ejemplos de un texto histórico famoso
- Ejemplos de un poema histórico famoso
- Explicación de lo que se entiende por interpretación de un texto Indicación de la importancia de la reflexión crítica del texto leído, especialmente de fuentes de internet.

Métodos de enseñanza:

- Breve conferencia
- Trabajo individual
- Preguntas interesantes
- Trabajo en grupos
- Análisis de texto
- Discusión guiada.



Materiales para entrenadores:

- Guía: Indagando en la verdad. En qué prestar atención al analizar informes mediáticos.
- Escenario del ejercicio: Aventuras en la mente
- Hoja de trabajo: Aventuras en la mente
- Escenario del ejercicio: Noticias falsas versus realidad
- Presentación: Consecuencias del uso de noticias falsas
- Presentación: Cultura en palabras.
- Artículo preparado: noticias verdaderas y falsas
- Proyector

Materiales para estudiantes:

- Hoja de trabajo: Aventuras en la mente
- Presentación: Consecuencias del uso de noticias falsas
- Guía: Indagando en la verdad. En qué prestar atención al analizar informes mediáticos.

1. Literature - Arte en palabras

Tiempo estimado: 15 minutos
Horario: 9:00-9:15

Istrucciones paso a paso

El entrenador, utilizando la Unidad de Contenido 7 y la Presentación: Cultura en palabras, analiza el término.

"literatura". Deberían llegar a una conclusión común de que, por ejemplo: La literatura es todas las expresiones artísticas escritas y orales consideradas valiosas o importantes. Se divide en épica, lírica y drama. La literatura se define ampliamente como cualquier cosa escrita, y más estrechamente como poesía o "literatura fina", también conocida como ficción...

Como término artístico, la literatura se refiere a obras escritas como novelas, cuentos, biografías, memorias, ensayos y poesía.

El entrenador presenta una presentación y pide una breve descripción de los géneros literarios, proporcionando (buscando) ejemplos de obras europeas así como de literatura nacional.

Materiales:

- Contenido de Unidad 7
- Presentación: Cultura en palabras
- Proyector/TV

2. Lectura - aventuras en la mente

Tiempo estimado: 30 minutos
Horario: 9:15-9:45

Istrucciones paso a paso

En esta parte, el entrenador trabaja con los participantes del curso, utilizando la información contenida en la Unidad de Contenido 7 y el Escenario del Ejercicio: Aventuras en los Pensamientos. Deberías enviar fragmentos del texto en la Hoja de Trabajo: Aventuras en los Pensamientos.

El entrenador les pregunta a los oyentes sobre sus géneros literarios favoritos y conocidos (crimen, novela, thriller, fantasía, drama, cuento de hadas, ficción, ficción histórica...).

El entrenador pregunta a los oyentes si saben qué significa "texto histórico".

Los textos históricos son todos aquellos documentos en los que, después de su interpretación, podemos encontrar conocimiento e información sobre el pasado humano. En este tipo de texto, encontramos una secuencia de eventos que tuvieron lugar en una época diferente, lo que permite encontrar una narrativa cronológica resumida de eventos importantes.

Eventos que tuvieron lugar en un lugar y momento específicos.

Al final de esta parte, los participantes completan el ejercicio Aventuras en la mente.

Materiales:

- Unidad de Contenido 7
- Escenario: Aventuras en la mente
- Hoja de trabajo: Aventuras en la mente
- Proyector/Pantalla/Televisión

CU8: El sonido de la cultura

Tiempo estimado: 270 minutos

Horario: 10:00-14:30

1. Música y cultura
2. Variedad de tonos
3. ¡Toca un instrumento!

Objetivos de aprendizaje

By the end of this unit the trainee will be able to:

- Al final de esta unidad, el aprendiz será capaz de:
- describir la gran importancia de la música para la cultura y el bienestar,
- señalar que cada país tiene su propia música folclórica,
- reconocer el himno de la UE,
- distinguir algunos géneros musicales (clásico, folklórico, pop...),
- nombrar ejemplos de diferentes géneros musicales,
- indicar músicos clásicos famosos y sus composiciones,
- señalar música moderna famosa,
- describir las ventajas de aprender a tocar un instrumento,
- nombrar formas de involucrarse musicalmente,
- explicar cómo aprender a tocar un instrumento sin lecciones regulares (aplicaciones) y qué instrumentos se pueden aprender fácilmente (flauta dulce, teclado),
- describir la gran importancia de la música para la cultura y el bienestar.

3. "El papel es paciente" (El papel no se sonroja)

Tiempo estimado: 15 minutos

Horario: 9:45-10:00

Instrucciones paso a paso

En esta parte, el entrenador informa a los participantes que aprenderán los principios para analizar textos de prensa y distinguir la verdad de las noticias falsas. Para este propósito, por favor lean la información contenida en la Unidad de Contenido 7 y los materiales de enseñanza adicionales: Presentación: Consecuencias del uso de noticias falsas, Guía: Indagando en la verdad. En qué prestar atención al analizar informes mediáticos. Necesitarán completar el ejercicio Noticias falsas versus realidad descrito en el Escenario del ejercicio: Noticias falsas versus realidad.

Materiales:

- Unidad de Contenido 7
- Guía: Indagando en la verdad. En qué prestar atención al analizar informes mediáticos.
- Escenario del ejercicio: Noticias falsas versus realidad
- Presentación: Consecuencias del uso de noticias falsas
- Artículos preparados de noticias falsas y verdaderas

Métodos de enseñanza:

- Breve conferencia
- trabajo individual
- preguntas interesantes
- discusión guiada.



Materiales para formadores:

- Presentación: Cultura en sonidos
- Infografía: Ventajas de aprender a tocar un instrumento
- Guía: Aplicaciones musicales para dispositivos móviles
- Aplicaciones móviles y sitios web Unidad de contenido 8
- Infografía: Folclore en resumen

Materiales para estudiantes:

- Bolígrafos, papel, Internet, sus propios teléfonos inteligentes / dispositivos móviles
- Infografía: Ventajas de aprender a tocar un instrumento
- Infografía: Folclore en resumen

1. Música y cultura

Tiempo estimado: 55 mins + 5 break

Horario: 10:00-11:00

Istrucciones paso a paso

El entrenador, utilizando la Presentación: Cultura en sonidos y el contenido contenido en la Unidad de Contenido 8, introduce a los oyentes en el tema y plantea preguntas sobre la enorme importancia de la música para la cultura y el bienestar.

Preguntas de activación sugeridas:

¿Cómo afecta la música a nuestro bienestar?

Respuesta: La música puede mejorar nuestro estado de ánimo, reducir el estrés y tener un impacto positivo en nuestra salud mental.

¿Por qué es importante la música para la cultura?

Respuesta: La música refleja y moldea los valores culturales, es un elemento importante del patrimonio y ayuda a expresar la identidad social.

¿Cómo afecta la música a las relaciones sociales?

Respuesta: Escuchar música juntos puede fortalecer los lazos sociales y mejorar las relaciones entre las personas.

¿Cómo se utiliza la música en la publicidad y el cine para crear atmósfera?

Respuesta: La música en la publicidad y el cine desempeña un papel emocional, creando la atmósfera adecuada y fortaleciendo el mensaje visual.

¿Cuáles son los posibles beneficios para la salud de tocar música en grupo?

Respuesta: Tocar en una banda puede proporcionar beneficios sociales, emocionales y cognitivos al mejorar la comunicación y la cooperación.

¿Cómo se puede utilizar la música en terapia?

Respuesta: La musicoterapia puede ser una herramienta terapéutica efectiva que apoya el tratamiento de diversos trastornos mentales y emocionales.

El entrenador puede resumir lo que los participantes han aprendido: En muchas sociedades alrededor del mundo, la música juega un papel significativo en la construcción de lazos sociales, proporcionando un sentido de pertenencia y, en consecuencia, bienestar. La música tiene un impacto positivo en el bienestar, la salud y la salud mental. La música libera endorfinas y dopamina en nuestro cerebro, reduce el cortisol, ayuda en el aprendizaje y nutre el bienestar en cada etapa de la vida.

El entrenador señala que cada país tiene su propia música folclórica. En forma de conferencia basada en el conocimiento proporcionado en la Unidad de Contenido 8 e Infografías: Folclore en resumen, el entrenador habla sobre la música folclórica en Polonia, la República Checa, Austria y España. El entrenador proporciona a los participantes una infografía.

3. Escuchan juntos el himno de la UE y cuentan la historia de la elección del himno europeo. El entrenador y los participantes encontrarán materiales dedicados en la Unidad de Contenido 8.

https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/european-anthem_en

Materiales:

- Unidad de contenido 8
- Preguntas de apoyo
- Presentación: Cultura en el sonido
- Infografía: Folclore en breve

2. Variedad de tonos

Tiempo estimado: 60 minutos

Horario: 11:00-12:00

Istrucciones paso a paso

En esta parte del taller, el entrenador divide a los participantes en varios grupos (dependiendo de las personas presentes en las clases) divididos en salas separadas e informa que los estudiantes buscarán en Internet ejemplos de canciones famosas o favoritas de artistas europeos de los siguientes géneros musicales: música clásica, música contemporánea, música folclórica, pop, rock, indie, disco, rap, música electrónica.

Vale la pena diversificar la tarea, por ejemplo, cuando los participantes del curso provienen de diferentes países; entonces los estudiantes también pueden presentar ejemplos de sus propios países.

Escriban las composiciones juntos y hablan sobre por qué eligieron estas canciones. Si el grupo es multinacional, el entrenador pregunta si un determinado artista es popular en su país de origen.

Luego, con referencia a la Presentación: Cultura en el sonido y la Unidad de contenido 8, el entrenador pide a los oyentes que elijan músicos clásicos famosos y proporcionen ejemplos de sus composiciones.

Al discutir ejemplos, pueden usar los enlaces disponibles en YouTube.

Enlaces sugeridos:

<https://www.youtube.com/watch?v=dnRJ5nM2mo4>

<https://www.youtube.com/watch?v=WgW0jyQLB10&list=PL460D3499C83425A2>

<https://www.youtube.com/watch?v=Z45DGmC3gFl>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL00Bflie3JGKmDg1PCjQHkM1f-nJKqNB6>

<https://www.youtube.com/watch?v=Z45DGmC3gFl>

En la última parte de Variedad de tonos, el entrenador comienza el tema de la música contemporánea preguntando a los participantes si saben qué es exactamente la música contemporánea.

La música contemporánea se refiere a la música compuesta en el siglo XX, que los musicólogos llaman más bien modernista, o posiblemente vanguardista, "moderna". Estos conceptos se han aplicado al arte desde finales del siglo XIX como resultado de la creciente desorientación del público en general con la música cada vez más individual y cada vez más cambiante, la mayoría de los cuales estaba familiarizado con la música de los siglos XVIII y XIX. Los mejores ejemplos de géneros incluidos en la música contemporánea son: impresionismo, futurismo, primitivismo, dodecafonía, espectralismo, sonarismo, posmodernismo. La música contemporánea también incluye música improvisada libre, música espacial e incluso clásica independiente y, más recientemente, clásica post-indie. Juntos buscan ejemplos en Internet y escuchan composiciones seleccionadas (por ejemplo, espectro del romano).

El entrenador reparte tarjetas de trabajo impresas "Ventajas de aprender a tocar un instrumento" y pide a todos que las completen individualmente.

Todos participan por turnos involucrándose musicalmente (pueden escuchar discos, ir a conciertos, participar en festivales, cantar karaoke, cantar en un coro...).

Para comparar, el entrenador luego entrega infografías impresas "Ventajas de aprender a tocar un instrumento" a los participantes. Juntos analizan las respuestas y propuestas contenidas en la infografía.

Materiales:

Unidad de contenido 8

Presentación: Cultura en el sonido

Internet

Infografía: Ventajas de aprender a tocar un instrumento

Hoja de trabajo: Ventajas de aprender a tocar un instrumento

Proyector/Pantalla/TV



Instrucciones paso a paso

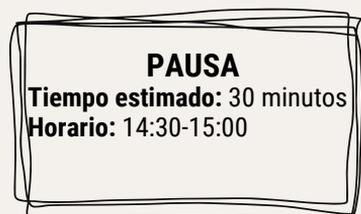
La última parte de esta unidad del curso está dedicada a divertirse juntos y aprender a tocar instrumentos, pero antes de que eso suceda, el entrenador introduce el tema utilizando la Unidad de Contenido 8.

El entrenador y los participantes hablan sobre cómo aprender a tocar instrumentos sin asistir a una escuela de música, sino utilizando sus propios métodos y qué instrumentos son más fáciles de aprender. También discuten juntos las ventajas de tocar un instrumento (anteriormente se distribuyó una infografía y una hoja de ejercicios).

Todos usarán... ¡dispositivos virtuales! Por lo tanto, el entrenador proporciona a los participantes del curso el documento "Aplicaciones de música para dispositivos móviles". Los participantes se familiarizan con las aplicaciones y las descargan en sus dispositivos móviles. Después de la instalación, cada uno toca por su cuenta, y al final de la clase interpretan composiciones improvisadas juntos.

Materiales:

- Unidad de contenido 8
- Presentación: La cultura en el sonido
- Internet
- Infografía: Ventajas de aprender a tocar un instrumento
- Hoja de trabajo: Ventajas de aprender a tocar un instrumento
- Proyector/Pantalla/Televisión
- Guía: Aplicaciones de música para dispositivos móviles
- Instrumentos (si es posible)



Actividades para la Enseñanza

Resumen

Tiempo estimado: 90 minutos
Horario: 15:00-16:30

Istrucciones paso a paso

La última etapa de las clases durante el día. En este caso, el entrenador excepcionalmente no analizará ni responderá preguntas, sino que involucrará perceptivamente a los participantes del curso.

Ofrecemos la siguiente solución:

Transmisión conjunta de un concierto en línea sin salir del aula.

El entrenador incluye la grabación de un concierto o festival de música en el grupo. Muchas de estas películas están disponibles en YouTube o en las redes sociales de varios festivales.

CAPÍTULO V

Resumen del día 5 del curso (temas, contenidos, objetivos, materiales)

Rompehielos

Tiempo estimado: 40 minutos

Horario: 8:00-8:40

El objetivo de utilizar actividades rompehielos es crear un ambiente de aprendizaje positivo y cómodo al romper las barreras sociales iniciales entre los participantes.

1. Mi lugar en la tierra

El entrenador pide a los participantes que elijan un lugar en el mundo al que les gustaría ir o que se ajuste a su personalidad.

Les pide que publiquen tres pistas sobre este lugar. Los otros participantes deben adivinar qué lugar eligieron los otros participantes.

2. Historias en tarjetas

Los participantes dibujan una imagen en Paint que represente un evento importante en sus vidas o encuentran una foto en Internet. Luego cuentan una historia relacionada con esta pintura.

3. Círculo de gratitud

Cada participante menciona algo por lo que estuvo agradecido recientemente. Este ejercicio ayuda a construir un ambiente positivo y facilita que los participantes compartan experiencias positivas.

Materiales para estudiantes:

- Bolis, papeles

Presentación del taller

Programa del día

Tiempo estimado: 20 minutos

Horario: 8:40-9:00

Materiales para formadores:

- Programa del taller
- Programa del día



Después de romper el hielo utilizando ejercicios para romper el hielo, el entrenador presenta el plan de hoy, informando sobre los temas que se cubrirán (Unidades de Contenido). Este es también el momento para firmar la lista de asistencia, si se requiere.

CU9: Cultura y religión

Tiempo estimado: 55 minutos+ 5 pausas

Horario programado: 9:00-10:00

1. Religiones en Europa
2. Religiones en europa - que nos une

Objetivos de aprendizaje

By the end of this unit the trainee will be able to:

- Al final de esta unidad, el participante podrá:
- Describir las cinco religiones mundiales.
- Explicar el concepto de libertad religiosa y su lugar en la UE.
- Identificar el concepto de ateísmo.

- Indicar qué religiones están predominantemente representadas en la UE,
- nombrar los datos clave más importantes sobre el cristianismo, el islam, el judaísmo y poder reconocer los elementos unificadores en las religiones.

Juntos definen el concepto de libertad religiosa y su lugar en la UE.

Métodos de enseñanza:

- Breve conferencia,
- trabajo individual,
- preguntas interesantes,
- trabajo en grupos,
- discusión guiada.

Materiales para los formadores:



- Unidad de Contenido 9
- Presentación: Símbolos sagrados
- Presentación: Religiones en Europa
- Presentación: Cristianismo, Islam y Judaísmo en pocas palabras
- Infografía: Religiones en Europa
- Preguntas auxiliares

Materiales para los estudiantes:

- Infografía: Religiones en Europa

Preguntas guía para animar la conversación:

- ¿Qué es la libertad religiosa? ¿Qué derechos y libertades deberían incluirse en este concepto?
- ¿Es la libertad religiosa uno de los derechos humanos básicos? Si es así, ¿por qué? Si no lo es, también ¿por qué?
- ¿Cuáles son los principales principios y valores relacionados con la libertad religiosa en la Unión Europea? ¿Existen diferencias entre los Estados miembros?
- ¿Cómo influyen las diferentes denominaciones religiosas en la sociedad en la UE?
- ¿Cuáles son los riesgos asociados con las diferentes religiones en la UE?
- ¿Cómo aborda la UE los desafíos de integrar comunidades de diferentes religiones? ¿Cuáles son las medidas para promover la tolerancia y el entendimiento interreligioso?
- ¿Qué impacto tienen los principales eventos mundiales, como los conflictos religiosos y los refugiados religiosos, en el enfoque de la UE hacia la libertad religiosa?
- ¿Existen situaciones en la Unión Europea donde se restrinja la libertad religiosa?
- ¿Cuáles son los desafíos de equilibrar la libertad religiosa con otros valores sociales?
- ¿Debería la religión influir en las decisiones políticas de los países de la UE?
- ¿Qué países tienen una gran diversidad religiosa dentro de sus fronteras?

El formador pregunta cómo entienden los oyentes el concepto de ateísmo.

Al dirigir la conversación, el formador puede usar las siguientes preguntas:

- ¿Sabes qué significan los términos ateísmo y agnosticismo?
- ¿Cuáles son las diferencias entre ellos?
- ¿Ser ateo significa ser una mala persona? ¿Por qué?

¿O ser incrédulo significa tener altos principios morales y hacer el bien?

¿Tiene un agnóstico la posibilidad de tomar una decisión final sobre si cree en Dios o no?

El formador explica las diferencias entre el ateísmo y el agnosticismo, por ejemplo, de la siguiente manera, utilizando la información de la Unidad de Contenido 9 para guiar y explicar los temas a la audiencia.

1. Religiones en Europe

Tiempo estimado: 30 minutos
Horario: 9:00-9:30

Istrucciones paso a paso

El formador informa que en esta parte de las clases, los estudiantes aprenderán sobre las religiones más importantes en Europa. Muestra la infografía "Religiones en Europa" en la pantalla y distribuye un documento impreso a los participantes del curso, informándoles sobre las religiones disponibles en Europa y en la Unión Europea, utilizando información de la Unidad de Contenido 9.

Luego, el formador presenta una presentación llamada "Religiones en Europa - Las Cinco Grandes", informando sobre las cinco religiones más importantes en el mundo.

Materiales:

- Unidad de Contenido 9
- Presentación: Religiones en Europa
- Infografía: Religiones en Europa
- Preguntas interesantes

- Presentación: Cristianismo, Islam y Judaísmo en pocas palabras
- Papel, bolígrafos, lápices, crayones

2. Religiones en EU - lo que nos une

Horario estimado: 30 minutos

Horario programado: 9:30-10:00

Instrucciones paso a paso

En esta parte de las clases, el entrenador discutirá la información más importante sobre tres religiones: Cristianismo, Islam y Judaísmo, hablando sobre los principios y hechos más importantes. Para hacerlo, el entrenador presenta la presentación Cristianismo, Islam y Judaísmo en pocas palabras. Al discutir las diapositivas presentadas, el entrenador puede utilizar los materiales de enseñanza de la Unidad de Contenido 9.

Luego, el entrenador pide a los participantes que dibujen símbolos religiosos familiares en Paint. Después de completar un breve ejercicio, el entrenador presenta una presentación de Símbolos Sagrados, explicando el simbolismo de varias religiones (Las Cinco Grandes). El entrenador pregunta a los participantes: ¿Conocían estos símbolos?

Al final del módulo sobre religión, el entrenador hace una pregunta a los participantes: ¿Qué une a tres religiones históricas en Europa: Judaísmo, Cristianismo e Islam? Respuesta/Explicación Sugerida por el Entrenador: Las tres religiones del Judaísmo, Cristianismo e Islam encajan fácilmente en la definición de monoteísmo, que es la adoración de un solo dios y la negación de la existencia de otros dioses. Cada religión también tiene los mismos personajes, incluidos profetas, y un libro sagrado (Biblia, Torá, Corán). Pero la relación entre las tres religiones es más estrecha: afirman adorar al mismo Dios.

Materiales:

- Unidad de Contenido 9
- Presentación: Símbolos sagrados

CU10: Etiqueta cultural como abridor de puertas

Tiempo estimado: 120 minutos (con pausa)

Horario programado: 10:00-12:00

1. Lenguaje corporal en la UE
2. Principios comunes de etiqueta
3. Diferentes pero tan similares
4. Vivir y trabajar en Europa: Las reglas de etiqueta más importantes

Objetivos de aprendizaje

Al final de esta unidad, el aprendiz podrá:

- describir los términos lenguaje corporal y gestos, explicar la importancia en la comunicación, nombrar los valores básicos de la UE (dignidad humana, democracia, igualdad, estado de derecho, derechos humanos)
- enumerar los principios más importantes de la igualdad de género
- explicar la importancia de la integración en la UE
- describir que existen diferentes comportamientos dentro de la UE y nombrar algunos ejemplos en la UE,
- señalar las reglas culturales más importantes sobre saludos en la UE,
- identificar las reglas culturales más importantes relacionadas con el vestuario informal y de negocios en la UE,
- nombrar las reglas culturales más importantes para la comunicación escrita en la UE

Métodos de enseñanza:

- Breve conferencia
- trabajo individual.

- preguntas cautivadoras
- grupos de trabajo
- discusión guiada

Materiales para formadores:

- Unidad de contenido 10
 - Presentación: Etiqueta cultural como puerta de entrada
 - Presentación: Código de vestimenta
 - Infografía: Igualdad de género
 - Preguntas de apoyo sobre igualdad de género
- Escenario de Ejercicio: Diferentes pero tan similares



1. Lenguaje corporal en la UE

Tiempo estimado: 30 minutos
Horario: 10:00-10:30

Istrucciones paso a paso

El entrenador comienza una breve discusión sobre la importancia de la comunicación no verbal, sobre el lenguaje corporal y su impacto en la comprensión de los demás. Para este propósito, puede utilizar los materiales incluidos en la Unidad de Contenido 10.

Luego, el entrenador divide a los participantes en varios grupos pequeños. Proporciona a cada grupo una lista de señales de lenguaje corporal (alegría, tristeza, ira, sorpresa, ansiedad, melancolía, esperanza). El entrenador registra estas emociones en Jamboard. La tarea de cada participante es expresar una emoción seleccionada utilizando el lenguaje corporal, sin usar palabras, presentando la emoción a la cámara.

Después, el entrenador discute las conclusiones obtenidas de las clases y el papel del lenguaje corporal en las interacciones cotidianas, el impacto del lenguaje corporal en la efectividad de la comunicación (entender el lenguaje corporal es crucial). Las señales de comunicación no verbal, como la forma en que escuchamos, miramos, nos movemos y reaccionamos, dicen mucho sobre la persona con la que estamos comunicándonos. Si queremos convertirnos en mejores comunicadores, es importante ser más sensibles no solo al lenguaje corporal y las señales no verbales de los demás, sino también a las nuestras.

Materiales:

- Unidad de contenido 10
- Papel (adhesivo), bolígrafos

2. Common principles of etiquette

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 10:30-11:00

Istrucciones paso a paso

El entrenador pregunta a los participantes del curso si pueden enumerar los valores básicos de la Unión Europea (dignidad humana, democracia, igualdad, estado de derecho, derechos humanos). Luego, el entrenador presenta el sitio web del Parlamento Europeo y la presentación "Etiqueta cultural como puerta de entrada" (Cultural etiquette as door opener).

<https://www.europarl.europa.eu/about-parliament/pl/democracy-and-human-rights/fundamental-rights-in-the-eu>

A continuación, el entrenador pregunta sobre los principios más importantes de la igualdad de género. Para ello, muestra en pantalla la infografía sobre la igualdad de género. En este caso, el entrenador también puede utilizar el contenido contenido en la Unidad de Contenido 10.

La igualdad de género se produce cuando las personas de cada género tienen los mismos derechos, responsabilidades y oportunidades. La desigualdad de género afecta a todos: mujeres, hombres, personas transgénero y diversas en cuanto a género, niños y familias.

El entrenador pregunta: ¿cómo explicar que la Unión Europea ha garantizado más de medio siglo de paz, estabilidad y prosperidad? También desempeña un papel importante en la diplomacia y trabaja para promover estos mismos beneficios, así como la democracia, las libertades fundamentales y el estado de derecho?

Materiales

- Unidad de Contenido 10
- Infografía: Igualdad de género
- Pepeles, bolis

3. "Diferentes y aún así tan similares"

Tiempo estimado: 20 minutos
Horario: 11:00-11:20

Istrucciones paso a paso

En esta parte del curso, el tema principal es el análisis de las diferencias culturales en Europa, teniendo en cuenta costumbres, valores dominantes y normas sociales, diferencias religiosas, actitudes hacia minorías religiosas, inmigrantes y una visión de temas sociales como la homosexualidad y el aborto legal. El ejercicio descrito en el escenario del ejercicio: "Diferentes y aún así tan similares" servirá para este propósito.

Materiales:

- Unidad de Contenido 10
- Exercise escenario: escenario del ejercicio: Diferentes y aún así tan similares

4. Vivir y trabajar en Europa: Las reglas de etiqueta más importantes.

Tiempo estimado: 40 minutos
Horario: 11:20-12:00

Istrucciones paso a paso

Después de los saludos verbales, el apretón de manos es de lejos la forma más común de saludo tanto entre hombres como entre mujeres en Europa. Esto es especialmente cierto para el primer encuentro. En Inglaterra, los adultos, en todos los niveles de la sociedad, se dan la mano al saludar y al despedirse.

Si una cultura abraza el beso como forma de saludo, una de las lecciones más difíciles es...

¡Aprender cuántos y a quiénes! En el sur de Francia, son tres; en Borgoña, el Jura y París, son dos. ¡En algunas regiones justo fuera de París, el número es cuatro!

Se recomienda el vestuario de negocios (un traje). Los hombres deben llevar corbata. Las mujeres deben usar solo cantidades modestas de maquillaje y joyas. La ropa debe estar limpia y bien planchada.

Utilizando las presentaciones: Código de vestimenta y Etiqueta cultural como puerta de entrada, el entrenador presenta el tema del asunto, también utilizando información de la Unidad de Contenido 10. Para activar a los participantes del curso, el entrenador puede utilizar los ejercicios incluidos en la presentación del Código de vestimenta.

Al final de esta parte de la unidad, el entrenador y los participantes inician una discusión sobre la igualdad de género. ¿Es importante la igualdad de género? ¿Por qué? ¿Cuál es la historia de la lucha por la igualdad de derechos? El entrenador utiliza la Unidad de Contenido 10 y la infografía: Igualdad de género.

El entrenador puede usar las preguntas de participación presentadas en el documento Preguntas de apoyo: Igualdad de género.

Materiales:

- Unidad de Contenido 10
- Infografía: Igualdad de género
- Presentación: Código de Vestimenta
- Presentación: Etiqueta Cultural como Puerta de Entrada
- Preguntas de apoyo sobre Igualdad de Género

Un juego de mesa háptico sobre la cultura europea.

Tiempo estimado: 150 minutos (con pausas)

Horario: 12:00-14:30

Istrucciones paso a paso

En esta parte adicional del curso, no relacionada con el contenido incluido en las Unidades de Contenido 1-10, el entrenador presenta a los participantes del curso el juego de mesa.

Después de una breve introducción, todo el grupo y el entrenador comienzan a jugar juntos. Por razones técnicas, el juego implica hacer preguntas a partir de cartas.

Al final, el entrenador discute las clases realizadas:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Qué aprendieron de él?
- ¿Qué les causó mayores dificultades?



PAUSA

Tiempo estimado: 30 minutos

Horario: 14:30-15:00

Evaluación y conclusión

Encuesta resumiendo los talleres

Estimated time: 90 minutes

Scheduled hours: 15:00-16:30

Istrucciones paso a paso

Durante esta última parte del curso, el entrenador llevará a cabo actividades relacionadas con la evaluación de todo el curso CISU de cinco días. Además de dar las gracias oficialmente, enviar certificados y realizar una encuesta de evaluación, también es momento de conversaciones relacionadas con todas las clases.

Programa:

1. El entrenador finaliza agradeciendo a los participantes por su participación y contribución al programa de capacitación.
2. Proporciona a los participantes una encuesta de evaluación que resume los talleres y les pide que la completen.
3. Pide oralmente a los participantes que presenten sus impresiones sobre la capacitación.
4. Si los participantes del curso no están satisfechos, aún tienen preguntas y dudas relacionadas con los temas y problemas presentados, o necesitan más información y fuentes, es un buen momento para que el entrenador los apoye sustancialmente.

CAPÍTULO VI

Lista de materiales educativos adicionales

Para mejorar la realización de talleres de educación cultural CISU, el consorcio del proyecto ha desarrollado una serie de materiales que crean un entorno didáctico que ayudará tanto a los entrenadores/educadores/profesores como a los participantes del curso. A continuación, se presenta una colección de materiales educativos adicionales, que incluyen presentaciones, escenarios de ejercicios, ejercicios, infografías, guías, videos y hojas de trabajo. La siguiente colección presenta una lista dividida en unidades de contenido individual del curso (UC).

CU1:

- Tarjetas: Narración de historias - actividad grupal
- Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad 1?
- Escenario de ejercicio: Cultura, ¿qué es en realidad 2?
- Escenario de ejercicio: Cultura - ¿por qué de nuevo?
- Escenario de ejercicio: ¿Cómo se nota la cultura?
- Infografía: Transmisión cultural Paneles fotográficos: patrimonio cultural tangible e intangible
- Presentación: Transmisión de expresión cultural
- Presentación: Patrimonio cultural
- Presentación: ¿Qué es la cultura?

CU2:

- Escenario de ejercicio: Cultura y Europa
- Escenario de ejercicio: Unión Europea
- Escenario de ejercicio: Unidos en la diversidad
- Escenario de ejercicio: Unidos en la diversidad 2
- Escenario de ejercicio: ¿Qué nos une?
- Hoja informativa: Comprueba cuánto sabes: Unión Europea
- Hoja informativa: País europeo
- Presentación: Cuatro Países - Una Breve Historia
- Presentación: Lo que nos une
- Hoja de trabajo: Unidos en la diversidad

CU3:

- Infografía: Piensa globalmente, actúa localmente - ventajas
- Presentación: Símbolos y tradiciones
- Presentación: Piensa globalmente, actúa localmente

CU4:

- Tarjetas: Como Trivia - ¡Nos encontramos en la mesa!
- Tarjetas: Nombra el plato
- Tarjetas: Nombra el plato - explicaciones
- Escenario de ejercicio: Como Trivia - ¡Nos encontramos en la mesa!
- Escenario de ejercicio: Nombra el plato Presentación: Datos curiosos - desde PlumPudding hasta Bacalao en salazón Hoja de trabajo: Nombra el plato - nombres y países

CU5:

- Tableros: Así que crees que conoces este baile
- Presentación: Ponerte en movimiento

CU6:

- Tableros: Arte magnífico
- Tableros: Arte magnífico - explicaciones
- Escenario de ejercicio: Quiz de Arte CISU
- Escenario de ejercicio: El arte está en todas partes
- Guía: Museo virtual - Arte al alcance de tus manos
- Infografía: Formas de bellas artes
- Presentación: Función del arte

CU7:

- Escenario de ejercicio: Aventuras en la mente
- Escenario de ejercicio: Noticias falsas versus realidad
- Guía: Indagando en la verdad. En qué prestar atención al analizar informes mediáticos
- Presentación: Consecuencias del uso de noticias falsas
- Presentación: Cultura en palabras
- Hoja de trabajo: Aventuras en la mente

CU8:

- Guía: Aplicaciones musicales para dispositivos móviles
- Infografía: Ventajas de aprender a tocar un instrumento
- Infografía: Folk en breve
- Presentación: Cultura en sonidos
- Hoja de trabajo: Ventajas de aprender a tocar un instrumento

CU9:

- Infografía: Religiones en Europa
- Presentación: Cristianismo, Islam y Judaísmo en pocas palabras
- Presentación: Religiones en Europa
- Presentación: Símbolos sagrados

CU10:

- Escenario de ejercicio: Diferentes y aún así tan similares
- Infografía: Igualdad de género
- Presentación: Etiqueta cultural como puerta de entrada
- Preguntas de apoyo sobre igualdad de género
- Presentación: Código de vestimenta

CAPÍTULO VII

La colección de rompehielos

Las clases rompehielos son ejercicios que tienen como objetivo crear un ambiente de aprendizaje positivo y cómodo al romper las barreras sociales iniciales entre los participantes. A continuación, presentamos una colección de ejemplos de rompehielos que pueden ser utilizados por la persona que dirige las clases. Los ejercicios pueden ser adaptados a la situación del grupo y a las preferencias del entrenador.

1. 1. Adjetivo Yo

Cada persona dice su nombre y escribe 10 adjetivos sobre sí mismos en 1-2 minutos.

2. Asociaciones

Dale a los miembros del grupo de 3 a 5 minutos para pensar en palabras que coincidan con las letras de sus nombres. Ejemplo:

A - A - Australia, donde me gustaría ir

N - N - Noruega, donde estuve recientemente

N - N - Periódicos - que aún leo

E - E - Erasmus - una iniciativa que me gustó durante mis estudios.

3. Tormenta de preguntas

El entrenador hace preguntas a los participantes, quienes deben responderlas. El entrenador puede usar las sugerencias a continuación y adaptarlas a las necesidades del grupo.

¿Si pudieras ir de vacaciones a cualquier parte del mundo, a dónde irías?

¿Cuál sería el mejor regalo para ti?

Nombra dos cosas en las que crees que eres muy bueno.

Si pudieras vivir en cualquier período de la historia, ¿cuándo sería?

4. Círculo de gratitud

Cada participante menciona algo por lo que está agradecido recientemente. Este ejercicio ayuda a construir una atmósfera positiva y facilita que los participantes compartan experiencias positivas.

5. Doble letra

Cada persona dice su nombre, colocando delante de ellos un adjetivo que comience con la misma letra que mejor refleje el carácter o naturaleza del participante, por ejemplo, Eva Energética.

6. Encuentra dos personas

Encuentra dos personas....

Que tengan el mismo tamaño de zapato que tú

Que hayan estado en América

Que hayan viajado al extranjero este verano

Que hayan estudiado la misma asignatura que tú

7. 7. Preguntas difíciles I

El entrenador hace preguntas a cada persona del grupo, por ejemplo:

- ¿Comida favorita de la infancia?
- ¿Qué querías ser cuando crecieras?
- ¿Cuál es tu género de película, libro o música favorito?
- ¿Tienes algún sueño que te gustaría realizar en el futuro?
- ¿Qué te motiva más?
- ¿Qué te hace feliz?

8. Preguntas difíciles II

El entrenador hace preguntas a cada persona del grupo, por ejemplo:

- ¿Cómo gastarías un millón de dólares?
- ¿Quién fue tu profesor favorito en la escuela?
- ¿Tu deporte favorito?

9. Preguntas difíciles III

El entrenador hace preguntas a cada persona del grupo, por ejemplo:

- ¿Cuál fue la mejor vacación que has tenido?
- Describe en 3 palabras.
- ¿Cuál es el último libro que has disfrutado?
- ¿Qué harás cuando te jubiles?
- ¿Cuál fue la mejor vacación que has tenido?

10. Me estoy conociendo

El entrenador escribe preguntas en Jamboard y pide a los participantes que piensen en sus respuestas en 5 minutos. Luego, todos los participantes responden las preguntas.

- ¿Dónde te gustaría ir más y por qué?
- ¿Preferirías vivir en el pasado o en el futuro durante una semana?
- ¿Cómo describirías tu futuro en tres palabras?
- ¿Qué puedes hacer hoy que no podrías hacer hace un año?
- ¿Cuál es la forma más sencilla de mejorar tu bienestar?
- ¿Cómo mejoras tu rendimiento en diferentes áreas (cocina, deportes, lectura, aprendizaje de idiomas)?

11. En secuencia

El entrenador pide a los participantes del curso que se levanten de sus sillas y se alineen en el siguiente orden: por nombre, por apellido, por altura, lo más rápido posible.

12. Solo adivina

El entrenador pide a un participante que escriba en Jamboard tres afirmaciones sobre sí mismo: 2 verdaderas y 1 falsa. Luego, el entrenador pregunta a los otros participantes cuáles afirmaciones son verdaderas y cuáles son falsas. La primera persona explica cuáles afirmaciones eran verdaderas y cuáles eran falsas. Luego, cada persona del grupo realiza el mismo ejercicio.

13. Mi lugar en la Tierra

El entrenador pide a los participantes que elijan un lugar en el mundo al que les gustaría ir o que se ajuste a su personalidad. El entrenador les pide que publiquen tres pistas sobre este lugar. Los otros participantes deben adivinar qué lugar eligieron los otros participantes.

14. Historias en tarjetas

Los participantes dibujan una imagen en Canva/Paint o encuentran en Internet que represente un evento importante en sus vidas. Luego cuentan una historia relacionada con esta pintura.

15. ¡Esto es realmente extraño!

Cada participante inventa el trabajo más extraño que podría hacer. Luego lo presenta al resto del grupo, agregando alguna información breve sobre por qué esta profesión es perfecta para él/ella.

16. Este objeto

El entrenador pide a los participantes (cada uno por turno) que elijan un objeto aleatorio de la habitación, sin decirles a los otros participantes de la clase lo que eligieron. El papel de los estudiantes es adivinar de qué objeto se trata haciendo preguntas simples a las cuales la persona interrogada responderá: Sí o No.

17. ¿Quién soy?

El entrenador escribe nombres famosos en tarjetas de índice y pega una en la espalda de cada persona, recordándoles que no miren.

Todos caminan alrededor de la habitación uno por uno y hacen preguntas para descubrir quiénes son, y los otros participantes solo pueden responder sí o no.

Los nombres pueden ser apellidos históricos, personalidades famosas u otras figuras conocidas, por ejemplo, del mundo de la cultura.

CISU - ¿De qué se trata?

1.1. Información general

El programa CISU - Culture is You es un concepto completamente nuevo de talleres que utilizan materiales educativos creados por nosotros. CisU se dirige directamente a estudiantes adultos: jóvenes adultos (de 18 a 35 años) que están sujetos a diversas restricciones, como bajo nivel de calificación, migrantes, origen, desempleo de larga duración educadores de adultos que educan a estos adultos en educación cultural organizadores de educación de adultos otras instituciones educativas, como asociaciones para la integración de personas con restricciones sector de educación general.

2. Socios del proyecto:

- **bit schulungcenter GmbH, Austria:** es una de las principales instituciones educativas en el campo de proyectos del mercado laboral, educación vocacional, formación y empleabilidad en Austria. La institución tiene una amplia experiencia en el trabajo con diversos grupos objetivo, incluidos: jóvenes, adultos jóvenes desempleados y sus necesidades educativas a través de nuestras actividades regulares.
- **MAD for Europe, España,** asociación sin fines de lucro, activa en el mercado laboral y en áreas de educación, formación y cultura juvenil. Sus caminos se centran en el trabajo social y el voluntariado, educación, formación y promoción de nuevas tecnologías, cultura y arte.
- **EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s., Czech Republic** es una organización no gubernamental, sin fines de lucro, establecida para proporcionar servicios beneficiosos a la sociedad dirigidos a la educación y el desarrollo de recursos humanos, apoyo para las calificaciones y la educación continua del personal docente, organización de pasantías para estudiantes, jóvenes trabajadores, maestros y formadores. Stowarzyszenie Nowa Kultura i Edukacja, Polonia, la asociación opera en Grodzisk Mazowiecki y Łódź, enfocándose en la educación de adultos y niños, así como en la promoción y organización de eventos culturales.
- **Stowarzyszenie Nowa Kultura i Edukacja, Poland,** la asociación opera en Grodzisk Mazowiecki y Łódź, centrándose en la educación de adultos y niños, así como en la promoción y organización de eventos culturales.

Obtener una visión general de la estructura y los objetivos del taller

1. Objetivos deste programa

La educación cultural promueve la tolerancia, amplía nuestra visión del mundo, fomenta la reflexión y es un cemento esencial de una sociedad europea unida. En el ámbito de la educación cultural, no hay materiales disponibles públicamente y digitalmente para adultos. Por lo tanto, proponemos la implementación del programa CisU, que proporciona sensibilización y educación cultural para un gran grupo objetivo: estudiantes adultos.

Los objetivos específicos de este proyecto son:

- Acercar la cultura europea a personas con restricciones y permitirles experimentar y dar forma activamente a la cultura
- Proporcionar a los educadores de adultos conceptos de enseñanza y materiales de educación cultural que puedan utilizar directamente en su formación
- Crear conciencia sobre la importancia de la cultura
- Fomentar la aceptación y comprensión de las culturas de diferentes países europeos
- Prevenir la exclusión al incluir a adultos jóvenes con diversas restricciones en la cultura europea
- Apoyar a las instituciones culturales abriéndose a un nuevo grupo objetivo

2. Resultados/Materiales de enseñanza

Durante este curso, demostramos varios ejercicios y actividades para que los materiales desarrollados en este proyecto puedan ser utilizados en talleres. El objetivo de la sesión de taller de 5 días es permitir que los educadores de adultos obtengan ideas e inspiración para incorporar la educación cultural en su enseñanza diaria. Los entrenadores pueden adaptar o agregar a los conceptos, pero por supuesto también pueden ser utilizados directamente de la manera en que fueron desarrollados. El objetivo del concepto de taller durante la sesión de taller de 5 días es permitir que los educadores de adultos obtengan ideas e inspiración para incorporar la educación cultural en su enseñanza diaria. Desarrollamos todos nuestros materiales basándonos en lo que los estudiantes adultos discutieron durante las entrevistas.

Día 1 - Horario

- 🕒 **9:00–10:00** ➔ THE ICEBREAKERS: GETTING TO KNOW EACH OTHER
- 🕒 **10:00–12:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 1. CULTURA Y TÚ
 - **10:00–10:50** ➔ Cultura: ¿qué es en realidad?
 - **10:50–11:20** ➔ ¿Cómo se manifiesta la cultura?
 - **11:20–12:00** ➔ Cultura: ¿por qué de nuevo?
- 🕒 **12:00–14:30** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 2. CULTURA EN EUROPA - ANTES Y AHORA
 - **12:00–12:50** ➔ La Unión Europea - Nuestra Comunidad
 - **12:50–13:40** ➔ La Unión Europea - Cómo comenzó todo y por qué es tan importante
 - **13:40–14:30** ➔ La Unión Europea - Lo que nos une
- 🕒 **14:30–15:00** ➔ DESCANSO PARA EL ALMUERZO
- 🕒 **15:00–16:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 2. CULTURA EN EUROPA - ANTES Y AHORA
 - **15:00–16:00** ➔ ¿Cuál es mi cultura?
- 🕒 **16:00–16:30** ➔ Actividades para Resumir la Enseñanza

Día 2- Horario

- 🕒 **8:00–8:40** ➔ THE ICEBREAKERS: GETTING TO KNOW EACH OTHER
- 🕒 **8:40–9:00** ➔ ORGANIZATIONAL PART
- 🕒 **9:00–12:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 3. CULTURA EUROPEA - DE ESTE A SUR
 - **9:00–10:00** ➔ **Símbolos culturales - de Este a Sur**
 - **10:00–10:30** ➔ Expresando la cultura - de Este a Sur
 - **10:30–11:30** ➔ Cultura viva - de Este a Sur
 - **11:30–12:00** ➔ **Cultura - ¿y ahora qué?**
- 🕒 **12:00–14:30** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 4. ¿HAMBRIENTO DE CULTURA? ¡LA COMIDA ES CULTURA!
 - **12:00–12:50** ➔ Actividad de calentamiento
 - **12:50–13:40** ➔ Sabe mejor juntos
 - **13:40–14:30** ➔ Comida y costumbres de Norte a Sur
- 🕒 **14:30–15:00** ➔ DESCANSO PARA EL ALMUERZO
- 🕒 **15:00–16:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 4. ¿HAMBRIENTO DE CULTURA? ¡LA COMIDA ES CULTURA!
 - **15:00–15:30** ➔ Datos curiosos - desde PlumPudding hasta Bacalao
 - **15:30–16:00** ➔ Cambiando la cultura alimentaria
- 🕒 **16:00–16:30** ➔ Actividades para Resumir la Enseñanza

Día 3 - Horario

- 🕒 **8:00-8:40** ➔ ROMPEHIELOS: CONOCIÉNDONOS UNOS A OTROS
- 🕒 **8:40-9:00** ➔ PARTE ORGANIZATIVA
- 🕒 **9:00-12:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 5. ¡MUEVE TU CULTURA!
 - **9:00-9:30** ➔ **Cultura en movimiento**
 - **9:30-10:00** ➔ Teatro - mucho más que televisión
 - **10:00-12:00** ➔ Baile - del baile folclórico al hip hop
- 🕒 **12:00-14:30** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 6. CULTURA EN IMÁGENES
 - **12:00-13:10** ➔ Bellas artes
 - **13:10-14:30** ➔ Obras famosas - de tradicionales a modernas
- 🕒 **14:30-15:00** ➔ DESCANSO PARA EL ALMUERZO
- 🕒 **15:00-16:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 4. ¿HAMBRIENTO DE CULTURA? ¡LA COMIDA ES CULTURA!
 - **15:00-16:00** ➔ ¡Adelante y hazlo!
- 🕒 **16:00-16:30** ➔ Actividades para Resumir la Enseñanza

Día 4 - Horario

- 🕒 **8:00-8:40** ➔ ROMPEHIELOS: CONOCIÉNDONOS UNOS A OTROS
- 🕒 **8:40-9:00** ➔ PARTE ORGANIZATIVA
- 🕒 **9:00-12:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 7. CULTURA EN PALABRAS
 - **9:00-9:15** ➔ Literatura - Arte en palabras
 - **9:15-9:45** ➔ Lectura - aventuras en la mente
 - **9:45-10:00** ➔ El papel es paciente (El papel no se sonroja)
- 🕒 **10:00-14:30** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 8. EL SONIDO DE LA CULTURA
 - **10:00-11:00** ➔ Música y cultura
 - **11:00-12:00** ➔ Variedad de tonos
 - **12:00-14:30** ➔ ¡Toca un instrumento!
- 🕒 **14:30-15:00** ➔ DESCANSO PARA EL ALMUERZO
- 🕒 **15:00-16:30** ➔ Actividades para Resumir la Enseñanza

Día 5 - Horario

- 🕒 **8:00-8:40** ➔ ROMPEHIELOS: CONOCIÉNDONOS UNOS A OTROS
- 🕒 **8:40-9:00** ➔ PARTE ORGANIZATIVA
- 🕒 **9:00-10:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 9. CULTURA Y RELIGIÓN
 - **9:00-9:30** ➔ Religiones en Europa
 - **9:30-10:00** ➔ Religiones en la UE - Lo que nos une
- 🕒 **10:00-12:00** ➔ Sesión de Talleres. Unidad 10. ETIQUETA CULTURAL COMO APERTURA DE PUERTAS
 - **10:00-10:30** ➔ Lenguaje corporal en la UE
 - **10:30-11:00** ➔ Principios comunes de etiqueta
 - **11:00-11:20** ➔ Diferente y sin embargo similar
 - **11:20-12:00** ➔ Vivir y trabajar en Europa - Las reglas de etiqueta más importantes
- 🕒 **12:00-14:30** ➔ Sesión de Talleres. Un juego de mesa háptico sobre la cultura europea
- 🕒 **14:30-15:00** ➔ DESCANSO PARA EL ALMUERZO
- 🕒 **15:00-16:30** ➔ Actividades para Resumir la Enseñanza

Encuesta de evaluación

La encuesta abajo tiene el objetivo de evaluar el taller conducido.

1. ¿Cómo calificarías la calidad general del curso?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Pobremente	<input type="radio"/> Mal
--------------------------------	----------------------------	----------------------------------	---------------------------

2. ¿Considera que la variedad de métodos de enseñanza (clases magistrales, trabajo en grupo, ejercicios, trabajo personal con materiales de enseñanza) fue apropiada?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Pobremente	<input type="radio"/> Mal
--------------------------------	----------------------------	----------------------------------	---------------------------

3. ¿Los materiales de enseñanza estaban adecuadamente preparados y ayudaron en la adquisición de conocimientos?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
--------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

4. ¿Cómo calificarías el ritmo y la organización de las clases durante el curso?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
--------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

5. ¿Los presentadores involucraron hábilmente a los participantes en las discusiones y actividades?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
--------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

6. ¿El curso cumplió con tus expectativas y objetivos educativos?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
--------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

7. ¿La participación en el curso tuvo un impacto positivo en tu comprensión y percepción de la cultura?

<input type="radio"/> Very good	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
---------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

8. Did the course satisfy your cultural interests?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
--------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

9. ¿Los materiales didácticos fueron fácilmente accesibles y legibles?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
--------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

10. ¿Te gustaría continuar con cursos similares en el futuro?

<input type="radio"/> Muy bien	<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Poorly	<input type="radio"/> Badly
--------------------------------	----------------------------	------------------------------	-----------------------------

Encuesta de evaluación

La encuesta abajo tiene el objetivo de evaluar el taller conducido.

11. ¿Hubo alguna dificultad técnica u organizativa durante tu participación en el curso?

¿Qué formas de conducir las clases fueron las más efectivas para ti? ¿Por qué? Describe brevemente.

13. ¿Durante el curso, tuviste suficiente tiempo para aplicar prácticamente los conocimientos adquiridos? Describe brevemente.

14. ¿Hubo áreas en las que el curso podría mejorarse? Si es así, proporciona sugerencias.

15. ¿Cómo influyó el curso en tu percepción y comprensión de la Unión Europea y los fenómenos que tienen lugar dentro de ella?

16. Would you recommend this course to other people interested in cultural education?

 Sí

 No