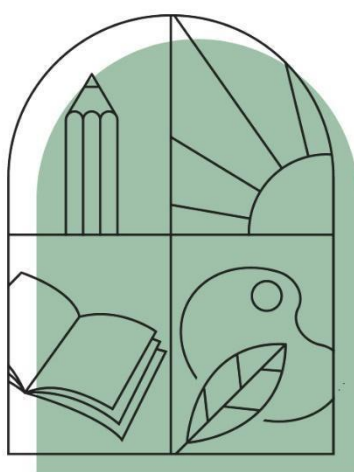




Erasmus+

# CULTURA UNIVERSALIS

## MANUAL DOCENTE



CULTURA  
UNIVERSALIS

## Contents

INTRODUCCIÓN	1
1.	1
Instrucciones para jugar al juego	1
Entrada al juego – acceso al juego	2
Navegación hacia el juego	6
Fin del juego	6
Información técnica	6
<i>Configuración del juego – Dispositivos y navegador</i>	6
<i>Juego Inicial</i>	7
<i>Abordar problemas técnicos</i>	7
2. Escenarios del juego C.U	8
a. 8	
b. 9	
3) Instrucciones para las pruebas piloto:	68
4) Cuestionario de retroalimentación de los profesores	69

# INTRODUCCIÓN

El manual del juego de la C.U está dirigido a aquellos que desean monitorear el progreso del juego de la C.U. y utilizar el juego como base para discusiones individuales y grupales para alentar a los alumnos a aumentar su competencia intercultural.

Fue creado como parte del proyecto ERASMUS+ y está destinado principalmente a alumnos de 7 a 14 años. Es un juego en línea destinado a mejorar la comprensión intercultural de los estudiantes y su competencia en torno a la diversidad.

C.U-Game es gratuito, en línea, disponible públicamente y se puede jugar en ordenadores de sobremesa, portátiles y tabletas con una buena conexión a Internet y el navegador Google Chrome.

## 1. PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

Antes de dar acceso a los estudiantes al juego, es necesario hablar con ellos sobre el alcance de éste. Explicar que la intención del juego de la C.U. es ayudar al alumnado a obtener más conocimiento sobre diferentes culturas, entrar en contacto con diferentes éticas y costumbres nacionales, tomar conciencia de la diversidad cultural y aumentar su competencia intercultural.

Puedes empezar pidiendo al alumnado que recuerde cualquier fiesta nacional, comida, monumento, poema o historia popular, etc. que conozcan de un país diferente. En ese momento puedes presentar los escenarios del juego (como se presentan en el próximo capítulo) para explicar a los estudiantes las diferentes costumbres, alimentos, esculturas, literatura, pinturas, paisajes, ropa que provienen de diferentes países europeos y de terceros países, que serán la base para las misiones del juego de la C.U. Para obtener información más profunda sobre los diferentes elementos de los países, también puede utilizar el material de los talleres de la C.U.

Animamos a jugar al juego en equipos pequeños con un educador, sin embargo, también se puede jugar individualmente. El juego dura aproximadamente 70-80 minutos y termina cuando todos los ejercicios se completan con éxito (al menos una estrella otorgada). Si los educadores quieren que los alumnos obtengan una comprensión más profunda de los temas del juego, pueden ofrecer recursos adicionales para familiarizarse con los contenidos. En este caso, se puede alargar la duración del juego para que los alumnos pasen más tiempo pensando en cada ejercicio.

### Instrucciones para jugar al juego

Después de haber revisado los escenarios del juego y explicado el alcance del juego, puedes proporcionar instrucciones útiles a los estudiantes sobre cómo navegar en el juego.

La mayoría de los estudiantes de 7 a 14 años no necesitan ser instruidos en el juego, se mueven intuitivamente en el entorno en línea siguiendo las instrucciones que se presentan cada vez.

En otros casos, (especialmente con los estudiantes más jóvenes), el profesor puede ayudarles a entrar en la página del juego y explicarles cómo usar las flechas y pasar de una misión a otra.

En cualquier caso, para entrar en el juego, este es el enlace: <http://vps-231a0242.vps.ovh.net/game>

Al entrar en la página de entrada del juego, tienes que seleccionar tu idioma.



English

Français

Ελληνικά

Latvija

Polski

Español

*Página de entrada del juego CU*

## Entrada al juego – acceso al juego

La entrada al juego (registro) es posible de las siguientes maneras:

- 1. Profesores: por nombre de usuario y contraseña.** La contraseña puede ser cambiada por otros profesores desde una cuenta de profesor diferente. Las nuevas cuentas de profesores y estudiantes se pueden crear utilizando el panel de control que aparece después de iniciar sesión como profesor. De forma predeterminada, hay una cuenta base con inicio de sesión "profesor" y contraseña predefinida.
- 2. Estudiantes: por inicio de sesión y contraseña (opcional):** los estudiantes tienen inicios de sesión y contraseñas que se pueden configurar desde todas las cuentas de profesor. Para las cuentas de estudiantes, las contraseñas son opcionales (incluso pueden estar vacías) o pueden ser muy simples. Las contraseñas de los estudiantes se guardan en texto claro y se pueden ver desde la cuenta del profesor.

Los inicios de sesión para estudiantes y profesores deben ser únicos..

## Welcome to Cultura Universalis Games!

Login here

Play as guest

Welcome to the Cultura Universalis interactive game!

This game aims to provide you with a set of activities for you to develop your intercultural and prosocial competences and familiarize yourself with different cultural elements.

So, let's begin this exciting journey together and explore the world of intercultural awareness!

CU game aims to help students to develop Intercultural awareness and competence.

Intercultural competence is a set of abilities, knowledge, attitudes and skills that allow us to appropriately and effectively manage relations with persons of different linguistic and cultural backgrounds. A person, who demonstrates intercultural competence, understands and respects people who are have different cultural affinities, and holds adequate knowledge about different cultures. The UNESCO UNESCO Intercultural Competences Framework" and Intercultural Competences Tree" visualises the intercultural competences, to prepare individuals to a wide variety of diverse situations in daily life.

Página de inicio de sesión

Como profesor, cuando inicias sesión, puedes ver las siguientes opciones:

Logout

Logged in as: Default teacher

Schools (edit/add)

Groups and game days (edit/add)

Users (edit/add)

Start the game!

Certificates

Log out

**Escuelas:** En esta pestaña puedes añadir una escuela en el juego

Groups Users Logout

## Schools editor

School name	Default language	Edit	Delete
Default school	en	<a href="#">Edit</a>	Delete
LOIV w łodzi	pl	<a href="#">Edit</a>	Delete
LOV w łodzi	pl	<a href="#">Edit</a>	Delete
School Ison	gr	<a href="#">Edit</a>	Delete

Add school

Back

**Grupos y días de juego:** Aquí puedes seleccionar para la escuela y el grupo en que vas a implementar el juego, los días -actividades que quieres incluir en el juego.

## Groups

### Select school

School Ison ▼

[Edit schools](#)

### Groups in selected school:

Group name	Active games	Edit	Delete
Group A	Food, Sculpture, Literature, Costumes, Landscape, Customs and Traditions, Painings	<a href="#">Edit</a>	Delete

Add group

Back

Logout

## Edit/add group

Group name:

Group A

Turn game parts on and off:

- Food
- Sculpture
- Literature
- Costumes
- Landscape
- Customs and Traditions
- Painings

Save

Cancel

**Usuarios:** En esta página puedes añadir usuarios/estudiantes en el juego.

## Users

### Select school

School Ison ▼

[Edit schools](#)

### Select a group

Group A ▼

[Edit groups](#)

### Users in selected group:

Login	Password	Real name (display name)	Role	Language	Progress	Edit	Delete
Mar	Mar123	Mar	student	gr	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div> 0 / 17	<a href="#">Edit</a>	Delete

Add user

Back

**Certificados:** Aquí puedes encontrar los certificados de los estudiantes que han completado con éxito todas las actividades del juego (al menos 1 estrella en cada actividad).

Para obtener más información sobre cómo iniciar sesión y suscribir a los estudiantes al juego, puede ver el siguiente vídeo:

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

## Navegación hacia el juego

Al entrar en el "mapa", el estudiante ve 7 islas, como el número de las temáticas del juego: 1. Literatura, 2. Escultura, 3. Pinturas, 4. Costumbres 5. Disfraces, 6. Comida, 7. Paisajes.



Tienen que ir a cada una de las 7 islas y pasar por todas las actividades incluidas. Por cada actividad que terminan con éxito, obtienen al menos una estrella (2 o 3 si lo hacen bien). En caso de fracaso, tienen que repetir la actividad para obtener al menos una estrella. Su misión es pasar desde todas las islas y completar todas las actividades proporcionadas.

## Fin del juego

El juego consta de 17 ejercicios que el jugador debe completar. El juego dura aproximadamente 70-90 minutos y termina cuando se completan todos los ejercicios. Si los educadores/instructores quieren que los jugadores obtengan una comprensión más profunda de los temas del juego, pueden ofrecer recursos adicionales para que los jugadores se familiaricen con los temas. En este caso, el juego podría durar más tiempo si los instructores quieren que los jugadores pasen más tiempo pensando en cada ejercicio.

## Información técnica

Cada educador puede controlar el progreso de un grupo de estudiantes después de iniciar sesión en el juego utilizando la cuenta de profesor. Dentro del panel Usuarios (editar/añadir), después de seleccionar el grupo de estudiantes, en la tabla que contiene a todos los usuarios estudiantes, hay una columna llamada "Progreso". Se puede ver allí cuántos juegos terminó el usuario (es decir, juegos por los que el usuario ganó al menos una estrella).

### Configuración del juego – Dispositivos y navegador

Te recomendamos que juegues al juego usando un ordenador de sobremesa o un ordenador portátil en un navegador web (probado en Chrome, Edge y Firefox). Puede ser más cómodo para el jugador usar un ratón, pero el juego funciona con cualquier dispositivo señalador, incluidas las pantallas táctiles. Ten en cuenta que el juego Snake también se puede controlar con las teclas de flecha del teclado. El juego también funciona en teléfonos móviles o tabletas.

El juego se puede jugar en la ventana del navegador o en el modo de pantalla completa (en la mayoría del navegador, la tecla F11 entra en el modo de pantalla completa). Sin embargo, el contenido adicional adjunto a cada día, al que se puede acceder usando el botón "(I)" en las islas, se abre en nuevas pestañas del navegador. Es por eso que puede ser más cómodo jugar en modo ventana a largo plazo.



## ***Juego Inicial***

Para suavizar la experiencia de juego y hacerla menos susceptible a una conexión a Internet inestable, el juego descargará la mayoría de los activos del juego cuando lo inicies por primera vez. Dependiendo de tu conexión a Internet, el juego podría tardar un momento en comenzar al principio.

## ***Abordar problemas técnicos***

En caso de que sus estudiantes encuentren algún problema técnico (por ejemplo, el juego se bloqueó o el juego no se está cargando correctamente), al jugar o cargar el juego, debe invitarlos a usar el siguiente procedimiento para intentar solucionar el problema antes de ponerse en contacto con nosotros:

1. Actualice la ventana del navegador pulsando F5 o el botón de actualización.
2. Si el juego no se está cargando en absoluto, comprueba su conexión a Internet para ver si funciona correctamente o no. También podría ayudar reiniciar su router, ya que a veces esto estabiliza la conexión a Internet.
3. Mira cuánta RAM utilizan en el ordenador otros procesos que se ejecutan simultáneamente. Para una experiencia de juego más fluida, recomendamos cerrar otros programas y pestañas en su navegador.
3. Intenta reiniciar el juego. Si la actualización normal de la página web no hace el trabajo, cierre todas las ventanas del navegador e inicie de nuevo.
4. Intenta jugar al juego en un navegador diferente. Por ejemplo, si hay problemas para ejecutar el juego en Firefox o Safari, prueba el navegador Chrome (que está disponible para todas las plataformas).

En caso de que el juego se bloquee mientras se juega, deben reiniciar el episodio. Si sigue existiendo el mismo problema, pueden omitir episodios individuales.

## ***Guardar el progreso del juego***

Borrar la caché y la memoria de las cookies mientras se juega causará el cierre de sesión de la cuenta del estudiante. El progreso del juego se guarda después de ganar cada minijuego (en la pantalla que muestra estrellas) en cualquier navegador, ya que el progreso del juego se guardará automáticamente en tu caché. No pueden guardar manualmente mientras juegan un episodio, pero tan pronto como terminan de jugar un episodio, el juego guarda su progreso y pueden reanudar el juego otro día desde donde lo dejaron.

## 2. Escenarios del juego C.U

El capítulo contiene la descripción de los escenarios del juego que se han inspirado en los talleres de la C.U. y en el Marco Conceptual y Operativo de Competencias Interculturales de la UNESCO

### a. El Marco Conceptual y Operativo de Competencias Interculturales de la UNESCO

El marco incluye las competencias comunicativas relevantes y estrechamente interrelacionadas (lenguaje, diálogo, comportamiento no verbal) y las competencias culturales (identidad, valores, actitudes y creencias) (UNESCO, 2013).

Entre los elementos básicos del marco de la UNESCO se encuentran el **diálogo intercultural** y las **competencias interculturales**.

El diálogo intercultural se refiere al diálogo que tiene lugar entre miembros de diferentes grupos culturales. Supone que los participantes están de acuerdo en escuchar y entender múltiples perspectivas, incluso las de grupos o individuos con los que no están de acuerdo. Es un proceso que comprende un intercambio abierto y respetuoso de puntos de vista entre individuos y grupos con diferentes orígenes y herencias étnicas, culturales, religiosas y lingüísticas, sobre la base de la comprensión y el respeto mutuos. Según el Consorcio de Diálogo Público, el diálogo es "inclusivo en lugar de exclusivo... la libertad de hablar se une al derecho a ser escuchado y la responsabilidad de escuchar... las diferencias se tratan como recursos en lugar de barreras... el conflicto se maneja de forma colaborativa en lugar de adversa... y las decisiones se toman de forma creativa en lugar de defensiva". Estas características servirían de buen comienzo para cualquier diálogo intercultural.

Las competencias interculturales se refieren a tener un conocimiento relevante adecuado sobre culturas particulares, así como un conocimiento general sobre el tipo de problemas que surgen cuando los miembros de diferentes culturas interactúan, mantener actitudes receptivas que alientan a establecer y mantener el contacto con otros diversos, así como tener las habilidades necesarias para aprovechar tanto el conocimiento como las actitudes al interactuar con otros de diferentes culturas. Los valores, las creencias y las actitudes son aspectos clave de la cultura y subyacen a toda comunicación con los demás. Las dificultades de interacción sustanciales se producen cuando los participantes descubren que sus suposiciones difieren, lo que lleva a malentendidos y conflictos incluso durante diálogos o interacciones interculturales bien intencionadas. Según Deardorff (2011), las habilidades y competencias entendidas como los requisitos mínimos para alcanzar competencias interculturales incluyen:

- Respeto ("valoración de los demás");
- Autoconciencia/identidad ("entender la perspectiva a través de la cual cada uno de nosotros ve el mundo");
- Ver desde otras perspectivas/vistas del mundo ("tanto cómo estas perspectivas son similares como diferentes");
- Escuchar ("participar en un auténtico diálogo intercultural");
- Adaptación ("ser capaz de cambiar temporalmente a otra perspectiva");
- Construcción de relaciones (forjar lazos personales interculturales duraderos);
- Humildad cultural ("combina el respeto con la autoconciencia").

Las experiencias compartidas, las conversaciones y la narración de historias se encuentran entre las formas en que los miembros de un grupo diverso pueden llegar a entenderse entre ellos (UNESCO, 2013).

Teniendo en cuenta que las competencias interculturales son necesarias en un mundo globalizado en el que vemos crecientes amenazas a los derechos humanos, nos damos cuenta de que es esencial tratar de mejorar las competencias interculturales en los niños, para que puedan contribuir a la preservación y promoción de la diversidad cultural y los derechos humanos.

En ese sentido, el juego Cultura Universalis y los escenarios propuestos: las actividades darán a los estudiantes una visión general de los elementos de las diferentes culturas, es decir, Cuentos populares, esculturas, costumbres, disfraces, alimentos, paisajes y pinturas, para ampliar sus horizontes y permitirles mejorar sus competencias interculturales.

### ***b. Escenarios del Juego***

A continuación, se presentan los escenarios que se han utilizado en los juegos. Se anima a los profesores a involucrar a los estudiantes en actividades para presentar el contenido de cada área temática, es decir, los diferentes cuentos populares, alimentos tradicionales, etc., para que se familiaricen con los diferentes aspectos de los países y para activar un diálogo sobre ellos

## I.El día de la literatura

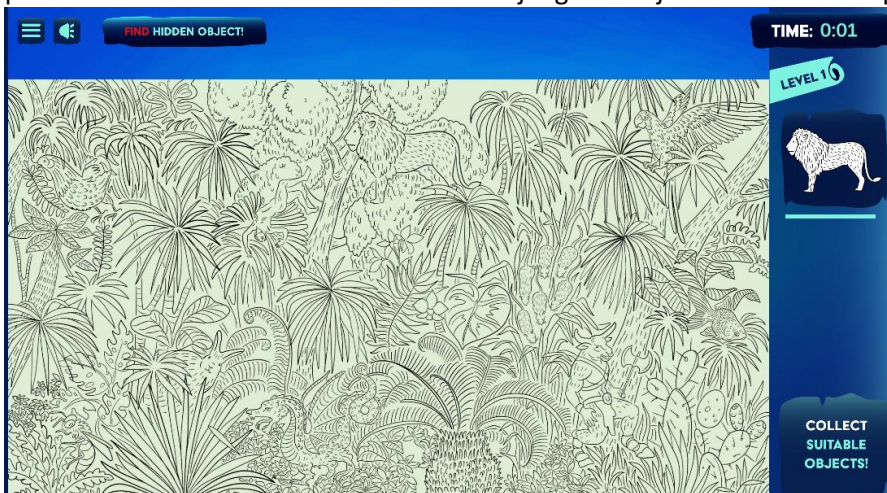
Los juegos que se incluyen en este día son: juego de parejas y objetos ocultos.



En el **juego de parejas**, los estudiantes tienen que hacer coincidir las imágenes que representan un cuento popular nacional con la bandera del país del que proviene el cuento popular.



En el juego de **objetos ocultos**, los estudiantes tienen que encontrar en la imagen dada el objeto oculto que se presenta en el lado derecho del tablero de juego. El objeto oculto está inspirado en el folclore nacional.





Los cuentos populares nacionales que se presentan en el juego son los siguientes:

### Cuentos populares franceses

#### 1 Los pollos

Un día, un pequeño pollo recibió una paliza de sus padres y se escapó del gallinero con sus dos hermanos. Comenzaron a hacer una cabaña para vivir y después de 8 días, cuando la cabaña estaba lista, el hermano mayor bailó y se movió tanto tiempo que al final rompió el viento y bajó tan rápido y fuerte que derribó la cabaña. El ruido era tan fuerte que sus padres lo escucharon y entendieron que esos serían sus pollos. En ese momento se apresuraron a entrar en el bosque, y allí encontraron a sus pollos. Bastante avergonzado de que los llevaran a casa a la granja de nuevo.

#### 2 El león va a la guerra (La Fontaine)

El león tenía una empresa en la mano;

Mantuvo un consejo de guerra, envió a su preboste mariscal,

Y llamó a los animales de manera imparcial...

Cada uno, a su manera, para servir a su alto mando.

El elefante debería llevarlo en la espalda

Las herramientas de la guerra, el poderoso paquete público,

Y luchar en forma elefentina;

El oso debería estar preparado para la tormenta;

El zorro debería arreglar todas las estratagemas secretas;

El mono debería divertir al enemigo con trucos.

"Desestimar", dijo uno, "los idiotas,

Y las hachas, demasiado cobardes y fugaz".

"No", dijo el rey; "Yo uso todas las clases;

Sin su ayuda, mi fuerza estaba incompleta.  
El culo será nuestro trompetista, para asustar  
Nuestro enemigo. Y luego la zarza ágil  
Nuestros boletines reales se llevarán a casa".  
Un monarca providenciante y sabio  
Tendrá todas sus súbditos con todas las consecuencias,  
Y saber en cada uno lo que yace el talento.

No hay nada inútil para un hombre sensato

### Cuentos populares Griegos

#### Ícaro y Daidalo

Érase una vez, hace mucho tiempo, vivía un artista talentoso. Su nombre era Dédalo. Utilizó su arte para hacer edificios y templos. Probablemente fue el mejor arquitecto de su tiempo. El rey Minos invitó a Dédalo a la encantadora isla de Creta. El rey quería que Dédalo construyera un laberinto, un laberinto, como hogar para la amada mascota del rey, el Minotauro. El Minotauro era un monstruo horrible, con la cabeza de un toro sobre un cuerpo humano. El rey amaba a ese horrible monstruo y quería que tuviera un hogar encantador. Dédalo estaba un poco sorprendido por la elección de la mascota del rey, pero un trabajo era un trabajo. Dédalo planeó hacer del laberinto un desafío, tan complicado que cualquiera que entrara en él se perdería hasta que fuera rescatado. De esa manera, el rey estaría feliz, el monstruo estaría contenido y la gente estaría a salvo. Dédalo no tenía ninguna duda de que podía diseñar un laberinto así. Realmente era un buen arquitecto. Dédalo trajo a su hijo pequeño Ícaro con él. Estaba seguro de que el niño disfrutaría nadando y jugando con los otros niños de la isla. Tanto Daedalus como Ícaro estaban felices de haber venido. El rey Minos estaba contento con su laberinto. Era tranquilo y agradable en la isla. Dédalo no tenía prisa por irse. Un día, un grupo de griegos navegó hacia la isla. Al día siguiente, navegaron a salvo, llevándose consigo a la encantadora hija del rey y dejando atrás un Minotauro muerto. El rey Minos estaba fuera de sí con dolor. No creía que nadie pudiera haber entrado en el laberinto y escapar vivo sin la ayuda de alguien, muy probablemente la ayuda del hombre que había diseñado el laberinto en primer lugar. (En realidad, los niños tenían ayuda, y no de Dédalo. El rey Minos castigó al inocente Dédalo manteniéndolo a él y a su hijo pequeño (Icaro) prisioneros en la isla de Creta. Dédalo trató de pensar en formas de escapar. Un día, Daedalus notó pájaros volando por encima. Le dio una idea. ¡¡¡Alas!!!. Necesitaba alas. Dédalo comenzó a recoger todas las plumas de aves que pudo encontrar. Las pegó con cera. Cuando dos pares de alas estaban listas, advirtió a su hijo pequeño que no volara demasiado cerca del sol o la cera se derretiría. Dédalo sujetó las alas a sus brazos. Ellos aletearon las alas y se llevaron al cielo. Dejaron la isla de Creta muy atrás. El agua brillaba debajo de ellos hasta donde podían ver. El cielo estaba azul. La brisa era rápida, más que suficiente para mantenerlos en el aire. ¡Fue magnífico! 3 Ícaro voló cada vez más alto. Voló tan alto que antes de saber lo que estaba pasando, el sol había comenzado a derretir la cera en sus alas. Ícaro se sintió caer. Golpeó los brazos cada vez más rápido. Pero no sirve de nada. El pobre Ícaro se hundió en el agua y se ahogó. Lamentablemente, Dédalo continuó solo.

#### Teseo y Minotauro

Érase una vez, hace mucho tiempo, vivió un rey llamado Minos. El rey Minos vivía en una isla llamada Creta. El rey Minos tenía todo lo que un rey podía desear. De vez en cuando, el rey Minos envió a su marina al pequeño pueblo de Atenas, al otro lado del mar. El rey de Atenas no sabía qué hacer. Estaba desesperado. Pensó que si tenía algo de tiempo, podría construir una marina fuerte, lo suficientemente fuerte como para enviar al rey Minos a empacar la próxima vez que atacara Atenas. El rey de Atenas le ofreció un trato al rey Minos. Si no atacara Atenas durante 9 años, Atenas enviaría a 7 niños y 7 niñas a la isla de Creta para ser comidos por el horrible monstruo que el rey Minos tenía como mascota, el temido minotauro.

El minotauro vivía en el corazón de un laberinto en la isla de Creta. El rey Minos amaba a ese viejo monstruo. El rey Minos solo atacó Atenas cuando estaba aburrido. Realmente no quería nada. De esta manera, su amado monstruo podría esperar un regalo especial cada 9 años más o menos. El rey Minos aceptó el trato. Aunque Atenas construyó una marina, el rey Minos no atacó como el rey de Atenas había esperado. De hecho, el rey Minos cumplió su palabra. Y ahora era el momento de que Atenas se quedara con los suyos. Todo el mundo en Atenas estaba llorando. El príncipe Teseo de Atenas sabía la importancia de mantener tu palabra. Sabía que un trato era un trato. Pero también estaba bastante seguro de que estaba mal enviar a niños pequeños a ser comidos por un monstruo.

El príncipe Teseo le dijo a su padre (el rey) que iba a Creta como el séptimo hijo de Atenas. Iba a matar al Minotauro y poner fin al terror. "¡El Minotauro es un monstruo terrible! ¿Qué te hace pensar que puedes matarlo?" Lloró su padre. "Encontraré una manera", respondió Teseo suavemente. "Los dioses me ayudarán". Su padre le rogó que no se fuera. Pero el príncipe tomó su lugar como el séptimo niño ateniense. Junto con otros seis niños atenienses y siete niñas atenienses, el príncipe Teseo navegó hacia Creta.

Cuando el príncipe y los niños llegaron a la isla de Creta, el rey Minos y su hija, la princesa Ariadna, salieron a saludarlos. La princesa Ariadna no dijo nada. Pero sus ojos se estrecharon cuidadosamente. A altas horas de la noche, escribió una nota al príncipe Teseo y la deslizó debajo de la puerta de su dormitorio. Ella se ofreció a contarle un truco para ayudarlo a matar al Minotauro, pero con la promesa de que él la ayudaría a abandonar la isla. La princesa Ariadna le dio a Teseo una espada y una bola de cuerda y le dijo: "Oculta esto dentro de la entrada del laberinto. Mañana, cuando usted y los otros niños de Atenas entren en el Laberinto, espere hasta que la puerta esté cerrada y luego ate la cuerda a la puerta. Desenróllalo mientras te mueves por el laberinto. De esa manera, puedes encontrar el camino de vuelta. La espada, bueno, ya sabes qué hacer con la espada", se rio.

A la mañana siguiente, los niños atenienses, incluido el príncipe Teseo, fueron empujados al laberinto. La puerta estaba cerrada firmemente detrás de ellos. Siguiendo las instrucciones de Ariadna, Teseo ató un extremo de la cuerda a la puerta. Les dijo a los niños que se quedaran junto a la puerta y que se aseguraran de que la cuerda permaneciera atada para que el príncipe pudiera encontrar el camino de regreso de nuevo. Los niños se aferraron firmemente a la cuerda, mientras Teseo entraba solo en el laberinto. Usando la espada que Ariadna le había dado, Teseo mató a la monstruosa bestia. Siguió la cuerda hacia atrás y llamó a la puerta.

La princesa Ariadna estaba esperando. Ella abrió la puerta. Sin que nadie se diera cuenta, el príncipe Teseo y los hijos de Atenas corrieron a su barco y navegaron en silencio. La princesa Ariadna se fue con ellos. De camino a casa, se detuvieron para comprar suministros en la pequeña isla de Naxos. La princesa Ariadna insistió en llegar a tierra. No había mucho que hacer en la isla. Pronto se quedó dormida. Toda la gente se reunió para admirar a la princesa dormida. Teseo navegó tranquilamente con los niños de Atenas y la dejó allí, durmiendo. Después de todo, un trato es un trato.

### **Cuentos populares Letones**

La abeja es castigada por mentir

Los apicultores de la parroquia de Rudzati explican el hecho de que las abejas no chupan miel del trébol rojo, del dulce del prado y del prado de la siguiente manera: cuando el Dios había creado la Tierra y los insectos, le dijo a la abeja que fuera y averiguara qué flor da el mayor rendimiento de miel. La abeja se fue volando para inspeccionar todas las flores. Resultó que el trébol rojo, el dulce del prado y el wetchling del prado daban la mayor cantidad de miel. Cuando la abeja regresó a casa, Dios preguntó qué flores dan más miel. La abeja respondió que todas las flores estaban dando un buen rendimiento de miel, excepto las mencionadas anteriormente. Por lo tanto, la abeja quería ocultar las flores más rentables. Sin embargo, Dios lo sabía mejor y le prohibió a la abeja chupar la miel del trébol rojo, el dulce del prado y del prado como castigo por su mentira.

Un pequeño pez dorado

Un anciano y una anciana han estado viviendo mal durante muchos años. Tienen una pequeña choza, y todos los días el hombre sale a pescar. Un día, lanza su red y saca algas dos veces seguidas, pero la tercera vez saca un pez dorado. El pez suplica por su vida, prometiendo cualquier deseo a cambio. Sin embargo, el anciano está asustado por

el hecho de que un pez pueda hablar; dice que no quiere nada y deja que el pez se vaya. Cuando él regresa y le cuenta a su esposa sobre el pez dorado, ella se enoja y le dice a su marido que vaya a pedirle al pez un nuevo comedero, ya que el suyo está roto, y el pez concede felizmente esta pequeña petición. Al día siguiente, la esposa pide una casa nueva, y el pez también lo concede. Luego, en sucesión, la esposa pide un palacio, para convertirse en una dama noble, para convertirse en la gobernante de su provincia, y finalmente para convertirse en el Gobernante del Mar y someter al pez dorado completamente a su voluntad ilimitada. A medida que el hombre va a pedir cada artículo, el mar se vuelve cada vez más tormentoso, hasta la última petición, donde el hombre apenas puede oírse a sí mismo pensar. Cuando pide que su esposa sea hecha Gobernante del Mar, el pez cura su codicia poniéndola de nuevo en la vieja choza y devolviendo el abrevadero roto.

### El huevo de oro

Una vez vivieron un anciano y una anciana. Tenían una gallina moteada. Puse un huevo de oro. El anciano golpeó el huevo una vez, luego lo golpeó una y otra vez, pero no pudo romperlo; la anciana golpeó el huevo una vez y lo golpeó muchas veces, pero ella tampoco pudo romperlo. Un ratoncito pasó corriendo y empujó el huevo hacia abajo con la cola. El huevo cayó al suelo y se rompió. El anciano y la anciana empezaron a llorar. La gallina comenzó a cacarear y les dijo: "No llores, querido anciano, no llores, querida anciana, te daré otro huevo, no dorado, sino uno normal. ¡Podrás romper este y comértelo también!"

### Cuentos populares polacos

La leyenda del Dragón Wawel (como se presenta en los talleres de C.U):

Mucho antes de que Polonia fuera gobernada por Mieszko I, se construyó una ciudad en la colina de Wawel, gobernada por el rey Krak. Era sabio y amable, y sus adoradores súbditos llamaron a la ciudad de Cracovia en su honor. El rey tenía una hermosa hija, Wanda. Vivieron una vida despreocupada y feliz, y la prosperidad fluyó por la ciudad. Un día apareció un enorme dragón en el cielo. Tenía alas grandes y su gruesa armadura resistía las flechas. Ignorando a las personas que intentaban ahuyentarlo, se instaló en una cueva debajo de la colina. Comía ganado de vez en cuando.

La gente lentamente comenzó a abandonar la ciudad a medida que se vaciaba gradualmente. El impotente rey pidió ayuda a los caballeros, pero esos temerarios que llegaron a la cueva con la intención de matar al dragón fueron devorados de inmediato. El inteligente zapatero Skuba también se interesó por el dragón. En el taller donde trabajaba, hizo una marioneta parecida a una oveja con piel de oveja, la llenó con azufre de las canteras y la llevó debajo de la guarida del dragón. Cuando regresó, les contó a todos sobre su plan. Todos tenían mucha curiosidad por ver cómo reaccionaría la bestia. Cuando el dragón se despertó, inmediatamente devoró la marioneta de la oveja. Pronto comenzó a burbujear un incendio en sus entrañas. El azufre le hizo sentir un gran dolor y una sensación de ardor en la garganta. Para saciar su sed, bebió el agua del Vístula hasta que estalló. La gente feliz agarró a Skuba en sus brazos y los llevó al rey Krak, quien le dio la mano de su hija Wanda. La escultura de pie junto al río al pie del castillo de Wawel, a la entrada de la guarida del dragón, nos recuerda a la derrota del dragón.

La leyenda de Popiel (como se presenta en los talleres de la C.U):

Hace mucho tiempo, en Kruszwica, en el lago Gopło, el príncipe Popiel vivía en el castillo con su esposa, una princesa alemana, Gerda. A ambos les gustaba jugar y no les importaban sus temas. Popiel causó las mismas preocupaciones a sus tíos, los caballeros de la Gran Polonia. Le advirtieron que debía cuidar de su patrimonio, pero no los escuchó. Pasó tiempo cazando con su esposa, sin interesarse por los asuntos de sus súbditos ni por la condición de los muros que protegían el asentamiento contra las invasiones de las tribus bárbaras.

La malvada duquesa, molesta por las insistencias de los tíos de Popiel, le aconsejó que celebrara una fiesta, invitara a todos sus tíos a ella y que derramara veneno en su vino. Lo hicieron, cuando los tíos vinieron a la fiesta e hicieron un brindis, después de un tiempo cayeron muertos al suelo. Por la noche, la duquesa ordenó a los sirvientes que arrojaron los cuerpos al lago. Estaba segura de que nadie se enteraría de lo que había pasado.

Nadie sobrevivió, así que Popiel puede disfrutar tomando el trono, se convierte en el rey.



Después de unos días, los ratones eclosionan de los cuerpos de sus parientes y los ratones comenzaron a reunirse alrededor del castillo. Cada hora había más de ellos: entraron a la fuerza, y pronto se escuchó su chirrido en todas las habitaciones del castillo. Popiel y su esposa cruzaron a una isla en un lago y se refugiaron en una antigua torre.

Los ratones los siguieron. Ellos roían el fondo del barco para que nadie pudiera escapar de la isla. Subieron a la torre, corrieron a Popiel y a su esposa, y luego devoraron.

Ha llegado el invierno y los alrededores de Kruszwica estaban tranquilos. Sin embargo, la gente estaba preocupada por el silencio que prevaleció en el castillo. Durante muchos días no ha salido nadie ni ha salido humo de la chimenea. Finalmente, el joven campesino se atrevió a ir al castillo y trajo una noticia aterradora y alegre:

- ¡El príncipe está muerto! ¡Solo los ratones están al acecho en la torre! ¡Mira lo que queda después de Popiel!

Tal fue el castigo por un asesinato engañoso y cruel, por el tormento de la gente, y el lago que golpea la orilla por la noche cuenta la historia. La antigua torre todavía se encuentra en el lago Gopło, para que nadie se olvide del castigo de un matrimonio malvado, se llamaba la Torre del Ratón.

### Cuentos populares españoles

#### Patufet

Érase una vez un niño muy, muy pequeño. Su nombre era Patufet. Era un niño inteligente y trabajador. Un día, cuando su madre estaba cocinando el almuerzo, dijo:

-Patufet, ahora voy a la tienda a comprar azafrán para poner arroz.

No salgas de la casa.

-¡Mama, déjame ir a la tienda! ¡Por favor! – dijo Patufet

-No puedes ir, Patufet. Eres tan pequeño que la gente de la calle no puede verte.

Y la gente te pisará, dice la mamá

- Cantaré una canción, y si la gente no puede verme, me escucharán.

¡Por favor, déjame ir! ¡Por favor!

-Vale, pero canta en voz alta.

Mamá le dio una moneda de 1 centavo, y Patufet fue a la tienda y cantó así:

Patim, patam, patum

Hombres y mujeres, por favor, tened cuidado

Patim, patam, patum

No piséis a Patufet.

Toda la gente escucha la canción, pero nadie puede ver al chico porque es muy, muy pequeño.

Cuando llegó a la tienda, dijo:

-¡Un céntimo de azafrán, por favor!

-¿Quién está pidiendo azafrán? No puedo ver a nadie, dijo el asistente de la tienda

-Un centavo de azafrán para Patufet, por favor - dijo, de nuevo

El vendedor vio la moneda y detrás de ella, un niño pequeño. Ella le dio un poco de azafrán.

Patufet volvió a casa cantando:

Patim, patam, patum

Hombres y mujeres, por favor, tened cuidado

Patim, patam, patum

No piséis a Patufet.

La madre de Patufet dijo:

-Gracias, Patufet. Ahora, iré al campo a traer el almuerzo para papá. No salgas.

- Mamá, por favor, déjame ir al campo. ¡Por favor! - Preguntó Patufet

-No puede ser, Patufet. Eres muy pequeño y no puedes levantar la cesta - respondió mamá

-¡Sí, puedo! ¡Puedo! ¡Mira!

Y Patufet levantó la canasta con una sola mano.

-¡Vale, vale! Ve al campo a llevarle el almuerzo a tu padre, dijo mamá, pero no te olvides de cantar

Y Patufet fue al campo cantando así:

Patim, patam, patum

Hombres y mujeres, por favor, tened cuidado,

Patim, patam, patum

No piséis a Patufet.

En el camino empezó a llover.

Una gota, dos gotas, tres gotas... y hubo un verdadero aguacero.

Patufet se refugió bajo una col para mantenerse seco. Pero, ¡ohhh! Llegó un buey y, en un solo bocado, se tragó la col, Patufet y su cesta. ¡Todo le llegó al estómago!

Papá se fue a casa. Estaba muy preocupado:

-¿Por qué no me trajiste mi almuerzo? - le preguntó a su esposa

-¿Dónde está Patufet? ¿No fue a traerlo? -La madre de Patufet respondió... ¡Oh! ¡Pobre de nosotros! ¡Dios mío!  
¡Nuestro hijo se ha perdido!

Y mamá y papá salieron al campo a buscarlo, y gritaron:

-Patufet, ¿dónde estás? Patufet, ¿dónde estás?

Y Patufet dijo:

-¡En la barriga del buey, donde está caliente y seco! Cuando el buey se vaya a pedos, Patufet saldrá

Pero no podían oírlo, y seguían gritando:

-Patufet, ¿dónde estás? Patufet, ¿dónde estás?

Y Patufet dijo:

-¡En la barriga del buey, donde está caliente y seco! Cuando el buey se vaya a pedos, Patufet saldrá

Pero no podían oír a Patufet, y gritaron desesperadamente, y gritaron:

-Patufet, ¿dónde estás? Patufet, ¿dónde estás?

Y Patufet dijo:

-¡En la barriga del buey, donde está caliente y seco! Cuando el buey se vaya a pedos, Patufet saldrá

Luego, cuando lo escucharon, le dieron montones de heno al buey.

Al final, cuando estaba bien alimentado y lleno, tenía un gran pedo:

<<PRRRR! >>

¡¡¡Y Patufet salió!!!

Y, como las historias en inglés suelen terminar, ¡vivieron felices para siempre!

El pájaro de la verdad

Un pescador encontró a dos bebés en una cuna de cristal flotando en el río que los criaban como suyos. A medida que los bebés crecían, sus hermanos mayores eran malos con ellos y los gemelos a menudo corrían a la orilla del río, donde daban de comer pan rallado a los pájaros. En agradecimiento, los pájaros les enseñaron a hablar su idioma.

En un viaje, los gemelos escucharon a los pájaros chismeando sobre un rey que se había casado con la hija de un sastre, sobre la oposición de los nobles. Cuando regresó de la guerra, le dijeron que su esposa había dado a luz a gemelos que habían muerto. Echando de menos a sus bebés, la Reina se volvió loca y tuvo que ser encerrada en una torre. De hecho, no habían muerto, sino que habían sido arrojados al río en una cuna de cristal. Los gemelos reconocieron esto como su historia. Los pájaros siguieron diciendo que solo el Ave de la Verdad podía convencer al rey de que los niños eran realmente sus hijos, y que el pájaro era mantenido por un gigante. Después de una aventura para encontrar al pájaro de la verdad, se reúnen con el Rey, que escucha al Pájaro de la Verdad. Los gemelos se reúnen con su padre, el Rey, y juntos rescatan a la Reina y viven felices para siempre.

La leyenda de San Jorge

Érase una vez que un temible dragón aterrorizaba a los habitantes de un pequeño pueblo de Cataluña llamado Montblanc. Estaba causando estragos entre la gente de la ciudad y devorando a los animales que pastaban en los campos. Por lo tanto, para calmar la ira del dragón, los habitantes de la ciudad deciden sacrificar a alguien de la

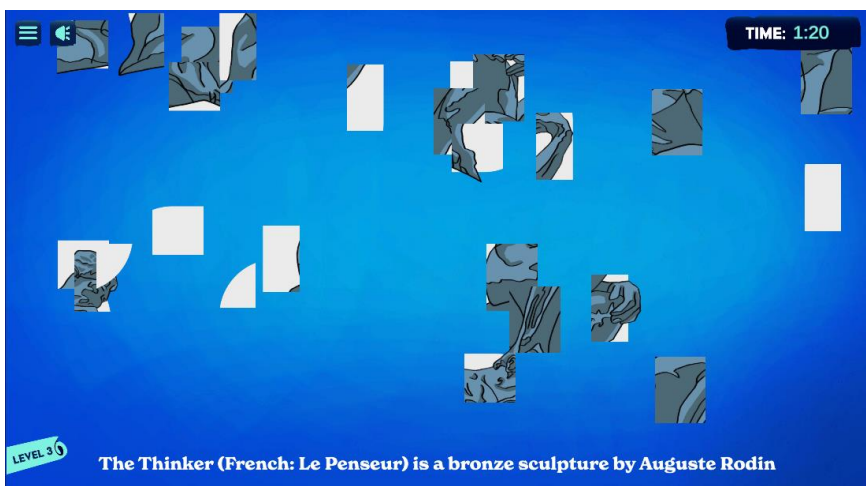
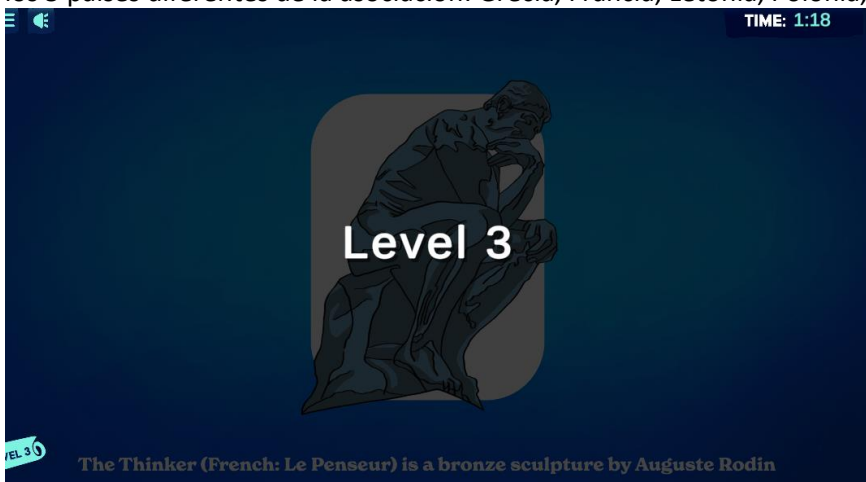
ciudad todos los días al dragón, haciendo un sorteo para ver a quién ofrecerían como ofrenda de su buena voluntad. Un día, la hija del rey es extraída de la lotería para ser sacrificada. La gente del pueblo no quiere que la princesa sea la ofrenda, pero ella insiste y va a conocer al dragón. Sin embargo, justo cuando el dragón está a punto de engullir a la princesa, aparece un apuesto caballero y se enfrenta al dragón bestial. El caballero es San Jorge. Conduce su lanza hacia el dragón y del charco de sangre crece un arbusto de rosas rojas. St. George le da una rosa a la princesa.

## II.El día de la escultura

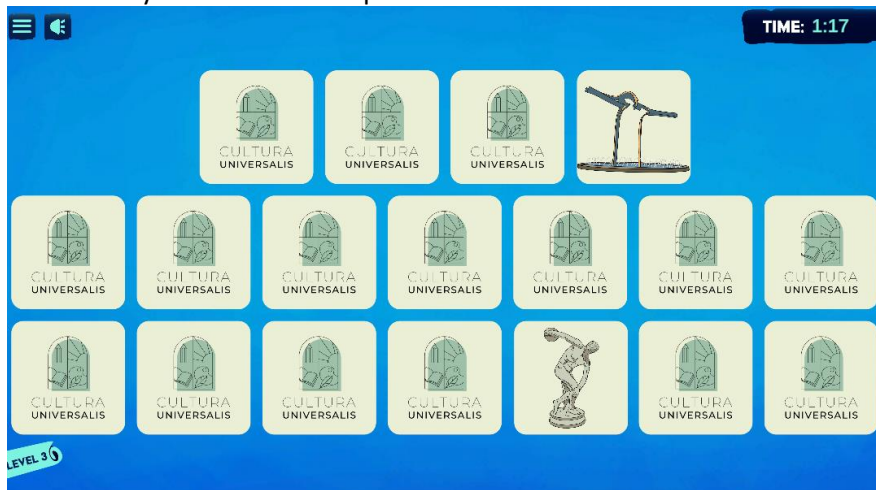
Hay dos juegos en esta sección: juego de puzle y juego de memory.



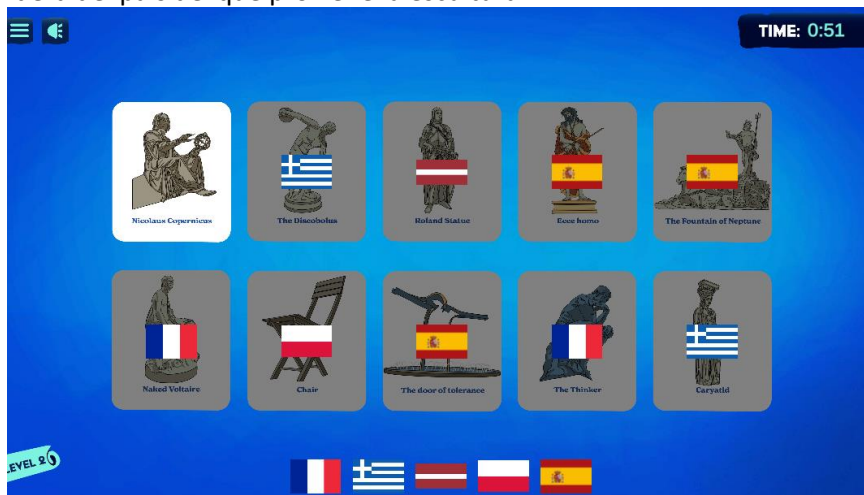
En el **juego de puzle**, los estudiantes tienen que completar diferentes rompecabezas que representan una escultura de los 5 países diferentes de la asociación: Grecia, Francia, Letonia, Polonia, España.



En el **juego de memory**, los estudiantes tienen que memorizar las imágenes que representan esculturas nacionales y abrir los mismos pares.



En el **juego de parejas**, los estudiantes tienen que hacer coincidir las imágenes que representan una escultura con la bandera del país del que proviene la escultura.



Las esculturas incluidas en los juegos se presentan a continuación, con alguna información básica que los profesores podrían compartir con sus estudiantes.

## France

### Le Penseur/ El Pensador



El Pensador es una de las esculturas más famosas del artista Auguste Rodin. Representa a un hombre meditando, que aparentemente se enfrenta a un profundo dilema. El Pensador de Rodin es un hombre desnudo, que simboliza la universalidad del pensamiento y musculoso, que vincula el ejercicio de la mente con el del cuerpo.

Esta estatua de bronce fue diseñada en 1903. Hoy en día está en el museo dedicado al artista Rodin.

### Voltaire Nu/ Voltaire desnudo



Jean-Baptiste Pigalle (1714-1785) creó la escultura Naked Voltaire a petición de una asamblea de 17 filósofos en 1770. Esta estatua es un homenaje al famoso filósofo Voltaire, un regalo de sus compañeros.

Es una estatua de mármol de Carrara. Jean-Baptiste Pigalle eligió representar al filósofo desnudo, a la manera de un héroe antiguo, sin idealizarlo. Se observa el cuerpo envejecido y demacrado del hombre de letras. Voltaire está sentado en una roca, desnudo, con un abrigo sobre su espalda. Está sosteniendo las herramientas de su oficio: en una mano una pluma, en la otra un pergamino. Su mirada se eleva hacia el cielo. Naked Voltaire es ahora una de las mayores obras maestras de la escultura que se exhiben en el Louvre (París).

### Le Passe-muraille



Le passe-muraille (francés: The Walker-Through-Walls), también conocida como Chambre sensorielle, es el nombre de una escultura de bronce creada en 2006 por el escultor francés Jean-Bernard Métais. Se encuentra en el "Parc du Pescatore" de la ciudad de Luxemburgo y se estableció sobre la antigua red de casemates de la ciudad. La escultura está hecha de dos hemisferios de bronce; tiene 3 metros de altura y un diámetro de 6 metros. Uno puede entrar en Le Passe-muraille a través de estos hemisferios. 8.000 agujeros dejan que el paisaje brille.

### Le Centaure Nessus enlevant Déjanire



Marqueste hizo por primera vez un reparto de tamaño medio. Este yeso original fue adquirido por el Estado en 1892, al mismo tiempo que el mármol, depositado en el Musée des Beaux-Arts de Chambéry (decreto del 15 de junio de 1895), pero destruido en 1959. El mármol del Jardín de las Tullerías se exhibió en el Salón de Artistas Franceses en 1892 (n.o 2858) e inmediatamente se adquirió por la suma de 25.000 francos, por (decreto del 2 de mayo de 1892) que se instalará en los Jardines de las Tullerías en 1894. Originalmente, estaba al sureste del Grand Bassin Rond, en la base del actual grupo Sicard, Le Bon Samaritain. Se trasladó al noroeste en una base idéntica en 1994.

Greece  
Cariátide



Una cariátide es una figura femenina esculpida que sirve como soporte arquitectónico en lugar de una columna o un pilar que sostiene un entablaje en su cabeza. El término griego karyatides significa literalmente "señoras de Karyai", una antigua ciudad en el Peloponeso. Karyai tenía un templo dedicado a la diosa Artemisa en su aspecto de Artemisa Karyatis: "Como Karyatis, se regocijaba en las danzas del pueblo de nueces de Karyai, esos Karyatides, que en su extático baile redondo llevaban en sus cabezas cestas de remos vivos, como si fueran plantas que bailan"

Un atlas o telamón es una versión masculina de una cariátide, es decir, una estatua masculina esculpida que sirve como soporte arquitectónico.

Dromeas- El corredor

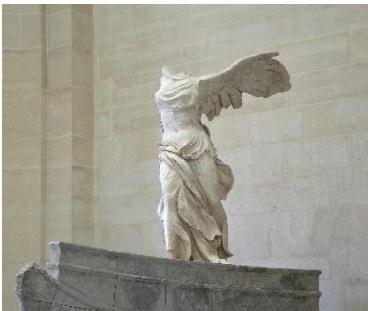


Dromeas, también llamado The Runner, está hecho de piezas individuales de vidrio apiladas una encima de la otra para tomar la forma borrosa de un corredor en movimiento. Miles de trozos de vidrio afilados y dentados forman la escultura.

La figura de carrera es el trabajo de Costas Varotsos, que comenzó a trabajar en ella en 1988 y no terminó hasta 1994. Originalmente se erigió en la plaza Omonia, pero más tarde se trasladó porque la gente se preocupó por la construcción y las vibraciones del metro subterráneo harían que se rompiera o se derribara. Es una escultura adecuada dentro de una ciudad con tanta historia de carrera: Atenas fue, después de todo, el destino final de la famosa carrera de Pheidippides de la Batalla de Maratón.



## Victoria alada de Samotracia



La victoria alada de Samotracia, o la Nike de Samotracia, es un monumento votivo que se encontró originalmente en la isla de Samotracia, al norte del mar Egeo. Es una obra maestra de la escultura griega de la era helenística, que data de principios del siglo II a. C. Se compone de una estatua que representa a la diosa Niké (Victoria), cuya cabeza y brazos faltan, y su base en forma de proa de un barco.

La altura total del monumento es de 5,57 metros, incluido el pedestal; solo la estatua mide 2,75 metros. La escultura es una de un pequeño número de grandes estatuas helenísticas que sobreviven en el original, en lugar de en las copias romanas. Winged Victory se ha exhibido en el Museo del Louvre de París, en la parte superior de la escalera principal, desde 1884 (Wikipedia).

## El Discobolus



El Discobolus de Myron es una escultura de la antigua Grecia terminada al comienzo del período clásico, alrededor del 460-450 a. C. La escultura representa a un joven atleta lanzando un disco. El original griego de bronce se ha perdido. La obra es conocida a través de sus numerosas copias romanas, ambas a escala real en mármol, que es más barato que el bronce, como la primera en ser recuperada, el Palombara Discobolus, y las versiones a escala más pequeña en bronce.

La energía potencial expresada en la pose estrechamente herida de esta escultura, que expresa el momento de la estasis justo antes de la liberación, es un ejemplo del avance de la escultura clásica de Archaic.

## Letonia

### Estatua de Roland



Riga ha tenido una representación de Roland, el paladín semificticio de la corte de Carlomagno, desde la época medieval. Sin embargo, no fue hasta finales del siglo XIX que se erigió una estatua permanente de esta figura protectora en la Plaza del Ayuntamiento. El verdadero Roland era un confidente cercano del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico y murió en la batalla de Roncevaux en 778. Más tarde fue glorificado en la llamada *Materia de Francia*, una obra de literatura medieval que pintó al militar como un justo protector del pueblo. La estatua actual es una réplica del original, que se encuentra a pocos pasos de distancia en St. La iglesia de Pedro, e incluye una fuente de agua potable en su base.

### El monumento a la libertad



El Monumento a la Libertad se encuentra en Riga, Letonia, en honor a los soldados muertos durante la Guerra de Independencia de Letonia (1918-1920). Se considera un símbolo importante de la libertad, la independencia y la soberanía de Letonia. Ino a conocer en 1935, el monumento de granito, travertino y cobre de 42 metros (138 pies) de altura, a menudo sirve como punto focal de las reuniones públicas y ceremonias oficiales en Riga.

Las esculturas y bajorrelieves del monumento, dispuestos en trece grupos, representan la cultura y la historia letonas. El núcleo del monumento está compuesto de formas tetragonales una encima de la otra, disminuyendo de tamaño hacia la parte superior, completada por una columna de travertino de 19 metros (62 pies) de altura que lleva la figura de cobre de Liberty levantando tres estrellas doradas. El concepto del monumento surgió por primera vez a principios de la década de 1920, cuando el primer ministro de Letonia, Zigfrīds Anna Meierovics, ordenó que se redactaran reglas para un concurso por los diseños de una "columna conmemorativa". Después de varios concursos, el monumento fue finalmente construido a principios de la década de 1930 de acuerdo con el esquema "Mirdzi kā zvaigzne!" ("¡Brilla como una estrella!") Presentado por el escultor letón Kārlis Zāle. Las obras de construcción se financiaron con donaciones privadas.

### Latvian Rifleman monument



Se encuentra en el centro de Riga, en la Plaza de los Fusileros de Letonia, cerca del Museo de la Ocupación de Letonia. El monumento a los arqueros letones se inauguró en 1971 en la Plaza de los Arqueros de Letonia junto al antiguo Museo de los Arqueros Rojos de Letonia (etiqueta: Museo de Ocupación). Durante la era soviética, el tema fue visto a través de un estrecho prisma de la ideología del régimen comunista. El lugar sirvió para representar a Riga y crear una historia idealizada, fortaleciendo el mito de los letones como combatientes del poder soviético

### Conjunto conmemorativo de Salaspils



Se erigió el Salaspils Memorial Ensemble, donde se extendió una prisión policial y un campo correccional laboral. Fue construido por judíos deportados de Alemania, Austria y Checoslovaquia. El campo encarceló a civiles y militares letones, lituanos y estonios, así como a prisioneros de tránsito, incluidos niños pequeños de Latgale, Bielorrusia y Rusia. Durante los diversos períodos en que el campamento de Salaspils estuvo en funcionamiento, más de 20 000 personas se encontraron allí. Debido al trabajo pesado, la enfermedad, el hambre y los tratos y castigos inhumanos, al menos entre 2.000 y 3.000 personas murieron en el campamento.

El monumento crea un símbolo de la frontera entre la vida y la muerte con un muro de hormigón de 100 metros de largo, en el que está escrito: "Más allá de estas puertas, la tierra gime". También hay siete esculturas de hormigón: "Madre", "El ininterrumpido", "El humillado", "Protesta", "Frente Rojo", "Solidaridad", "El Juramento". El Salaspils Memorial Ensemble forma parte del canon cultural de Letonia.

**Polonia**  
**Nicolaus Copérnico**



El monumento a Nicolaus Copérnico en Varsovia es uno de los puntos de referencia más destacados de la capital polaca. Se encuentra frente al Palacio Staszic, la sede de la Academia Polaca de Ciencias en Krakowskie Przedmieście. Diseñado por Bertel Thorvaldsen en 1822, se completó en 1830. El modelo de yeso original de Thorvaldsen de 1822 y un estudio más pequeño de 1821 están en manos del Museo Thorvaldsen de Copenhague

**Praska Kapela Podwórkowa en Varsovia**



La tradición de los callejeros con manteles de tela se remonta a un largo camino atrás en Varsovia, y el más querido del lote ha sido conmemorado en el corazón de Praga. La Praska Kapela Podwórkowa de antes de la guerra (The Praga Courtyard Band) es una leyenda local en estas partes, y ahora la banda de cinco miembros ha sido honrada con un monumento esculpido por Andrzej Renes.

### Desconocido (Nierozpoznani)



Ciento doce esculturas de hierro sin cabeza de Magdalena Abakanowicz, una excepcional artista polaca reconocida en todo el mundo, se han instalado en la Ciudadela, un vasto parque ubicado en una colina cerca del centro de la ciudad de Poznań, creado en un área anteriormente ocupada por un fuerte prusiano del siglo XIX que fue destruido en su mayor parte durante la Segunda Guerra Mundial. El grupo de figuras, titulado Unrecognized (Nierozpoznani) por el artista, es la primera escultura monumental al aire libre de Magdalena Abakanowicz que se instala en Polonia. Consiste en una multitud de misteriosos vagabundos de dos metros de altura en avance que expresan la dimensión emocional de los tiempos contemporáneos. Ahuecados, privados de carne, hablan del fenómeno de la vida y tocan cuestiones como la dignidad, el coraje, la supervivencia, describiendo la presencia del Hombre en el espacio político y técnico omnipotente del mundo de hoy. Son una multitud mítica que emerge de la naturaleza que los rodea: de una arboleda de árboles, del suelo, de las nubes sobre ellos. Cada uno de ellos lleva el rastro de una columna vertebral diferente y cada uno camina en una dirección diferente.

### Silla de Kantor



En 1995, la Fundación Tadeusz Kantor puso una silla gigante de hormigón de once metros de altura en Hucisko, cerca de Cracovia, junto a una casa diseñada por el artista. También se estableció una silla de hormigón de nueve metros de altura en la calle Rzeźnicza en Breslavia en 2011.

## España

### El peine del viento



Eduardo Chillida es uno de los artistas españoles más famosos. Conocido por sus esculturas a gran escala, su trabajo se puede ver en exhibición en museos, parques y plazas públicas de todo el mundo. Nacido en 1924 en San Sebastián, País Vasco, pasó un tiempo tanto en Madrid como en París, y a menudo dedicó sus piezas a figuras públicas o eventos conmemorativos.

Una de las obras más famosas de Chillida, Wind Comb (1977), se puede encontrar a lo largo del paseo marítimo de San Sebastián. Fue creado junto con el arquitecto Luis Peña Ganchegui y consta de dos garras o peines de hierro, que se extienden hacia el mar. La escultura fusiona con éxito la ferocidad de las olas y la fuerza de las estructuras de hierro para crear una pieza poderosa.

### Ecce homo



Luisa Ignacia Roldán (Sevilla, 8 de septiembre de 1652 - 10 de enero de 1706), llamada La Roldana, fue una escultora española de la época barroca. Es la primera mujer escultora documentada en España. Luisa Ignacia aprendió el arte de la escultura en el estudio de su padre, Pedro Roldán, un reconocido escultor de la capital andaluza. Dado que el negocio recibió un gran número de pedidos, la mayoría de los doce hijos del matrimonio, además de otros asistentes, trabajaron en él.

Ecce Homo (1684) de la Catedral de Cádiz, es la primera obra documentada oficialmente de La Roldana. Esta figura reúne algunas de las peculiaridades de la primera etapa de la escultora, como los realismos dramáticos que reflejan el rostro de Jesús, la atención y el cuidado en la talla del cabello, todos ellos aprendieron en el estudio de su padre. Otras obras como la Dolorosa de la Soledad (1688), San José con el Niño y San Juan Bautista o el grupo de la Sagrada Familia pertenecen al mismo período.

### La Fuente de Neptuno



La Fuente de Neptuno es una fuente neoclásica ubicada en Madrid, España. Se encuentra en el centro de la Plaza de Cánovas del Castillo, una rotonda en el Paseo del Prado. El grupo escultórico en su centro representa a Neptuno, una deidad romana del agua.

Diseñada por Ventura Rodríguez, la escultura, hecha de mármol blanco de Montesclaros, fue encargada a Juan Pascual de Mena. Las obras escultóricas comenzaron en 1781. Tras la muerte del maestro en abril de 1784, la fuente fue terminada en octubre de 1786 por sus discípulos. La fuente está formada por un pilón circular con el grupo escultórico en su centro. El dios romano coronado empuña un tridente con una mano mientras agarra una serpiente marina con la otra mano.

Tiene una capacidad máxima de agua de 305 m<sup>3</sup>.

### La Puerta de la tolerancia



Es una gran escultura de chapa laminada (tiene 14 metros de alto y 20 metros de ancho), ubicada en una rotonda para acceder a la ciudad, que corona una gran fuente. Se titula "Puerta de la Tolerancia", que alude al espíritu abierto de la ciudad de Parla. Su autor es Carlos Albert.

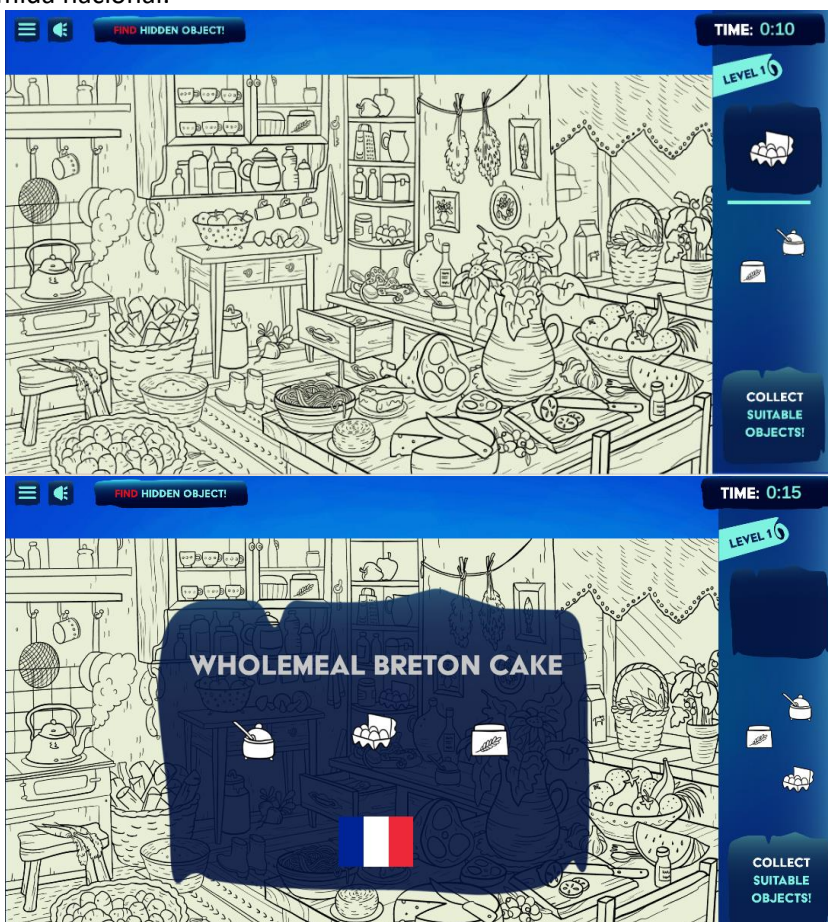
### III.El día de la comida

Hay tres categorías de juegos: objetos ocultos, serpiente y parejas.

En el juego de parejas, los estudiantes tienen que hacer coincidir las imágenes que representan una comida nacional con la bandera del país donde se origina la comida.

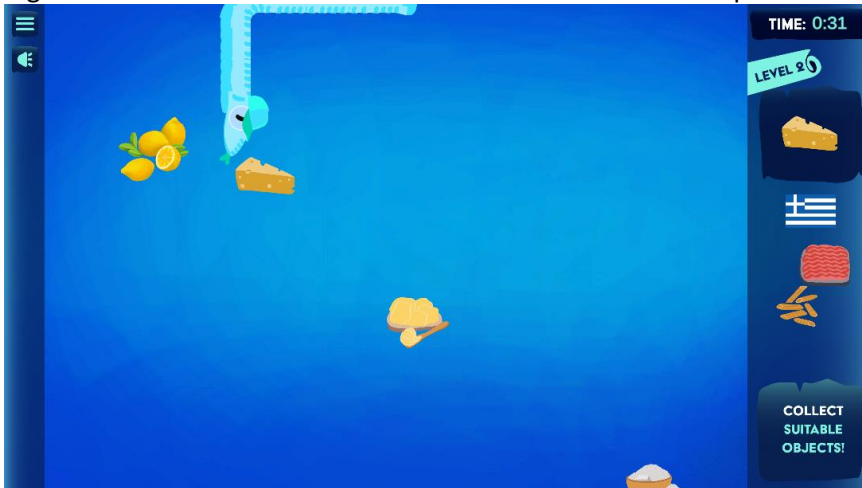


En el juego de objetos ocultos, los estudiantes tienen que encontrar en la imagen dada el objeto oculto que se presenta en el lado derecho del tablero de juego. El objeto oculto representa un ingrediente de una receta de comida nacional.





En la serpiente, los estudiantes tienen que mover la serpiente hacia el ingrediente que se presenta. Los ingredientes de cada nivel forman parte de una receta nacional



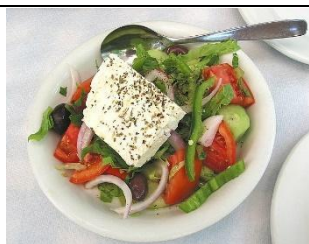
Las recetas nacionales que se han utilizado para las actividades del juego son:

### Platos por país e ingredientes asociados

Greece:

#### 1. Ensalada Choriatiki

La ensalada Choriatiki es sinónimo del interminable verano griego y se sirve en todas partes de Grecia, en cada taberna o restaurante y en todos los hogares. ¡Es fácil, es delicioso, es súper saludable!



Ingredientes:

Tomates

Aceite de oliva

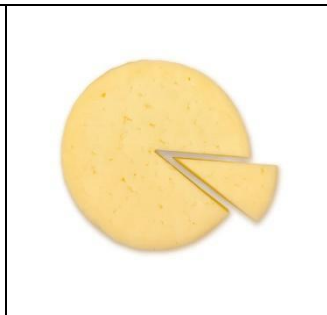
Pimiento verde



2. Pastitsio  
 Pastitsio es un plato griego de pasta al horno con carne molida y salsa bechamel, con variaciones del plato que se encuentran en otros países del mar Mediterráneo. Toma su nombre del pasticcio italiano, una gran familia de pasteles salados al horno que pueden basarse en carne, pescado o pasta, con muchas recetas documentadas de principios del siglo XVI y que continúan hasta los tiempos modernos.



Ingredientes:  
 pasta  
 carne picada  
 queso

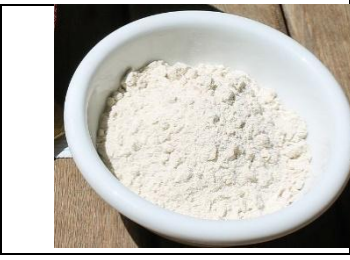


France:

1. Pastel bretón integral  
 Un fabuloso pastel de mantequilla de Francia. Gâteau Breton es un clásico pastel de mantequilla francés de Bretaña.



Ingredientes:  
 Harina  
 Azúcar  
 Huevo



2. Caracoles con perejil  
 Los caracoles, también conocidos como escargot, son un plato o entrante típico francés. Aquí se presentan en un plato de autor que consiste principalmente en ajo y mantequilla.



<p>Ingredientes: caracoles mantequilla ajo</p>			
--	---	---	--

Letonia:

<p>1. Sklandrausi Este es un plato tradicional letón de origen livonio. Es un pastel dulce, hecho de masa de centeno y relleno de pasta de patata, zanahoria y alcaravea.</p>			
<p>Ingredientes: Harina Zanahorias yogur</p>			

<p>2. Aukstā zupa Aukstā zupa es una refrescante sopa fría letona con un inusual color rosa intenso. Está hecho con remolacha, pepinos, kéfir, huevos duros y salchichas de leche. Las verduras como el eneldo y las cebolletas son esenciales, y la mayoría de la gente también disfruta de la sopa con una pizca de vinagre</p>			
<p>Ingredientes: Remolacha Huevo Leche</p>			

Polonia:

1. Dumplings (pierogi Polaco )  
 Los pierogi son albóndigas rellenas que se hacen envolviendo la masa sin levadura alrededor de un relleno salado o dulce y cocinándose en agua hirviendo. Pierogi o sus variedades están asociados con las cocinas de Europa Central, Oriental y Sudoriental.



Ingredientes:  
 Harina  
 Leche  
 Mantequilla



2. Bigos  
 Los pierogi son albóndigas rellenas que se hacen envolviendo la masa sin levadura alrededor de un relleno salado o dulce y cocinándose en agua hirviendo. Pierogi o sus variedades están asociados con las cocinas de Europa Central, Oriental y Sudoriental.



Ingredientes:  
 Salchicha  
 Col  
 Setas



España:

1. Churros  
 Un churro es un tipo de masa frita de la cocina española y portuguesa, hecha con masa de pastelería choux entubada en aceite caliente con una bolsa de tuberías y una gran punta de estrella cerrada o una forma similar.



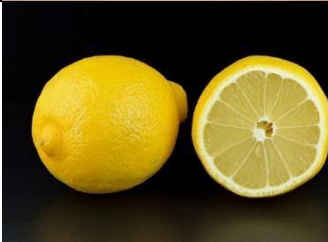
Ingredientes:  
 harina  
 azúcar  
 agua



2. Sobaos  
Sobao o sobao pasiego es un manjar español típico de los Valles Pasiegos y uno de los manjares característicos de Cantabria.



Ingredientes:  
Harina  
Limón  
Licor



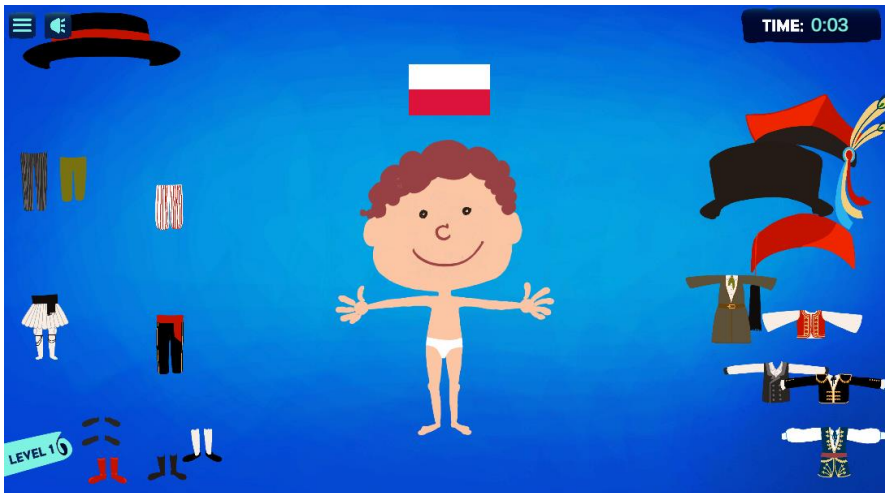
#### IV.El día de los disfraces

Hay dos categorías de juegos: muñeca de papel y juego de parejas

En el juego de parejas, los estudiantes tienen que hacer coincidir las imágenes que representan un traje nacional con la bandera del país del que proviene el traje



En el juego de muñecas de papel, el objetivo es vestir al hombre/mujer con la ropa del país que representa la bandera.



Los disfraces que han inspirado nuestro juego son los siguientes:

Grecia

Traje tradicional de mujer



El traje de boda fue diseñado en detalle y su implementación duró meses, lo que resultó en un conjunto semántico de mensajes que se expresó con joyas y colores, bordados, elementos decorativos y una combinación de telas y texturas. La única característica que es común en todas las regiones de Grecia es que los trajes de

boda se caracterizan por la exageración: las joyas y los adornos intrincados cubrieron todo el cuerpo de la novia, haciendo que el traje fuera particularmente pesado, de más de 30 kilos. El traje nupcial se usó después de la boda en todos los días festivos y ocasiones formales hasta el nacimiento del segundo hijo

#### Traje tradicional para hombre



Los Evzoni son soldados seleccionados del ejército griego, más comúnmente conocidos como tsoliadas. Su disfraz fue establecido oficialmente por el rey Otón de Grecia, quien también usó este disfraz en apariciones oficiales. El disfraz incluye un sombrero de fieltro rojo con una larga borla negra, una camisa blanca, calcetines de lana blanca y zapatos característicos llamados tsarouchi que tienen clavos en las suelas que hacen un ruido imponente mientras el usuario camina y los zapatos también tienen borlas negras.

#### France

Al igual que en la mayoría de los países, la vestimenta y los trajes tradicionales difieren según la región y los del juego son de la región bretona de Francia.



Para las mujeres, consiste en un vestido largo o una falda con un gran delantal blanco, cuellos de encaje y un tocado de encaje.

#### *Traje tradicional para hombre*

El traje tradicional de los hombres de la región bretona consiste en una camisa blanca con pantalones negros junto con un chaleco ajustado.

## Letonia

El elemento básico del traje tradicional es la camisa, que es una ropa interior y una ropa exterior. Las camisas de mujer eran largas, bajaban hasta debajo de la rodilla y servían tanto como blusa como enagua. Sobre la camisa, las mujeres ponían faldas, corpiños, chaquetas; mientras que los hombres llevaban un chaleco y una chaqueta corta o un abrigo más largo o corto.

El atuendo completo no era pensable sin un tocado: una corona para las niñas desde su adolescencia hasta el día de su matrimonio y un sombrero o un pañuelo en la cabeza para las mujeres casadas; el uso del sombrero de los hombres no estaba tan estrictamente regulado.



## Polonia

### *Traje tradicional de mujer*

Una blusa de algodón blanca llamada camisa, ricamente bordada con hilos blancos. Un delantal ricamente bordado y una falda que a menudo tiene un patrón de flores de colores y un corsé que está atado en la parte delantera.

### *Traje tradicional para hombre*

Los trajes de hombre pertenecen a una gran familia de trajes de pastor de los pueblos de los Cárpatos. Los elementos de la ropa del montañés incluyen: pantalones Highlander, que están hechos de tela blanca, estrechos en la parte inferior, con una hendidura lateral característica en las piernas, abrochados en caso de heladas. Los pantalones están decorados alrededor de los cierres con parzenica de colores bordados con hilo de colores, a lo largo de la pierna con una raya de cuerda con una borla roja alrededor del tobillo. La parte superior del conjunto está hecha de camisas de lino blancas o grises, y debe estar sujeta en el pecho con una horquilla. Una adición al atuendo de Highlander son las llamadas bandas, es decir, un cinturón de cuero decorado con patrones especiales en relieve, así como botones y cierres.





## España

En el caso de España, hay una variedad de trajes que difieren según la región, pero los que se presentan en el juego son de Andalucía

*Traje tradicional de mujer*



El vestido común es el vestido flamenco, o disfraz de gitano. Esto lo usan las mujeres, con un vestido largo y ajustado con volantes. Los accesorios más comunes son la flor, el peine y el chal.

*Traje tradicional para hombre*



En el caso de los hombres, llevan pantalones, camisa blanca, chaqueta corta, faja y chaleco, acompañados de un sombrero cordobés.

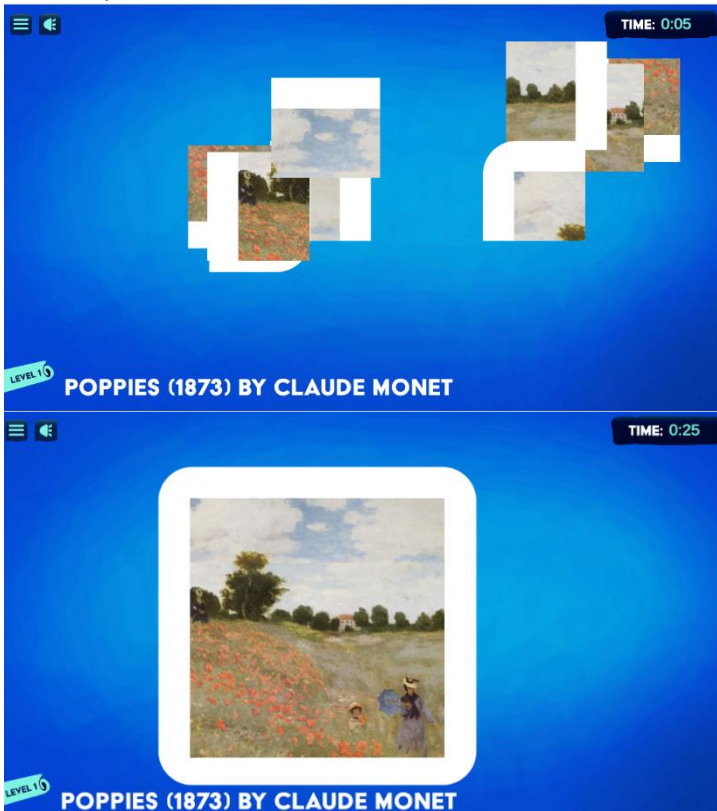
## V.El día de las pinturas

Hay tres categorías de juegos: puzle, memory y parejas.

En el juego de parejas, los estudiantes tienen que hacer coincidir las imágenes que presentan una pintura nacional (y el nombre del pintor) con la bandera del país del que proviene la pintura



En el juego de puzle, los estudiantes tienen que completar diferentes rompecabezas que representan una pintura de los 5 países diferentes de la asociación: Grecia, Francia, Letonia, Polonia, España.

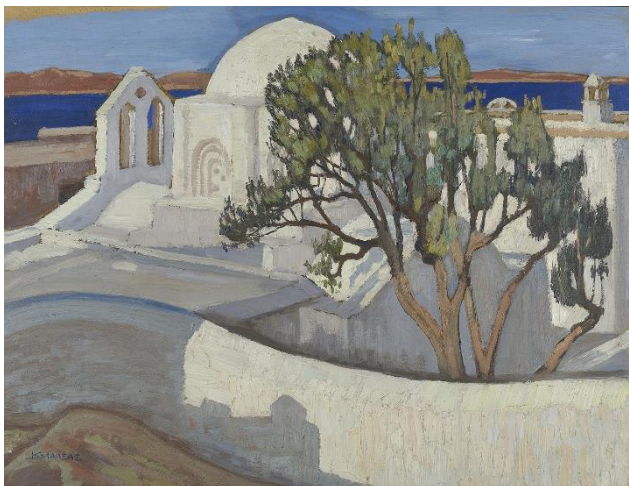


En el juego de memory los estudiantes tienen que memorizar las imágenes que representan pinturas nacionales y abrir los mismos pares.



Las pinturas que se incluyen en las actividades del juego son las siguientes:

### Grecia



Pantanassa, Naxos (1924-1928) by Konstantinos Maleas / Wikipedia Commons

Pantanassa, Naxos (1924-1928) por Konstantinos Maleas / Wikipedia Commons

Konstantinos Maleas (1879 - 1928) fue uno de los pintores griegos posimpresionistas más importantes del siglo XX. A veces se le considera el artista moderno más importante de Grecia.



La Pequeña Iglesia de Cefalonia por Konstantinos Parthenis / Wikipedia Commons

Konstantinos Parthenis (10 de mayo de 1878 - 25 de julio de 1967) fue un distinguido pintor greco-egipcio, nacido en Alejandría. Parthenis rompió con la tradición académica griega del siglo XIX e introdujo elementos modernos junto con temas tradicionales, como la figura de Cristo, en su arte.



El sombrero de paja de Nikolaos Lytras / Wikipedia Commons

Nikolaos Lytras (Atenas, 2 de mayo de 1883 - 1 de diciembre de 1927) fue un pintor modernista griego especializado en retratos, bodegones y paisajes.



Concierto infantil de Georgios Jakobides / Wikipedia Commons

Georgios Jakobides (11 de enero de 1853 - 13 de diciembre de 1932) fue un pintor y uno de los principales representantes del movimiento artístico griego de la Escuela de Múnich. Fundó y fue el primer curador de la Galería Nacional de Grecia en Atenas.

## France



Amapolas de Claude Monet / Wikimedia Commons



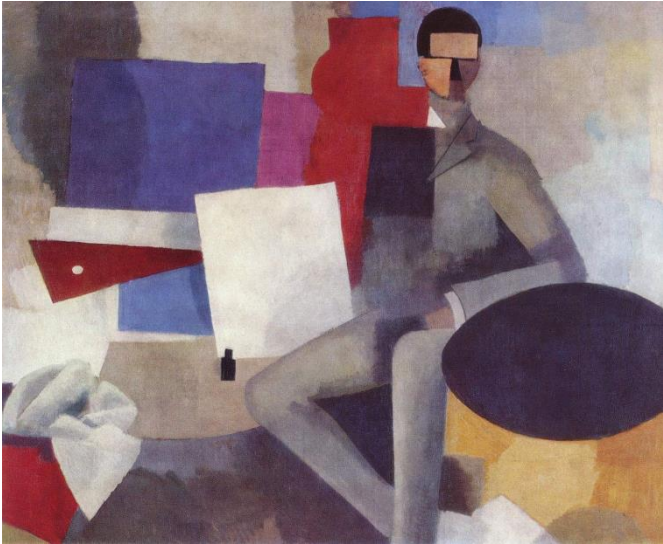
Primavera por Claude Monet / Wikimedia Commons

Oscar-Claude Monet (14 de noviembre de 1840 - 5 de diciembre de 1926) fue un pintor francés y fundador de la pintura impresionista que es visto como un precursor clave del modernismo, especialmente en sus intentos de pintar la naturaleza tal como la percibía.



Dormitorio en Arles por Vincent van Gogh / Wikimedia Commons

Vincent Willem van Gogh (30 de marzo de 1853 - 29 de julio de 1890) fue un pintor post-impresionista holandés que se convirtió póstumamente en una de las figuras más famosas e influyentes de la historia del arte occidental. Viviendo en Francia, creó sus obras de arte más famosas, que se caracterizan por colores llamativos y pinceladas dramáticas, impulsivas y expresivas que contribuyeron a los cimientos del arte moderno.



Hombre sentado por Roger de La Fresnaye / Wikimedia Commons

Roger de La Fresnaye (11 de julio de 1885 - 27 de noviembre de 1925) fue un pintor cubista francés, que sintetizó el color lírico con las simplificaciones geométricas del cubismo.

## Letonia



Sol de otoño por Vilhelms Purvītis / Wikimedia Commons

Vilhelms Purvītis (3 de marzo de 1872 - 14 de enero de 1945) es considerado uno de los más grandes pintores letones durante la primera mitad del siglo XX. Sus paisajes están llenos de motivos locales y la naturaleza letona se representa en la atmósfera neoromántica.



Damas en la playa por Jēkabs Kazaks / Wikimedia Commons

Jēkabs Kazaks (18 de febrero de 1895 - 30 de noviembre de 1920) fue un pintor modernista letón, cuyo estilo personal se caracterizaba por la expresividad, la simplicidad, la síntesis y la distorsión de las formas.



Después de la iglesia por Janis Rozentāls / Wikimedia Commons

Janis Rozentāls (18 de marzo de 1866 - 26 de diciembre de 1916) fue un famoso pintor letón. Su arte contenía elementos de realismo, romanticismo nacional, impresionismo, art nouveau y neoclasicismo. Fue uno de los fundadores de la escuela nacional de pintura, y fue uno de los modernizadores del arte báltico.



Antiguo refugiado por Jazeps Grosvalds / Wikimedia Commons

Jazeps Grosvalds (24 de abril de 1891 - 1 de febrero de 1920) fue uno de los mejores pintores de Letonia, trayendo nuevas ideas en el arte letón en ese momento. Aunque pasó la mayor parte de su vida en el extranjero, su estilo es una combinación de modernismo europeo y abstracto con una influencia claramente letona.



## España



La maja vestida por Francisco Goya / Wikimedia Commons

Francisco José de Goya y Lucientes (30 de marzo de 1746 - 16 de abril de 1828) fue un pintor y grabador romántico español. Es considerado el artista español más importante de finales del siglo XVIII y principios del XIX.



La persistencia de la memoria por Salvador Dalí / Wikimedia Commons

Salvador Domingo Felipe Jacinto Dalí (11 de mayo de 1904 - 23 de enero de 1989) fue un artista surrealista español famoso por su habilidad técnica, su diseño preciso y las imágenes llamativas y extrañas de su trabajo.



Aubade de Pablo Picasso / Wikimedia Commons

Pablo Ruiz Picasso (25 de octubre de 1881 - 8 de abril de 1973) fue un pintor, escultor, grabador, ceramista y diseñador de teatro español que pasó la mayor parte de su vida adulta en Francia. Uno de los artistas más influyentes del siglo XX, es conocido por cofundar el movimiento cubista, la invención de la escultura construida y la convención del collage.



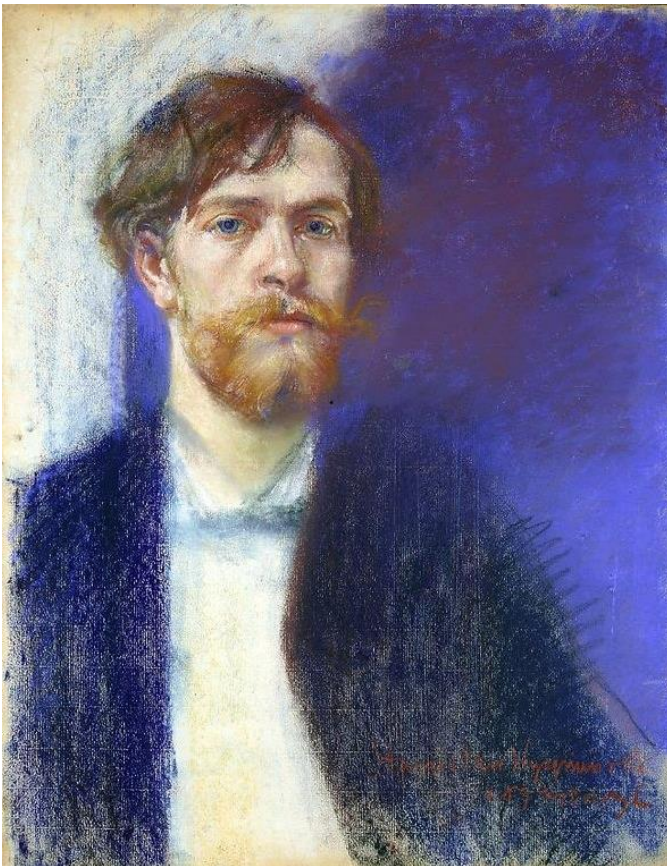
Bailarina de Joan Miró / Wikimedia Commons

Joan Miró i Ferrà (20 de abril de 1893 - 25 de diciembre de 1983) fue un pintor, escultor y ceramista español. Era notable por su interés en el inconsciente o la mente subconsciente, reflejada en su recreación de lo infantil.

## Polonia



Sleeping Staś por Stanisław Wyspiański / Wikimedia Commons



Autorretrato de Stanisław Wyspiański / Wikimedia Commons

Stanisław Mateusz Ignacy Wyspiański (15 de enero de 1869 - 28 de noviembre de 1907) fue un dramaturgo, pintor y poeta polaco, así como diseñador de interiores y muebles. Se unió con éxito a las tendencias del modernismo con temas de la tradición popular polaca y la historia romántica.



Tamara en un Bugatti verde por Tamara de Lempicka / Wikimedia Commons

Tamara Łempicka (16 de mayo de 1898 - 18 de marzo de 1980), más conocida como Tamara de Lempicka, fue una pintora polaca que pasó su vida laboral en Francia y los Estados Unidos. Es más conocida por sus pulidos retratos Art Deco de aristócratas y ricos, y por sus pinturas altamente estilizadas de desnudos.



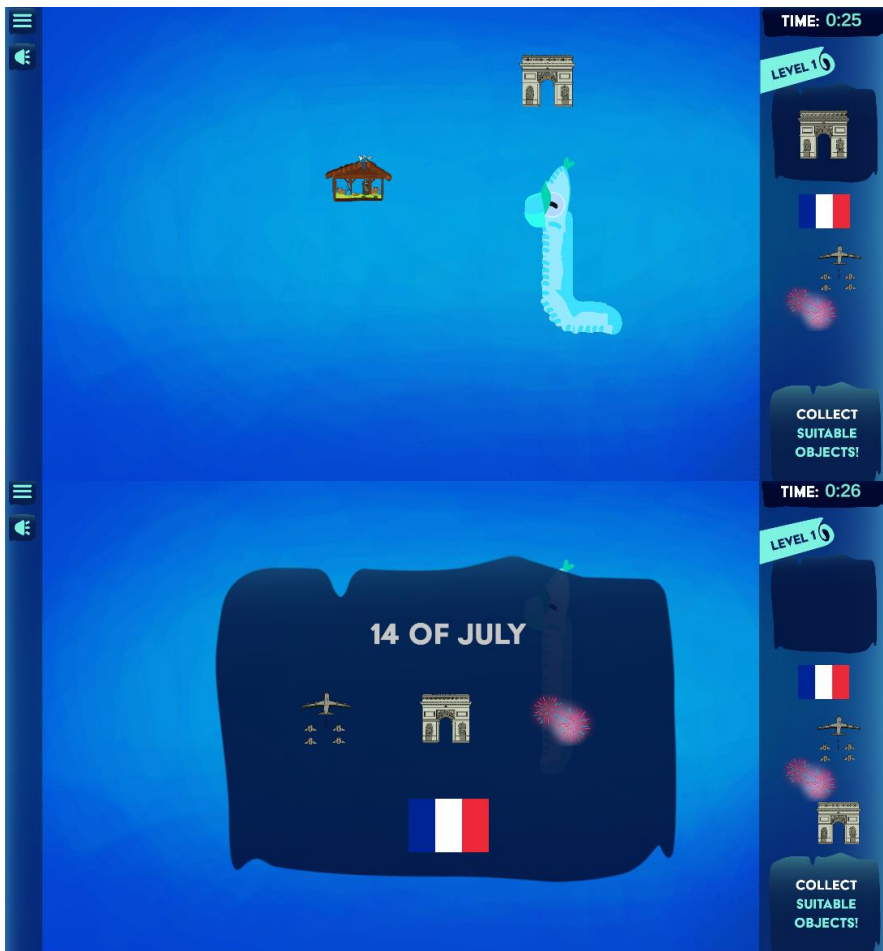
La cola continúa por Andrzej Wroblewski / Wikimedia Commons

Andrzej Wróblewski (15 de junio de 1927 - 23 de marzo de 1957) fue un pintor figurativo polaco. Es reconocido por muchos como uno de los artistas más destacados de Polonia a principios de la era posterior a la Segunda Guerra Mundial, creando un enfoque claramente individualista del arte representacional

#### VI. El día de las costumbres y tradiciones nacionales

En el juego de objetos ocultos, los estudiantes tienen que encontrar en la imagen dada el objeto oculto que se presenta en el lado derecho del tablero de juego. El objeto oculto representa un objeto que proviene de una costumbre o tradición nacional.

En la serpiente, los estudiantes tienen que mover la serpiente hacia los artículos que se presentan. Los elementos de cada nivel son parte de la costumbre o tradición de los 5 países del proyecto.



Las costumbres y/o tradiciones que han inspirado las actividades del juego se presentan a continuación:

### Grecia

**Epifanía "La bendición del agua"** Epifanía (6 de enero), también conocida como Teofanía o Ta Fota (que significa "luces") en Grecia, conmemora el bautismo de San Juan Bautista de Jesús en el río Jordán. Los sacerdotes realizan la bendición del agua después de la Divina Liturgia. Los sacerdotes lanzan una cruz al mar, al río o al lago, y un grupo de hombres se sumergen en el agua para recuperarla. Se afirma que quien encuentre la cruz primero será bendecido durante un año y que el agua se limpia después de la ceremonia.



Epifanía / Fotos de archivo de Adobe

### **Karavaki, decorando un barco en Grecia**

La tradición de decorar árboles de Navidad se introdujo por primera vez en Grecia en 1833. El príncipe bávaro Otto, que gobernaba el país en ese momento (1832-1862), decoró el primer árbol de Navidad en su castillo en Nafplio, en el Peloponeso. Según los historiadores, los árboles de Navidad solo fueron visibles en los hogares de clase alta durante las siguientes décadas. La tradición solo se hizo universalmente popular después de la Segunda Guerra Mundial. Era mucho más típico que las familias griegas decoraran un pequeño barco antes de eso. El barco iluminado representa un amor y respeto por el mar, así como la expectativa de reunirse con familiares marinos y traer a sus seres queridos a casa, ya que Grecia es una nación marítima.

## **Francia**

### **14 de Julio**

El 14 de julio en Francia es un día nacional de celebración y lo ha sido desde 1880.

Aunque el 14 de julio se asocia generalmente con la toma de la Bastilla en 1789, de hecho, es el 14 de julio de 1790, la Fête de la Fédération, que se ha conmemorado oficialmente en Francia durante más de un siglo.

Este festival conmemora el asalto a la Bastilla y el levantamiento popular del 14 de julio de 1789 o "el despertar de la libertad" (Victor Hugo), que simboliza el fin de la monarquía absoluta. Pero también conmemora el primer Día de la Federación nacional y ampliamente aceptado el 14 de julio de 1790: la última gran manifestación de unidad nacional, un estallido de alegría entre los acarreo del "Gran Miedo" y el período más difícil de la Revolución.

El asalto a la Bastilla es un acontecimiento central de la Revolución Francesa. De hecho, el 14 de julio de 1789, el pueblo se levantó para derrocar a la monarquía después de la crisis económica causada por las pobres cosechas y los problemas financieros de la época.



*Celebración francesa / Imágenes de archivo de Adobe*

Un espectáculo nocturno tiene lugar en las principales ciudades de Francia en forma de fuegos artificiales. Más precisamente, es un espectáculo pirotécnico de sonido y luz. En la capital, los fuegos artificiales tienen lugar en las cercanías de la Torre Eiffel.

### **Fête de la musique**

La Fête de la Musique, también conocida como Día Mundial de la Música o Día de la Música, es una celebración mundial de la música que se celebra anualmente el 21 de junio. El evento fue establecido por primera vez en Francia en 1982 por el ministro de Cultura francés, Jack Lang, y el director musical Maurice Fleuret. Su objetivo era animar al pueblo de Francia a participar y disfrutar de la música, tanto como intérpretes como miembros de la audiencia.

El concepto detrás del festival es simple: promover la música permitiendo que los músicos aficionados y profesionales actúen en espacios públicos de forma gratuita, haciendo así que todos los géneros de música sean accesibles para todos. El festival tiene lugar el día del solsticio de verano, el día más largo del año, que simboliza la abundancia de música y cultura en nuestras vidas.

A lo largo de los años, la Fête de la Musique ha ganado reconocimiento internacional y ahora se celebra en más de 120 países de todo el mundo. Cada país, ciudad y comunidad organiza sus festividades únicas, que pueden incluir conciertos callejeros, noches de micrófono abierto, talleres de música y actuaciones especiales en lugares como museos, parques y estaciones de tren.

El evento muestra una amplia variedad de estilos musicales, desde música clásica y jazz hasta rock, hip-hop, electrónica y música del mundo. Fomenta la colaboración y el intercambio cultural entre músicos, además de fomentar un sentido de unidad y unión a través del lenguaje universal de la música.

Un aspecto clave de la Fête de la Musique es su inclusión, ya que invita a participar a personas de todas las edades, orígenes y niveles de habilidad. Este enfoque democrático de la música ayuda a romper las barreras, permitiendo a las personas conectarse y apreciar diversas expresiones musicales

## Letonia

### **Midsummer (Jāņi)**

Cuando el día es más largo y la noche es más corta, en el solsticio de verano, los letones celebran la noche de Līgo (23 de junio) y el día de Jāņi (24 de junio), manteniéndose despiertos alrededor de hogueras o quemando barriles levantados en lo alto de los postes.

En el calendario de agricultores de Letonia, Jāņi marca la primera elaboración de heno y sigue el comienzo del verano astronómico. Las tradiciones incluyen la conclusión de los trabajos de primavera, el deshierbe, el cuidado de macizos de flores, el aprendizaje de canciones populares, la limpieza y el orden de la casa, la fabricación de un queso Jāņi especial en forma de disco solar, la elaboración de cerveza, la cocción de pīrāgi (pastes) y el día anterior

Durante la noche de Līgo, los fuegos se encienden y se queman desde el atardecer hasta la mañana siguiente. Esta práctica refleja la creencia de que la luz de los incendios se transmitirá al próximo año solar. Se dice que saltar sobre el fuego trae la mejor de las suertes y bienestar durante el próximo año.

### **Solsticio de invierno (Festival de Invierno)**

El Solsticio de Invierno, llamado "Ziemassvētki", literalmente el "Festival de Invierno", se celebra en el día más corto y la noche más larga del año. A lo largo de los siglos, las antiguas tradiciones paganas se han mezclado con las cristianas.

La Nochebuena también se llama Noche de Navidad, cuando la gente rodó el Yule Log de una granja a otra y finalmente lo quemó. La quema del registro de Yule simboliza el comienzo de un nuevo año solar y el propio Sol.

Otras tradiciones del solsticio de invierno incluyen ir a la sauna, una comida de nueve platos, que garantiza un próspero año que viene, vestirse con trajes especiales (es decir, budēļos, ķekatās, čigānos), adivinación y regalar regalos.

## Polonia

### **Andrzejkki (Día de San Andrés)**

"Los polos también tienen una forma única de celebrar el Día de San Andrés (30 de noviembre, aunque las festividades pueden comenzar la noche del 29 de noviembre). Las festividades incluyen toda una variedad de juegos de adivinación, incluido el vertido de cera de vela a través de un ojo de cerradura en agua fría para crear una estatuilla de cera cuya forma se utiliza para predecir el futuro. La clave de la ocasión es la tradición de predecir la probabilidad de matrimonio con la divertida carrera de zapatos, en la que todos en la habitación se quitan los zapatos y los ponen en el suelo, un par tras otro, comenzando en la pared más alejada de la puerta. El primer par de zapatos que cruza el umbral significa campanas de boda para el propietario".

### **El ahogamiento de Marzanna**

El primer día de la primavera, los polacos celebran la partida (o desaparición) del invierno por el "Ahogamiento (y a veces en llamas) de Marzanna". Esta tradición tiene sus raíces en los ritos de sacrificio precristianos de los paganos eslavos. Marzanna es el nombre polaco de una diosa eslava asociada con la muerte, el invierno y la naturaleza.

La muñeca Marzanna está hecha tradicionalmente de paja y lona blanca y decorada con cintas de colores. Los lugareños crean su semejanza usando paja, ropa vieja e incluso accesorios como un pañuelo en la cabeza. Luego literalmente arrojan el "invierno" a un lago o a un río para ahogarse. La práctica es simbólica para enviar el invierno y preparar la naturaleza para la primavera y su renacimiento. A menudo, el canto o la recitación de versos antiguos acompañan a la procesión: "Marzanna, Marzanna, nada a través de los mares. Deja que las flores florezcan y los campos se vuelvan verdes". La tradición Marzanna sigue siendo popular en algunas partes de Polonia, principalmente en el campo.

## **España**

### **Reyes Magos (Día de Reyes)**

La celebración del Día de los Reyes Magos comienza el día anterior, el 5 de enero. En pueblos y ciudades de toda España se celebran desfiles. Los tres reyes: Melchior, Caspar y Balthazar, con fanfarria. Alcoy, en Alicante, tiene el desfile más antiguo, que se remonta a 1885. A medida que pasa el desfile, se lanzan dulces a los espectadores. Los tres reyes o sabios, traen regalos a los niños mientras duermen la noche del 5. Los niños dejan fuera los zapatos para que los Reyes pongan sus regalos.

### **Diada de Sant Jordi (El día de San Jorge)**

Sant Jordi, o St. Jorge, es el santo patrón de Cataluña y la Diada de Sant Jordi, el Día de San Jorge, es una ocasión festiva que, a lo largo de los años, se ha convertido en una celebración de la cultura catalana, representada por libros y rosas.

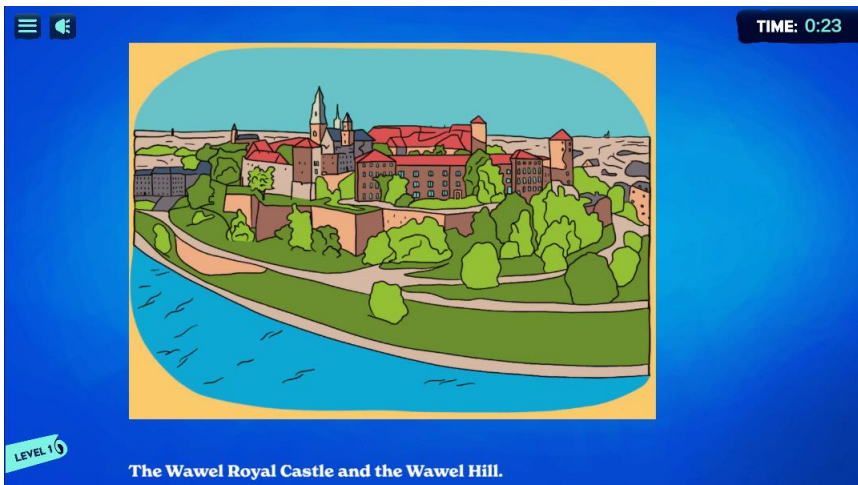
La leyenda de Sant Jordi explica que hace mucho tiempo, en Montblanc (Tarragona), un feroz dragón, capaz de envenenar el aire y matar con su aliento, había asustado a los habitantes de la ciudad. Los habitantes, asustados y cansados de los estragos y fechorías del dragón, decidieron calmarlo alimentándolo con una persona al día que sería elegida al azar en un sorteo. Después de varios días, la princesa fue la desafortunada. Cuando la princesa salió de su casa y se dirigió hacia el dragón, Jordi, vestido con una armadura brillante, montando un caballo blanco, de repente apareció para rescatarla. San Jorge levantó su espada y apuñaló al dragón, liberando por fin a la princesa y a los ciudadanos de esta confusión. De la sangre del dragón creció un rosal con las rosas más rojas que se habían visto. San Jorge, ahora un héroe, escogió una rosa y se la ofreció a la princesa.

## **VII. El día de los paisajes**

Hay dos tipos de juegos: puzle y juego de parejas.

En el juego de puzle, los estudiantes tienen que completar 3 rompecabezas diferentes (3 niveles diferentes) que representan un paisaje de los 5 países diferentes de la asociación: Grecia, Francia, Letonia, Polonia, España.





En el juego de parejas, los estudiantes tienen que hacer coincidir las imágenes que presentan un paisaje con la bandera del país del que proviene el paisaje.



Los paisajes que se presentan en el juego son los siguientes:

## Grecia

### El Meteora



Meteora. Situado en la región de Kalampaka, en el continente griego, el Meteora, declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, tiene que ser visto para ser creído. Que significa "suspendido en el aire", Meteora se refiere a un conjunto de 24 monasterios, seis de los cuales todavía están activos hoy en día, que se posan perilosamente sobre los pináculos de arenisca que se formaron hace 11 millones de años.

Meteora, uno de los sitios más impresionantes de Grecia, significa literalmente "suspendido en el aire". Se refiere a una colección de 24 monasterios, seis de los cuales están abiertos al público, que se encuentran en la parte superior de las formaciones rocosas en el centro de Grecia. ¡Los monasterios que puedes visitar están conectados por caminos y escaleras, en lugar de las cuerdas y cestas en las que los monjes tenían que confiar en los viejos tiempos! Muchos de los que vienen a Meteora por los monasterios a menudo se quedan para escalar y hacer senderismo.

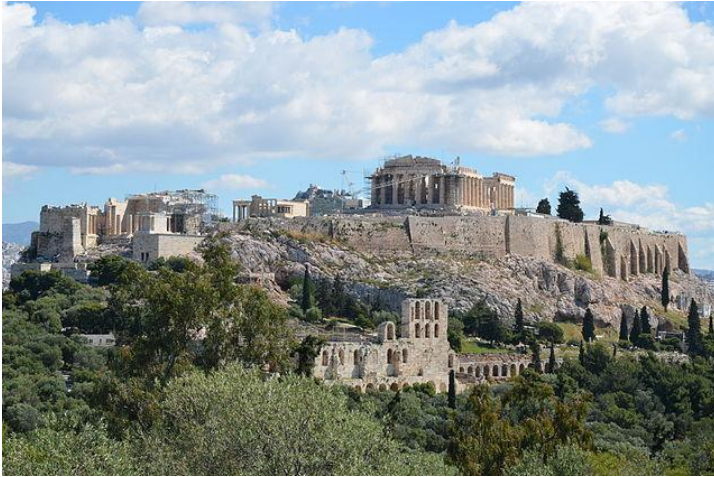
### Santorini



Podría decirse que una de las islas Cícladas es la joya de la corona de Grecia. Forma el miembro más meridional del grupo de islas Cícladas, con una superficie de aproximadamente 73 km<sup>2</sup> (28 millas cuadradas) y una población del censo de 2011 de 15.550 habitantes. Hace más de 3.500 años, una de las explosiones volcánicas más grandes de la historia tuvo lugar aquí, sumergiendo gran parte de la caldera. La isla es ahora la mezcla perfecta de belleza natural y

hecha por el hombre. Las iglesias con domos azules y las casas encaladas bordean las laderas del volcán aún activo, que entró en erupción por última vez en 1950.

### The Acropolis of Athens



La Acrópolis de Atenas es el monumento más famoso de la antigua Grecia, es una antigua ciudadela situada en la cima de una colina en la ciudad de Atenas. Es una colina de piedra caliza a 157 metros sobre el nivel del mar, que se eleva a 90 metros por encima de la ciudad, ubicada en Atenas. El nombre Acrópolis significa "ciudad superior". Contiene los restos de varios edificios históricos. El edificio más famoso de la Acrópolis de Atenas es el Partenón, es un templo dedicado a la diosa Atenea, la patrona de Atenas. Las esculturas de este templo fueron diseñadas por Fidias, el escultor griego más destacado. Además, un edificio importante es el Erechtheion, un templo dedicado a Poseidón y Atenea, y el Templo de Atenea Nike, o Atenea Victoriosa. Además, visitaremos la Propylaea, que es un edificio ubicado a la entrada de la colección de pinturas y obras de arte de la Acrópolis y la Pinacotheca.

Francia

### Francia

#### Jardines Franceses



El jardín formal es un tipo de jardín con accesorios y decoraciones, una expresión de clasicismo en el arte de la jardinería, es decir, la búsqueda de la perfección formal, la majestuosidad teatral y el gusto por el espectáculo. Una característica extremadamente característica de los jardines de estilo francés son los elementos vegetales como

setos recortados, setos formados o bordes de macizos de flores, o un trozo de vegetación finamente obeto, que imita elementos naturales o geométricos interesantes.

Un ejemplo es el jardín del Palacio de Versalles (a 24 km de París), fundado en el siglo XVII por orden del rey Luis XIV. Cubren 95 hectáreas y son la quintaesencia de los jardines de estilo francés. La naturaleza está completamente subordinada al pensamiento humano aquí, casi todos los fragmentos son un paisaje cuidadosamente dirigido. Todo está planeado; la ubicación de terrazas, fuentes, esculturas, incluso caminos y callejones, lagos artificiales, lechos de alfombras de formas geométricas, árboles y arbustos recortados uniformemente.

## El Valle del Loira



El Valle del Loira, en el oeste de Francia, se encuentra en las regiones de Centre-Val-de-Loire y Pays-de-la-Loire. Este paisaje cultural cubre todo el río. El Loira ha sido moldeado por siglos de interacción entre el río, la tierra que riega y las personas que se han asentado allí a lo largo de la historia. El Loira fue un eje importante de comunicación y comercio desde el período galo-romano hasta el siglo XIX, fomentando así el desarrollo económico del valle y sus ciudades. Los paisajes rurales, la organización de la tierra y los tipos de cultivo (jardinería, viñedos), así como los paisajes urbanos, han sido moldeados por el río. Por lo tanto, se han construido grandes ciudades a orillas del Loira, como Orleans, Blois, Tours y Amboise. Muchos viñedos conocidos también se encuentran a lo largo del Loira. La historia de Francia desde la Edad Media hasta el Renacimiento, el Valle del Loira fue un lugar de poder real. Se erigieron numerosos edificios y castillos y ahora son famosos en la región, como Chambord, Chenonceau, Amboise, Blois y Azay-le-Rideau.

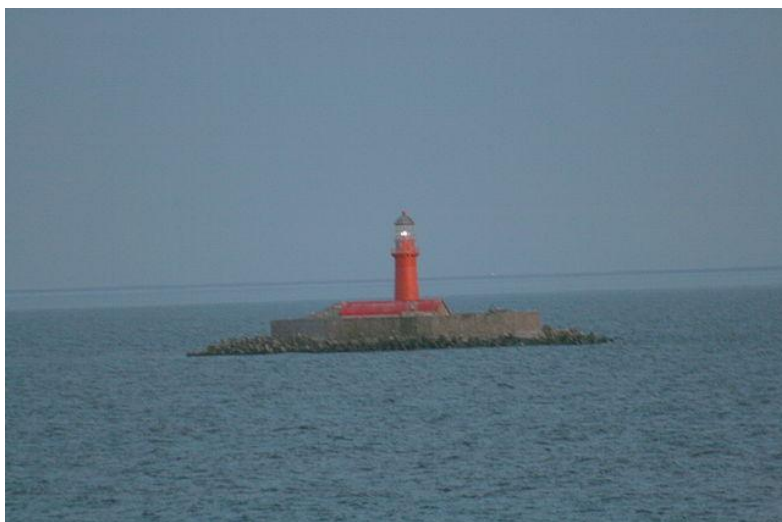
## Chateau the Montsoreau



Castillo renacentista en el Valle del Loira. Es el único castillo en el valle del Loira que se construyó directamente a orillas del río. Junto con otros castillos de la zona, está incluido en la lista de la UNESCO. En el castillo desde 2016 hay un Museo de Arte Contemporáneo.

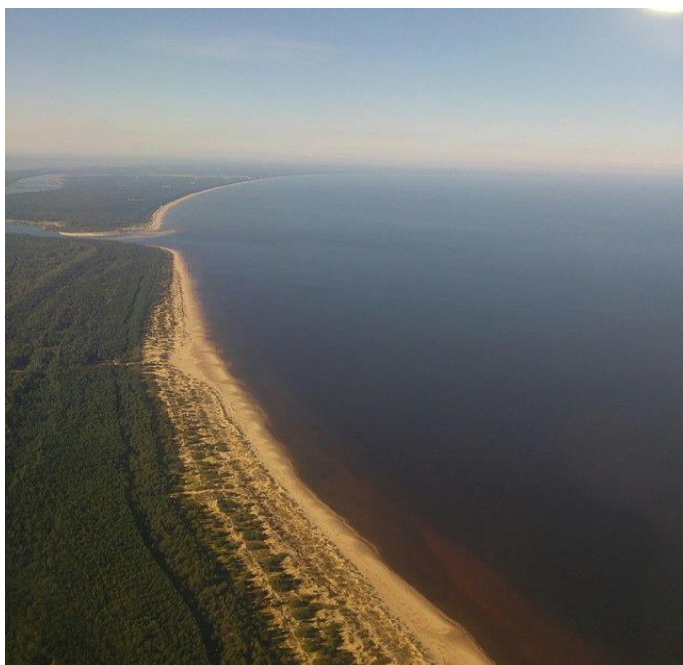
## Letonia

### Cabo Kolka



Es una capa en el mar Báltico, cerca de la entrada al Golfo de Riga, en la costa de Livonia, en la península de Culfa de Letonia. Cerca del cabo se encuentra el pueblo de Kolka y el faro de Kolka. El faro claramente visible del siglo XIX se encuentra en una isla artificial, a 6 km de la orilla del cabo.

## El golfo de Riga



La bahía del mar Báltico entre Letonia y Estonia. La isla estonia de Sarema (y la más pequeña, Muhu) separa la bahía de todas las aguas del Mar Báltico. Sin embargo, el Mar Báltico está conectado con el Golfo de Riga a través del Estrecho de Irbe. El golfo está sujeto a fluctuaciones de temperatura extremadamente grandes a lo largo del año.

## El Parque Natural del Valle de Daugava



El Parque Natural del Valle de Daugava se estableció en el tramo de Krāslava a Naujene para preservar el paisaje único y peculiar del valle medio de Daugava, la biodiversidad de especies de plantas y animales, así como los monumentos culturales e históricos. El Parque Natural, ubicado en el sureste de Latgale, se estableció en 1990 con el objetivo de preservar los valores naturales y culturales únicos. El río Daugava también ha servido como frontera entre los tiempos y las personas, entre los blancos y los finno-ugrios, Livonia y la Mancomunidad de Polonia-Lituania. Los arcos característicos del río Daugava se formaron hace unos 13-15 mil años, y el sitio es único por su población de especies raras de plantas y animales. El Parque Natural incluye ocho pintorescos arcos o meandros de 4 a 6 km de largo, que se consideran las formaciones más antiguas del valle de Daugava en Letonia, donde el río ha conservado su curso natural. Los meandros de Daugava forman parte del área de paisaje protegido "Augšdaugava", que fue reconocida como un sitio NATURA 2000 en 2004 e incluida en la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO de Letonia en 2011.

## Tenerife, Islas Canarias



Tenerife es una isla volcánica situada en medio del Océano Atlántico, en el archipiélago de las Islas Canarias. Tenerife es la isla más diversa desde el punto de vista climático y pintoresco de ese archipiélago. La gran diferencia de altura entre la costa y el interior de la isla hace posible distinguir varias zonas climáticas aquí, desde la subtropical hasta la de alta montaña, con una frecuente cubierta de nieve. La isla debe su popularidad al volcán Teide que se eleva sobre la isla. Con más de 3.700 metros, el macizo es el pico más alto de las Islas Canarias y de toda España.

## Parque Nacional Teide



Es el más grande y antiguo de los parques canarios. Su extraordinario paisaje es uno de los monumentos geológicos más espectaculares del mundo, en el que los conos volcánicos y los flujos de lava forman un extraordinario conjunto de colores y formas. No se puede olvidar su gran riqueza biológica, el extraordinario alto porcentaje de especies de plantas endémicas y la importancia en términos de número y exclusividad de su fauna invertebrada.



## Timanfaya National Park



El Parque Nacional de Timanfaya se encuentra en la isla canaria más oriental, Lanzarote. El paisaje lunar es el resultado de erupciones volcánicas de hace solo 300 años. La lava y el magma han creado un escenario a partir de las películas de ciencia ficción. Dicen que este lugar no es una tierra muerta, sino una tierra recién nacida. Aunque aparentemente desolados, estos paisajes escarpados han sido colonizados principalmente por el mundo vegetal. Predominan los tonos negros y rojizos de lapilli y arena, así como los tonos oscuros de la lava basáltica, todos salpicados de manchas de diferentes colores pertenecientes a numerosas especies de líquenes. No se puede olvidar su riqueza biológica y la gran cantidad de endemismos de plantas y animales.

## Polonia

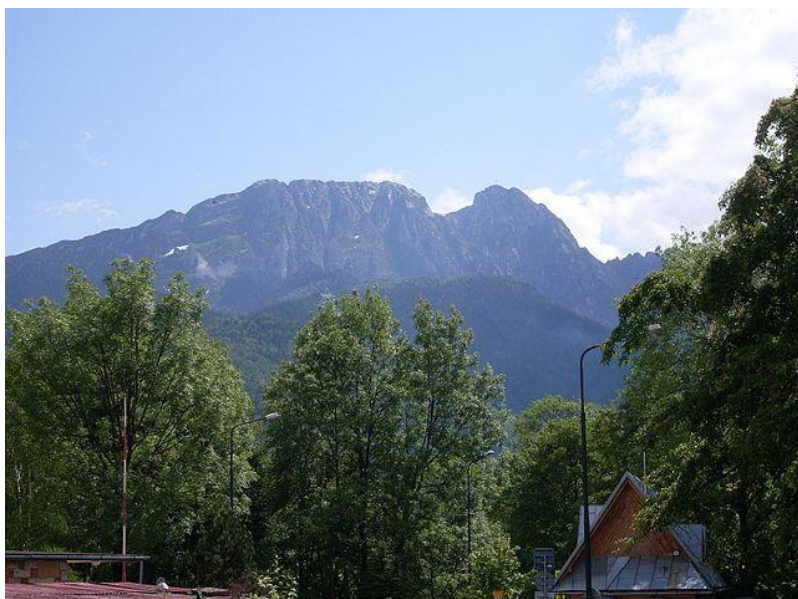
### The Wawel, Royal Castle and Wawel Hill



El Castillo Real de Wawel y la Colina de Wawel constituyen el sitio de mayor importancia histórica y cultural de Polonia. Wawel es una colina de piedra caliza en el centro de Cracovia, en el río Vístula, con un complejo de monumentos monumentales de excepcional valor histórico y artístico. Este extraordinario lugar define la identidad de los polacos, es su símbolo nacional y cultural. Wawel es también un espacio donde se formó la historia de Polonia.

El castillo de Wawel fue construido a los siglos XI y XII, cuando Cracovia se convirtió en la sede principal de los gobernantes polacos. Como uno de los sitios culturales más importantes del país, el Castillo ahora sirve como museo dentro de un complejo más grande de Wawel y tiene una vasta colección de artículos reales y militares en exhibición. Actualmente, el castillo alberga varias exposiciones diferentes, puede visitar las cámaras reales representativas, los apartamentos privados, el tesoro y la armería.

### Montaña Giewont



Giewont es un pico en los Tatras Occidentales con una altura de 1894 m. Giewont es el símbolo de Zakopane, la capital de las montañas Tatra polacas. También juega un papel extremadamente importante en el contexto

patriótico y religioso. Giewont visto desde Zakopane se parece a la forma de un caballero acostado sobre su espalda. Como dice la leyenda, en una de las cuevas ubicadas en las laderas de Giewont, duerme una unidad de caballeros polacos de los viejos tiempos. La leyenda dice que los caballeros se despertarán cuando sea necesario para defender a Polonia del gran peligro que la amenaza.

### **Bosque de Białowieża**



El bosque de Białowieża es el único sitio natural de Polonia inscrito en la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO. De esta manera, se apreció el valor único de este bosque natural, universal desde el punto de vista de la ciencia, la protección y la belleza de la naturaleza. El bosque de Białowieża se encuentra en la frontera entre Polonia y Bielorrusia, es una enorme franja de bosques primitivos que cubren árboles de coníferas y de hoja caduca, con una superficie total de 141.885 hectáreas. Es un lugar único desde el punto de vista de la preservación de la biodiversidad. Gracias a estos fenómenos naturales, podemos apreciar el papel inspirador de los bosques y árboles que requieren una protección especial.

Es el hogar de la mayor población de la especie icónica de la propiedad, el bisonte europeo.

### 3) Instrucciones para las pruebas piloto:

El capítulo contiene instrucciones para las pruebas piloto del juego en cooperación con las escuelas, antes, durante y después de las pruebas piloto.

El juego tiene que ser probado por estudiantes de 7 a 14 años. Recomendamos encarecidamente probar el juego en grupos de estudiantes, en lugar de pruebas individuales. Para el día del piloto, debe tener computadoras portátiles, PC o tabletas disponibles para cada estudiante o grupo de estudiantes. Antes de comenzar el juego, es valioso explicar a los estudiantes el alcance del juego y tener una breve discusión sobre la importancia de la diversidad cultural y la competencia intercultural. También puedes tomarte un tiempo para presentarlos en los diferentes escenarios del juego y luego darles instrucciones sobre cómo navegar por el juego.

Los estudiantes pueden jugar el juego solos hasta el final, o puedes ir paso a paso todos juntos y cada vez que terminen un ejercicio/nivel puedes tener una discusión sobre él.

En cualquier caso, cuando los estudiantes terminen de jugar, deben ser invitados a compartir sus pensamientos sobre su experiencia. Es crucial que el profesor inspire a los estudiantes a expresarse sobre las lecciones que aprendieron después del juego, al formular una autorreflexión y discutir cómo se sentían. El proceso de autorreflexión podría hacerse en grupo o durante sesiones individuales en caso de que haya estudiantes que no sean reacios a expresarse frente a los demás.

Con el fin de iniciar una discusión sobre la experiencia de su estudiante, puede hacer preguntas significativas o invitarlos a expresarse a través del uso del arte (es decir, dibujar una imagen).

Cuando los estudiantes terminen el juego, se les dará un formulario de comentarios para evaluar su experiencia en el juego y hacer más comentarios si lo desea.

En cuanto a la duración del piloto, podría durar entre 60 minutos y 1,30 horas, dependiendo del tiempo que necesite para discutir con los estudiantes sobre los escenarios del juego y la importancia de la competencia intercultural.

Es importante que el facilitador tome notas sobre las preguntas de los alumnos, las dificultades a las que se enfrentaron al trabajar con el juego de C.U, el tiempo que los alumnos fueron atraídos al juego de C.U, etc.

También habrá contactos con los socios del proyecto en caso de que los facilitadores puedan necesitar ayuda inmediata durante el pilotaje (móvil, Skype, correo electrónico).

Después del pilotaje, cada socio invitará a sus facilitadores/maestros a un taller de 2 horas y discutirá la ejecución del pilotaje, las dificultades a las que se enfrentaron los alumnos al trabajar con el juego C, etc. Aquellos que vayan a ayudar en el proceso piloto como educadores/facilitadores también rellenarán el formulario de evaluación proporcionado, que se presenta en el próximo capítulo.

Los cuestionarios de retroalimentación para los profesores se utilizarán no solo para el pilotaje, sino también para el funcionamiento ordinario del juego de C.U, ya que es importante que el equipo del proyecto haga mejoras en el juego.

## 4) Cuestionario de retorno de los profesores

Teniendo en cuenta su experiencia con sus estudiantes jugando al juego de C.U, responda a las siguientes preguntas:

1. El diseño del juego es atractivo (interfaz, gráficos, etc.)

1. No estoy de acuerdo en absoluto	2. No estoy de acuerdo	3. Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo	4. Estoy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
------------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------

2. El juego es fácil de jugar

1. No estoy de acuerdo en absoluto	2. No estoy de acuerdo	3. Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo	4. Estoy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
------------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------

3. Las instrucciones dadas son claras y fáciles de entender

1. No estoy de acuerdo en absoluto	2. No estoy de acuerdo	3. Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo	4. Estoy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
------------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------

4. Las actividades y misiones del juego son interesantes

1. No estoy de acuerdo en absoluto	2. No estoy de acuerdo	3. Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo	4. Estoy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
------------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------

5. Completar las tareas del juego dio a los estudiantes una sensación satisfactoria de logro

1. No estoy de acuerdo en absoluto	2. No estoy de acuerdo	3. Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo	4. Estoy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
------------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------

6.

1. No estoy de acuerdo en absoluto	2. No estoy de acuerdo	3. Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo	4. Estoy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
------------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------

7. El tiempo que los estudiantes necesitan para terminar el juego es satisfactorio

1. No estoy de acuerdo en absoluto	2. No estoy de acuerdo	3. Ni estoy de acuerdo ni en desacuerdo	4. Estoy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
------------------------------------	------------------------	---	---------------------	--------------------------

8. ¿Recomendarías el juego a otros educadores?

1. Si	2. No	3. No estoy seguro
-------	-------	--------------------

9. Otros comentarios o sugerencias:

10. Grupo de edad de los estudiantes:

	7-8 años		9-10 años		11-12 años		13-14 años
--	----------	--	-----------	--	------------	--	------------

11. Número de estudiantes que jugaron a la C.U: juego: \_\_\_\_\_

¡Muchas gracias!