



**OIR**

**Open innovative resources  
for distance learning**

# PROGRAMA

**AREA III: Métodos de activación en el aprendizaje a distancia**

**Módulo II**

**Metodología:** Mural, open space, visual thinking, debate Oxford

**Tema:** La cultura popular en la práctica educativa

**Autora: Alicja Lisiecka, PhD**

**English translation:**

**Italian translation:**

**Spanish translation: Dra. Sué Gutiérrez Berciano**



## OIR

Open innovative resources  
for distance learning



**UMCS**  
UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ  
W LUBLINIE



Università  
degli Studi di  
Messina



Universidad de Oviedo

**Oviedo 2023**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



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

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

# TABLA DE CONTENIDOS

1.	INFORMACIÓN SOBRE LA FORMACIÓN.....	4
1.1.	EL NOMBRE DE LA FORMACIÓN .....	4
1.2.	ANÁLISIS DE NECESIDADES FORMATIVAS .....	4
1.3.	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE .....	8
1.4.	EL GRUPO OBJETIVO DE LA FORMACIÓN.....	9
1.5.	IMPLEMENTACIÓN DE LA FORMACIÓN .....	9
1.6.	DURACIÓN DE LA FORMACIÓN .....	9
2.	PROGRAMA FORMATIVO.....	10
2.1.	CONTENIDOS EDUCATIVOS .....	10
2.2.	PROGRAMACIÓN .....	10
2.3.	MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	11
2.4.	MÉTODOS DE ENSEÑANZA .....	11
2.5.	REFERENCIAS Y FUENTES DE INTERNET .....	11
3.	LECCIONES .....	14
3.1.	LA NOCIÓN DE CULTURA POPULAR Y LOS PROBLEMAS RELACIONADOS CON LA SOCIALIZACIÓN DE LA CULTURA POP (ESPACIO ABIERTO).....	18
4.	MATERIALES DIDÁCTICOS .....	24
4.1.	MATERIALES DIDÁCTICOS 1 .....	24
4.2.	MATERIALES DIDÁCTICOS 2 .....	26
4.3.	MATERIALES DIDÁCTICOS 3 .....	27
4.4.	MATERIALES DIDÁCTICOS 4 .....	28
4.5.	MATERIALES DIDÁCTICOS 5 .....	29
4.6.	MATERIALES DIDÁCTICOS 6 .....	30
4.7.	MATERIALES DIDÁCTICOS 7 .....	31
4.8.	MATERIALES DIDÁCTICOS 8 .....	32
4.9.	MATERIALES DIDÁCTICOS 9 .....	33
4.10.	MATERIALES DIDÁCTICOS 10.....	34
4.11.	MATERIALES DIDÁCTICOS 11 .....	35
4.12.	MATERIALES DIDÁCTICOS 12 .....	37
4.13.	MATERIALES DIDÁCTICOS 13 .....	39
4.14.	MATERIALES DIDÁCTICOS 14 .....	40
4.15.	MATERIALES DIDÁCTICOS 15.....	41
4.16.	MATERIALES DIDÁCTICOS 16 .....	42
4.17.	MATERIALES DIDÁCTICOS 17 .....	43
4.18.	MATERIALES DIDÁCTICOS 18 .....	46
4.19.	MATERIALES DIDÁCTICOS 19 .....	48



# 1. INFORMACIÓN SOBRE LA FORMACIÓN

## 1.1.El nombre de la formación

### La cultura popular en la práctica educativa

## 1.2.Análisis de necesidades formativas

La introducción de los elementos de la educación a distancia en el proceso de enseñanza/aprendizaje es necesaria no solo por la situación epidémica actual sino también por los beneficios que se derivan del uso de tecnologías modernas en la enseñanza. Gracias al uso de herramientas en línea, los alumnos/estudiantes están más involucrados en el proceso de aprendizaje. También pueden desarrollar su capacidad para trabajar individualmente y en grupo, así como potenciar su creatividad y pensamiento crítico (Puchała-Ladzińska 2021).

Las ventajas potenciales de implementar herramientas en línea en el proceso de enseñanza/aprendizaje:

- a) el acceso a los recursos educativos y las investigaciones más recientes es más fácil;
- b) aumenta la interactividad del proceso de enseñanza/aprendizaje, lo que hace que los estudiantes se involucren más;
- c) se pueden traspasar los límites del aula: la enseñanza/aprendizaje no está limitada por el espacio y el tiempo, por lo que es más igualitaria;
- d) el proceso de aprendizaje se puede ajustar a las necesidades y ritmo de trabajo del alumno/estudiante;
- e) el aprendizaje se convierte en una experiencia más atractiva y placentera para los estudiantes gracias al uso de diversos métodos y técnicas de enseñanza, p. presentación visual del material; tales técnicas impulsan la creatividad de los estudiantes;
- f) la educación se convierte en un proceso global;



g) los alumnos/estudiantes pueden seguir su progreso de aprendizaje y recibir retroalimentación del profesor/compañeros (ver Raja, Nagasubramani 2018).

Actualmente, a las escuelas y universidades asisten en su mayoría representantes de dos generaciones: los nacidos en 1980-1995, los llamados Millennials, también llamada Generación Y, y los representantes de la iGeneración nacidos después de 1995 – Generación Z. Ambas generaciones, por sus características específicas, requieren una organización ligeramente diferente del proceso educativo.

William Strauss y Neil Howe (2000), señalaron que los Millennials, a diferencia de las generaciones anteriores, son más diversos, mejor educados y tienen un estatus económico más alto. Tienen muchas características positivas (al menos desde el punto de vista del sistema educativo). Se caracterizan por: devoción por el trabajo en equipo y trabajar para el equipo, modestia, optimismo, compromiso, respeto por la autoridad, tolerancia a las diversas formas de supervisión, adherencia a las reglas, esfuerzo constante por mejorar su nivel de educación, necesidad de retroalimentación, y excelente conocimiento, o incluso amor, por la tecnología (Strauss y Howe 2000). Características generacionales similares también fueron indicadas por Adelina Broadbridge et al. (2007). Según los investigadores, los representantes de la Generación Y son personas bien educadas, seguras de sí mismas, optimistas, de mente abierta, prosociales y protecnológicas, enérgicas, bien informadas, educadas y respetuosas. A veces se acusa a los millennials de ser impacientes o demasiado centrados en sí mismos (Puchała-Ladzińska 2021).

La Generación Z, iGeneration, son personas nacidas en el “mundo de Internet”. Se les conoce como “nativos digitales”. Se diferencian de la Generación Y en el sentido del peligro en el que viven. Los jóvenes ven la realidad a través del prisma del terrorismo, el extremismo, los conflictos y las guerras. Los nativos digitales aceptan las diferencias. Son tolerantes. Se caracterizan por una alta conciencia de los factores que son beneficiosos y amenazantes para la salud y el medio ambiente. Los representantes de esta generación valoran la privacidad. Son emprendedores (quieren ser sus propios jefes), pero llegan a la edad adulta más tarde que las generaciones anteriores. Los “nativos digitales” necesitan retroalimentación inmediata y estructuras, objetivos y desafíos claramente definidos que les permitan monitorear su propio progreso (Puchała-Ladzińska 2021).



¿Qué necesita la Generación Z para aprender de manera efectiva?

- a) el uso de la tecnología en la enseñanza/aprendizaje como complemento al enfoque tradicional y factor que incrementa la calidad de este proceso;
- b) participación en la toma de decisiones sobre la forma de aprendizaje;
- c) tomando en consideración sus intereses;
- d) proporcionar información clave;
- e) evaluación del proceso de enseñanza/aprendizaje;
- f) tutoría;
- g) comunicación y retroalimentación;
- h) ambiente de aprendizaje racional y amigable (Puchała-Ladzińska 2021).

La generación Y, por otro lado, prefiere formas de aprendizaje más sociales e inmersivas en las que se pueden realizar actividades prácticas. Los jóvenes no quieren ser pasivos, sino activos, creativos y no limitados. Quieren ir más allá del espacio escolar, también hacia mundos virtuales. La comunicación en Internet es una actividad natural para ellos, al igual que el uso de herramientas en línea. Prefieren información específica y visualizaciones de problemas y sus soluciones (por ejemplo, videos de YouTube). El docente debe ser un mentor, como en el caso de los Millennials. Por supuesto, ninguno de estos grupos es homogéneo y el proceso educativo debe tener en cuenta las características y necesidades individuales de cada estudiante (Puchała-Ladzińska 2021).

Los métodos de activación, también conocidos como métodos activos, de búsqueda, basados en problemas, enseñanza activa o activación, serán particularmente útiles para cumplir con las expectativas de los estudiantes contemporáneos (Ordon 2015). Los métodos activadores son el tipo de actividades realizadas por el grupo y su líder que permiten la adquisición de conocimientos a través de la acción y la experiencia. Los métodos de activación permiten a los estudiantes buscar conocimiento en el curso de una actividad independiente y multilateral,



centrada en una tarea o situación problemática (Ordon 2015). En la literatura sobre el tema, existen varias clasificaciones de métodos de activación (ver Ordon 2015).

Una de las propuestas más interesantes es la clasificación de Danuta Bernacka, que enumeró ocho grupos de métodos de activación: métodos de integración del grupo, métodos (estrategias) de enseñanza y aprendizaje en pequeños grupos, métodos de presentación de mensajes preparados, métodos de creación y definición conceptos, métodos de resolución creativa de problemas y toma de decisiones, métodos de poner conceptos y soluciones en orden jerárquico, métodos de exposición y métodos de acción práctica (Bernacka 2001). En la enseñanza con el uso de métodos activadores, el énfasis está en la persona del estudiante y el desarrollo de sus competencias, y no en el programa de aprendizaje. El estudiante es percibido como un sujeto activo, adquiriendo conocimiento a través de su propia experiencia e investigación. El profesor/profesor apoya al estudiante creando oportunidades para ganar experiencia, participación emocional, comunicación con otros o reflexión independiente sobre el problema. En el grupo de aprendizaje se utilizan mecanismos de dinámica de grupo (Maciejowska 2008).

La cultura popular es actualmente un tipo dominante de cultura (Carroll 1992). Sin embargo, todavía está al borde de la reflexión y las actividades educativas. En el discurso pedagógico, la cultura popular se sitúa invariablemente en oposición a la alta cultura reconocida. La evaluación de sus textos a menudo se lleva a cabo a nivel de lenguaje y comprensión común de ciertos términos, por ejemplo, “popular”, mientras que no se analiza el contenido real. La popularidad se asocia simplemente con la mediocridad, mientras que la universalidad se combina con la inferioridad. Contrariamente a la visión presentada anteriormente, la naturaleza social y pedagógica de la cultura y el arte populares se subraya cada vez más (Jakubowski 2017). De acuerdo con esta visión, la cultura popular se considera un lugar para crear la propia identidad (esto no atañe solo a los jóvenes), negociar y crear significados y socializar (Jakubowski 2020). De hecho, los discursos sociales (aspiraciones, problemas y valores) se reflejan en la cultura popular. Witold Jakubowski (promotor de la tendencia de la pedagogía de la cultura popular) comenta los argumentos aún vinculantes de los críticos que acusan al arte popular de inmadurez y primitivismo. Como él afirma, el arte popular no tiene por qué ser aburrido tanto en el pensamiento como en la estética. Dirigir la cultura a un público amplio no significa necesariamente bajar el nivel. La facilidad de recepción no excluye la originalidad de la expresión del creador ni la actividad del destinatario. La naturaleza industrial de la producción



cultural actual no es típica solo del arte vulgar. La estandarización ocurre tanto en el arte alto como en el bajo, ya que todas las convenciones facilitan el logro de ciertas formas y efectos estéticos (Jakubowski 2020: 93). La cultura popular no es peor. Es un fragmento diferente de la realidad cultural (ver Jakubowski 2020), un elemento dominante, que vale la pena enfatizar. Por lo tanto, a la cultura popular se le debe otorgar un lugar completo en la educación.

### 1.3. Objetivos de aprendizaje

#### Objetivo principal

El objetivo principal de la capacitación es dotar a los participantes del conocimiento de la cultura popular y las habilidades para utilizarla en su práctica docente con el uso de métodos de activación seleccionados (lapbook, espacio abierto, pensamiento visual, debate al estilo Oxford) adaptados para el aprendizaje a distancia.

#### Objetivos

##### Los participantes deben:

##### En términos de conocimiento:

- Conocer las principales técnicas del mural;
- Conocer la noción de cultura popular;
- Conocer el potencial de la cultura popular en el aprendizaje;
- Conocer las características del método de espacios abiertos;
- Conocer las principales características del método de pensamiento visual;
- Conocer las características del método de debate estilo Oxford;
- Estar al tanto de emplear la cultura popular en las técnicas de enseñanza.

##### En términos de habilidades:

- Ser capaz de usar la técnica mural en la educación a distancia;
- Ser capaz de implementar la técnica de espacio abierto;
- Ser capaz de implementar el método de pensamiento visual;
- Ser capaz de desarrollar de manera on-line un debate Oxford;
- Identificar el potencial educativo de la cultura popular;

- Cooperar con otros;
- Dar argumentos a la solución propuesta.

### **En términos de actitudes:**

- Identificar puntos de vista igualitarios o populistas en la cultura;
- Identificar la cultura como una práctica educativa;
- Ser creativo;
- Mostrarse abierto a la variedad en términos cualitativos y estéticos;
- Usar herramientas online de manera consciente.

## **1.4.El grupo objetivo de la formación**

La formación está dirigida a docentes académicos, docentes de escuelas primarias y secundarias, estudiantes que se preparan para trabajar con niños, adolescentes y adultos, así como estudiantes de posgrado que deseen mejorar sus competencias docentes. El grupo objetivo de la capacitación son personas que desean adquirir conocimientos y aumentar sus habilidades relacionadas con el uso de métodos de activación en la educación a distancia.

## **1.5.Implementación de la formación**

Para garantizar la eficacia de la formación, se recomienda realizarla en un grupo de 12 a 18 personas. Sin embargo, el programa de capacitación se puede adaptar a las necesidades del grupo específico. Si bien la capacitación debe implementarse con el uso de métodos y técnicas de aprendizaje a distancia, también puede realizarse de manera presencial. Se ha asumido que la capacitación debe implementarse a través de la plataforma de aprendizaje Moodle.

## **1.6.Duración de la formación**

La duración de la formación es de 4 horas y 30 minutos (6 horas didácticas).



## 2. PROGRAMA FORMATIVO

### 2.1. Contenidos educativos

Durante la formación, los participantes adquirirán conocimientos básicos sobre el potencial pedagógico de la cultura popular y los métodos de activación seleccionados (lapbook, espacio abierto, pensamiento visual, debate al estilo Oxford). Los temas discutidos se reducen a tres áreas temáticas:

- a) la primera área, general e introductoria, se refiere al enfoque tradicional del papel de la cultura y el arte en la educación y su evolución. Los participantes de la capacitación tienen la oportunidad de compartir sus propias experiencias de participación en la cultura utilizando el lapbook y los métodos de pensamiento visual;
- b) la segunda área está dedicada a un intento de definir la cultura popular y los problemas seleccionados relacionados con la socialización de la cultura pop. Los participantes tienen la oportunidad de intercambiar opiniones con el uso del método de espacios abiertos;
- c) la tercera área presenta las posibilidades de utilizar la cultura popular en la práctica docente. Los participantes pueden abordar el problema y presentar sus puntos de vista participando en el debate al estilo Oxford.

### 2.2. Programación

Tema	Duración
1. Alta y baja cultura desde la perspectiva pedagógica – enfoque tradicional y moderno (lapbook y pensamiento visual)	1.5 h
2. La noción de cultura popular y los problemas relacionados con la socialización de la cultura pop (espacio abierto)	1.5 h
3. ¿Cómo implementar la cultura popular en su práctica docente? (Debate al estilo Oxford)	1.5 h



## 2.3. Medios y materiales didácticos.

### Medios y materiales:

- ordenador con conexión a Internet, altavoces y micrófono;
- cuenta personal en la plataforma de aprendizaje Moodle (BigBlueButton);
- Explorador web;
- MS Office;
- Padlet (<https://pl.padlet.com/>);
- Canva ([https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/));
- Mural (<https://www.mural.co/>);
- Miro (<https://miro.com/>);
- Materiales didácticos.

## 2.4. Métodos de enseñanza

### Métodos de enseñanza:

- lapbook;
- open space;
- visual thinking;
- debate Oxford;
- debate socrático;
- discusión informal;
- lectura;
- explicación;
- presentación;
- “¿Lavadora, maletín, papelera?”;
- Oraciones abiertas.

## 2.5. Referencias y Fuentes de internet

- Bernacka, D. (2001). *Od słowa do działania. Przegląd współczesnych metod kształcenia*, Wyd. ŻAK: Warszawa.



- Broadbridge, A.M., Maxwell, G.A., Ogden, S.M. (2007). *13\_2\_30: Experiences, perceptions, and expectations of retail employment for Generation Y*, „Career Development International”, nr 12(6), 523-544.
- Carroll, N. (1992). *The Nature of Mass Art*, „Philosophic Exchange”, nr 23(1), 2-37.
- Fernández-Fontecha, A., O’Halloran, K.L., Tan, S., Wignell, P. (2019). *A multimodal approach to visual thinking: the scientific sketchnote*, „Visual Communication”, nr 18(1), 5-29.
- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.
- Iwasiński, Ł. (2015). *Konsumpcja kulturowa jako manifestacja statusu. Od determinizmu klasowego do wszystkożerności*, „Przegląd Socjologiczny”, nr 64 (3), 9-25.
- Jakubowski, W. (2001). *Edukacja i kultura popularna*, Wyd. Impuls: Kraków.
- Jakubowski, W. (2006). *Edukacja w świecie kultury popularnej*. Kraków: Impuls.
- Jakubowski, W. (2010). *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*, „Ars inter Culturas”, nr 1, 35-54.
- Jakubowski, W. (2014). *Media i kultura popularna jako obszar studiów nad edukacją*, „Studia Edukacyjne” nr 50, 91-107.
- Jakubowski, W. (2017). *Pedagogika popkultury*, [w:] Jakubowski W. (red.) *Pedagogika kultury popularnej – teorie, metody i obszary badań*, Wyd. Impuls: Kraków.
- Jakubowski, W. (2020). *Popkulturowe ilustracje utopii społecznych, czyli o edukacyjnym potencjale kultury popularnej*, [w:] Włodarczyk R. (red.) *Utopia a edukacja*, Wyd. Instytut Pedagogiki Uniwersytetu Wrocławskiego: Wrocław.
- Maciejowska, I. (2008). *Metody aktywizujące*, [w:] Maciejowska I. (red.) *Jak kształcić studentów chemii i kierunków pokrewnych: podręcznik nauczyciela akademickiego*, Wyd. Wydziału Chemii Uniwersytetu Jagiellońskiego: Kraków.
- Melosik, Z. (2012). *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*, [w:] Skrzydlewski W., Dylak S. (red.) *Media – Edukacja – Kultura*, Wyd. UAM: Poznań-Rzeszów.
- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



- Ordon, U. (2015). *Wykorzystanie metod aktywizujących przez nauczycieli przedszkoli i klas I-III – raport z badań*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce”, nr 3, (<https://doi.org/10.14632/eetp.37.9>).
- Peycheva, Y., Lazarova, S. (2018). *The lapbook as a didactic tool to implement integrated training in natural science and technology and entrepreneurship at primary school level*, “Knowledge International Journal”, nr 28.3, 959-963.
- Potocka, M.A. (2016). *Nowa estetyka*, Wyd. Aletheia: Warszawa.
- Puchała-Ladzińska, K. (2021). *Teaching translation in times of lockdown*, Wyd. WUR: Rzeszów.
- Raja, R., Nagasubramani, P.C. (2018). *Impact of modern technology in education*, “Journal of Applied and Advanced Research”, nr 3 (Suppl. 1), S33-S35, (<https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>).
- Stącel, K. (2014). *Lapbook w bibliotece szkolnej. Warsztaty artystyczne*, „Biblioteka w szkole”, nr 9, 24-25.
- Strauss, W., Howe, N. (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation*, Wyd. Vintage Original: Nowy Jork.
- Van Woezik, T., Reuzel, R., Koksma, J. (2019). *Exploring Open Space: A self-directed learning approach for higher education*, “Cogent Education”, nr (6)1.
- Wierzbą, P. (2015). *Edukacja w czasach popkultury. Pedagogika kultury popularnej we współczesnej praktyce edukacyjnej*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja”, nr 2, 23-36.
- Wójcik, M. (2020). *Lapbook jako narzędzie promocji książki dla dzieci*, „Przegląd Biblioteczny”, nr 3, 375-385.

#### Fuentes de internet:

- <https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/01/Za%C5%82.3.-Zasady-i-przebieg-debaty.pdf> (accessed: 12.11.2021).
- <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kultura-masowa;3928898.html> (accessed: 12.11.2021).
- <https://kampus.umcs.pl> (accessed: 06.11.2021).
- <https://miro.com/> (accessed: 06.11.2021).
- [https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/) (accessed: 06.11.2021).
- <https://www.mural.co/> (accessed: 06.11.2021).
- <https://www.youtube.com/watch?v=9ypg71Aixwc> (accessed: 11.12.2021).



## 3. LECCIONES

### ***3.1. Alta y baja cultura desde la perspectiva pedagógica – enfoque tradicional y moderno (lapbook y pensamiento visual)***

#### **Objetivos detallados:**

- los participantes conocen las pautas para crear un lapbook virtual
- los participantes saben cómo crear lapbook;
- los participantes conocen los supuestos del método de pensamiento visual;
- los participantes pueden implementar el método de pensamiento visual en la práctica;
- los participantes entienden los cambios en los puntos de vista pedagógicos sobre la cultura y el arte;
- los participantes cooperan entre sí;
- los participantes potencian su creatividad.

#### **Métodos didácticos:**

- Discusión informal;
- Explicación;
- Lectura;
- Ejercicios prácticos;
- Lapbook;
- Presentación;
- Visual thinking.

**Duración:** 1 h 30 min.

#### **Medios didácticos y materiales:**

- ordenador con conexión a Internet, altavoces y micrófono;
- cuenta personal en la plataforma de aprendizaje Moodle (BigBlueButton);
- Explorador web;
- MS Office;



- Padlet (<https://pl.padlet.com/>)
- Canva ([https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/));
- Mural (<https://www.mural.co/>);
- Miro (<https://miro.com/>);
- Materiales didácticos.

## **Tarea 1. Alta y baja cultura desde la perspectiva pedagógica: enfoque tradicional y moderno**

### **Métodos didácticos:**

- Discusión informal;
- Explicación;
- Ejercicios prácticos.

**Duración:** 20 min.

### **Métodos didácticos y materiales:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono.
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Materiales didácticos.

### **Curso de formación:**

1. Los participantes inician sesión en la Plataforma de Aprendizaje Moodle – servicio BigBlueButton en el módulo II: La cultura popular en la práctica docente.
2. El instructor saluda a los participantes y les da el tema de la capacitación.
3. El instructor presenta el enfoque tradicional sobre el papel de la cultura y el arte en la enseñanza (materiales didácticos 1) y anima a los participantes a compartir sus opiniones sobre este tema.
4. Los participantes escriben sus propias definiciones del término “omnívoro cultural” en la sección “Notas compartidas”.
5. El instructor concluye el ejercicio definiendo “omnívoro cultural” (materiales didácticos 2).

## Tarea 2. Lapbook y visual thinking – consideraciones principales

### Métodos didácticos:

- Discusión informal;
- Lectura;
- Presentación.

**Duración:** 25 min.

### Medios y materiales:

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en the Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Materiales didácticos.

### Curso de formación:

1. El instructor presenta el método del lapbook (materiales didácticos 3).
2. El instructor presenta un lapbook tradicional y virtual ejemplar (materiales didácticos 4).
3. El instructor presenta herramientas para la elaboración de un lapbook virtual (materiales didácticos 5).
4. El instructor presenta el método de pensamiento visual (materiales didácticos 6)
5. El instructor presenta el ejemplo de visualización y discute las herramientas para prepararlo (materiales didácticos 7 y 8)
6. El instructor anima a los participantes a hacer preguntas y discutir el tema .

## Tarea 3. Lapbook y pensamiento visual – ejercicios prácticos

Didactic methods:

- Discusión informal;
- Lapbook;
- Visual thinking.

**Duración:** 35 min.



### **Medios y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Explorador web;
- MS Office;
- Padlet (<https://pl.padlet.com/>);
- Canva ([https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/));
- Mural (<https://www.mural.co/>);
- Miro (<https://miro.com/>).

### **Curso de formación:**

1. La tarea de los participantes es elaborar la obra “Mi modelo de participación en la cultura” con el uso de métodos de lapbook y/o pensamiento visual (materiales didácticos 9).
2. Los participantes realizan la tarea.
3. Cada participante presenta y describe su trabajo.

## **Tarea 4. Conclusiones**

### **Métodos didácticos:**

- Discusión informal.

**Duración:** 10 min.

### **Métodos y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton).

### **Curso de formación:**

1. El instructor anima a los participantes a compartir sus pensamientos relacionados con los métodos de activación presentados.
2. El instructor concluye la primera parte del entrenamiento.



## 3.1. La noción de cultura popular y los problemas relacionados con la socialización de la cultura pop (Espacio abierto)

### Objetivos detallados:

- los participantes conocen los supuestos del método de espacio abierto;
- los participantes pueden implementar el método de espacio abierto en la práctica;
- los participantes conocen la noción de cultura popular;
- los participantes son conscientes de los problemas seleccionados relacionados con la socialización en el mundo de la cultura popular;
- los participantes son conscientes de la variedad de necesidades y calidades, incluido el aspecto estético.

### **Métodos didácticos:**

- Debate socrático;
- Explicación;
- Ejercicios prácticos;
- Open space.

**Duración:** 1 h 30 min.

### **Medios y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Explorador web;
- MS Office;
- Materiales didácticos.

## **Tarea 1. Noción de cultura popular**

### **Métodos didácticos:**

- Explicación;
- Debate socrático.



**Duración:** 25 min.

**Métodos y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Explorador web;
- MS Office;
- Materiales didácticos.

**Curso de formación:**

1. El instructor saluda a los participantes y les da el tema de la capacitación.
2. El instructor presenta los principios del debate socrático (materiales didácticos 10).
3. El instructor envía a los participantes un fragmento de un texto para leer (materiales didácticos 11).
4. Los participantes discuten el texto sobre la noción de cultura popular.
5. El instructor concluye la discusión

**Tarea 2. Problemas relacionados con la socialización de la cultura popular (espacio abierto)**

**Métodos didácticos:**

- Espacio abierto;
- Discusión informal;
- Explicación;
- Presentación.

**Duración:** 50 min.

**Materiales y medios didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Materiales didácticos.



### **Curso de formación:**

1. El instructor presenta el método de espacio abierto (materiales didácticos 12).
2. El instructor presenta el tema a discutir y ejemplos de temas a discutir (materiales didácticos 13).
3. Los participantes preparan el programa de espacios abiertos y comienzan la discusión.
4. Al terminar la discusión, los representantes de los grupos presentan las conclusiones.
5. El instructor concluye la reunión de espacio abierto.

### **Tarea 3. Conclusiones**

#### **Métodos didácticos:**

- Discusión informal;
- “¿Lavadora, maletín, papeleras?”.

**Duración:** 15 min.

#### **Medios y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton).

### **Curso de formación:**

1. El instructor les pide a los participantes que compartan sus impresiones y pensamientos sobre la discusión realizada en el método de espacio abierto con el uso de "¿Lavadora, archivo, papeleras?" (materiales didácticos 14). El instructor comparte el diagrama (materiales didácticos 15) y los participantes escriben sus ideas en la pizarra virtual.
2. El instructor resume las respuestas proporcionadas por los participantes y concluye la segunda parte de la capacitación.



## 3.2. ¿Cómo implementar la cultura popular en su práctica docente? (Debate al estilo Oxford)

### **Objetivos detallados:**

- los participantes conocen los principios del debate al estilo Oxford;
- los participantes saben cómo conducir el debate al estilo de Oxford;
- los participantes conocen el potencial didáctico de la cultura popular;
- los participantes tienen la mente abierta a las opiniones de los demás;
- los participantes son conscientes de la diversidad de necesidades culturales.

### **Métodos didácticos:**

- Debate estilo Oxford;
- Explicación;
- Ejercicios prácticos;
- Presentación.

**Duración:** 1 h 30 min.

### **Medios y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Explorador web;
- Materiales didácticos.

## **Tarea 1. Cultura popular y filosofía**

### **Métodos didácticos:**

- Explicación;
- Ejercicios prácticos;
- Presentación.

**Duración:** 25 min.



**Medios y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Explorador web;
- Materiales didácticos.

**Curso de formación:**

1. El instructor saluda a los participantes y les da el tema de la capacitación.
2. Los participantes ven el video Cultura Pop: Pop y Filosofía (materiales didácticos 16).
3. Después de ver el video, el instructor le pide a cada participante que escriba los títulos de tres textos de cultura que tratan temas filosóficos importantes en la sección "Notas compartidas".
4. El instructor discute la lista de textos con los participantes.

**Tarea 2. El uso de textos de cultura popular en la práctica docente – a favor y en contra (debate estilo Oxford)****Métodos didácticos:**

- Debate estilo Oxford;
- Explicación;
- Presentación.

**Duración:** 45 min.

**Medios y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Materiales didácticos.

**Curso de formación:**

1. El instructor explica los principios del debate estilo Oxford a los participantes (materiales didácticos 17).



2. El docente presenta el tema del debate y los temas ejemplares sobre el uso de las obras de cultura popular en la práctica docente que puedan ser discutidos (materiales didácticos 18).
3. El instructor divide a los participantes en tres grupos.
4. Los participantes se preparan para el debate estilo Oxford y participan en la discusión.
5. El instructor resume los resultados, felicita a los ganadores y agradece a los participantes por participar en el debate.

### **Tarea 3. Conclusiones**

#### **Métodos didácticos:**

- Discusión informal;
- Oraciones abiertas;

**Duración:** 20 min.

#### **Medios y materiales didácticos:**

- Ordenador con conexión a internet, altavoces y micrófono;
- Cuenta en Moodle Learning Platform (BigBlueButton);
- Materiales didácticos.

#### **Curso de formación:**

1. El instructor pide a los participantes que completen las oraciones abiertas que resumen la capacitación (materiales didácticos 19).
2. El instructor agradece a los participantes por participar en la capacitación y concluye la reunión.



## 4. MATERIALES DIDÁCTICOS

### 4.1. Materiales didácticos 1

#### ***Alta y baja cultura desde la perspectiva pedagógica – enfoque tradicional y moderno (lapbook y pensamiento visual)***

Los enfoques tradicionales de socialización y educación de los jóvenes suponen que instituciones como la familia, la escuela y la Iglesia juegan un papel importante en este proceso. Uno de los componentes más importantes para dar forma a la identidad de los jóvenes es la alta cultura, p. teatro, ópera, museos, música clásica, literatura, poesía y otras bellas artes, que constituyen el canon de la cultura occidental. En los enfoques tradicionales, se supone que un joven debe ser “introducido” a la alta cultura, ya que es la esencia del buen gusto. También está la segunda función de la alta cultura. Es decir, es una de las fuentes importantes de clase y división individual de las personas dentro del sistema social. El conocimiento de la alta cultura se considera un determinante del alto capital cultural y viceversa. Como consecuencia, el método desigual de “distribución” del conocimiento sobre la alta cultura puede contribuir a la perpetuación de las diferencias sociales. En el enfoque tradicional, la cultura popular se equipara a la baja cultura. Se considera banal y privado de todo valor. Participar en la cultura popular conduce a la banalización del estilo de vida de una persona y al empobrecimiento de su identidad. Desde esta perspectiva, la cultura popular no puede ser de interés para los docentes.

Sin embargo, el modelo de educación y socialización antes mencionado no es adecuado en la actualidad. En la sociedad contemporánea se advierte un fenómeno que puede describirse como un cambio de socialización, que consiste en reducir el papel de las instituciones sociales tradicionales, es decir, la familia, la escuela y la Iglesia, en los procesos de socialización de los jóvenes. El lugar de estas instituciones está siendo ocupado por grupos de pares y la cultura popular. Esto es causado por varios factores. En primer lugar, la cultura pop se ha convertido en un estilo de vida para todos los grupos sociales (el fenómeno de la omnívora cultural ha surgido entre los representantes de las clases altas). En segundo lugar, se ha abolido (o al menos se ha violado gravemente) la división tradicional entre alta y baja cultura. Finalmente, las instituciones tradicionales parecen obsoletas para los jóvenes, ya que no son capaces de satisfacer las



necesidades de identidad de los jóvenes en un mundo que cambia dinámicamente. En resumen, la cultura popular se ha convertido en parte integral de la vida social contemporánea y nadie puede socavar su papel socializador. Por lo tanto, ignorar el papel de la cultura popular por parte de la escuela y los docentes, así como de los padres, conduce a su autoexclusión del proceso de socialización (Melosik 2015: 33).

#### References:

- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



## 4.2. Materiales didácticos 2

### El fenómeno de la omnívora cultural

Muchos tipos de investigación muestran que las personas de grupos que están más arriba en la jerarquía social tienen competencias y aspiraciones para participar tanto en la cultura popular como en la alta. Pueden disfrutar simultáneamente de la música de Stravinsky y de las canciones de la cantante americana Taylor Swift, leer *Crimen y Castigo* de Dostoievski y *Cosmopolitan* o incluso las revistas sensacionalistas, ir a la ópera de *Tosca* o *Aida*, y vivir emociones fuertes en el estadio de fútbol de la mismo día. Sin embargo, este fenómeno no incluye a representantes de la clase obrera, que solo pueden funcionar dentro de áreas definidas por la cultura popular (Melosik 2015: 33).

El omnívoro cultural puede considerarse oposición al esnobismo que se asocia con el buen gusto orgánicamente relacionado con el estatus social. Se puede suponer que el “omnívoro promedio” tiene un alto capital cultural y, por lo tanto, no necesita justificación institucional para sus elecciones. Tiene la capacidad de comprender los discursos que rigen la cultura y el mundo social. Además, puede relacionarse con ellos y discutir con ellos, dando a los textos culturales individuales un significado único (Iwasiński 2015). Para él/ella, la cultura es un espacio para satisfacer una gama de necesidades, desde las sensuales hasta las intelectuales, de manera consciente.

### References:

- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).
- Iwasiński, Ł. (2015). *Konsumpcja kulturowa jako manifestacja statusu. Od determinizmu klasowego do wszystkożerności*, „Przegląd Socjologiczny”, nr 64 (3), 9-25.



## 4.3. Materiales didácticos 3

### Lapbook

En el sentido tradicional, un lapbook es un archivo, a menudo parecido a un libro pequeño, que incluye texto (por ejemplo, citas interesantes), imágenes (por ejemplo, que representan personajes de libros) y modelos tridimensionales (por ejemplo, topografía o diagramas). Suele tener algunos bolsillos para juguetes, juegos y adivinanzas. Lapbook es un libro temático que contiene información de diversas fuentes, presentada de una manera muy sencilla y atractiva. El propósito de usar un lapbook es impulsar la imaginación y la participación del estudiante al organizar creativamente un maletín ordinario en un espacio educativo y de entretenimiento interactivo (Wójcik 2020). Lapbook estimula el pensamiento creativo, desarrolla la imaginación, inspira y despierta la curiosidad. También puede ayudar a mejorar la capacidad de trabajar en grupo (ver Staćel 2014). Lapbook se puede utilizar en varios entornos, como escuelas, bibliotecas y universidades (Peycheva, Lazarova 2018). El uso de un lapbook se basa en la idea de ir descubriendo poco a poco el contenido que se esconde en él. Se basa en un mensaje interactivo no lineal, lo que hace que esta herramienta sea similar a las formas de comunicación que son populares en el entorno de la red y cercanas al destinatario joven. Por lo tanto, puede traducir fácilmente la forma tradicional de un lapbook a una versión electrónica, preparada en varios programas gratuitos disponibles en Internet (por ejemplo, Padlet, Canva) o MS Office (por ejemplo, PowerPoint). En la versión digital, el lapbook puede contener (entre otros) imágenes, gifs e hipervínculos que lleven al usuario a lugares específicos de la web, como blogs, enciclopedias y películas seleccionadas por el alumno/alumna. Lapbook es una forma de expresión personalizada que se puede utilizar con éxito en varios niveles educativos. Su potencial depende principalmente del contexto y el alcance del uso.

### Referencias:

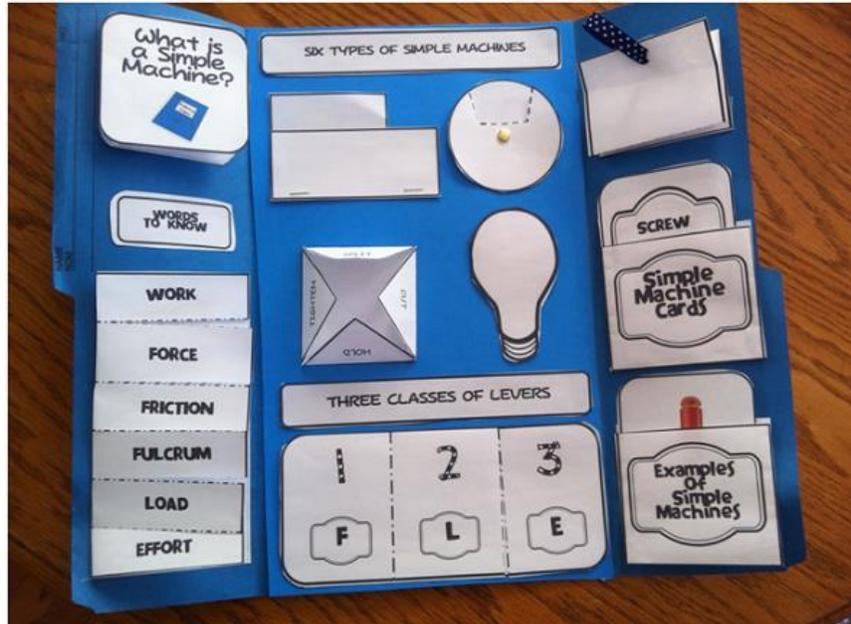
- Peycheva, Y., Lazarova, S. (2018). *The lapbook as a didactic tool to implement integrated training in natural science and technology and entrepreneurship at primary school level*, "Knowledge International Journal", nr 28.3, 959-963.
- Staćel, K. (2014). *Lapbook w bibliotece szkolnej. Warsztaty artystyczne*, „Biblioteka w szkole”, nr 9, 24-25.
- Wójcik, M. (2020). *Lapbook jako narzędzie promocji książki dla dzieci*, „Przegląd Biblioteczny” nr 3, 375-385.



## 4.4. Materiales didácticos 4

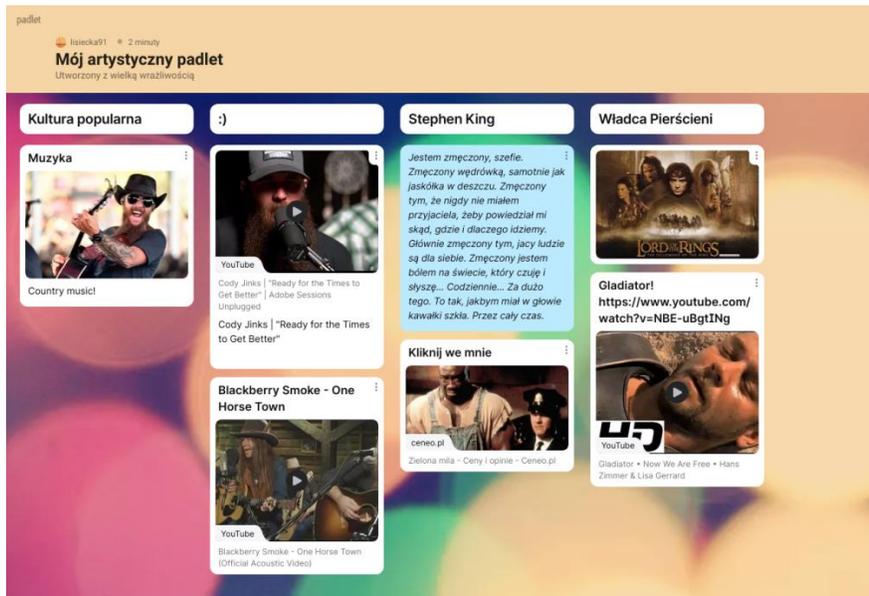
### Tradicional (1) y virtual (2) lapbook

1.



Fuente: <https://pl.pinterest.com/pin/573083121304772226/> (consultada: 9.11.2021)

2.



Hecho con: <https://pl.padlet.com/> (consultado: 09.11.2021)



## 4.5. Materiales didácticos 5

Herramientas que se pueden usar para preparar un lapbook virtual:

- <https://pl.padlet.com/>
- [https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/)
- <https://wakelet.com/wake/tqeH9-rpdPMdjsJr0Wfzi>
- <https://sway.office.com/P2imcLhpU65mE5Bz>
- <https://www.sutori.com/en/>
- Microsoft PowerPoint



## 4.6. Materiales didácticos 6

### Visual thinking

El pensamiento visual es un método de registro y transmisión de información a través de imágenes combinadas con texto. La suposición principal del pensamiento visual es que vincular imágenes y palabras es un medio de comunicación más eficaz que la comunicación basada únicamente en palabras. El pensamiento visual es un tipo alternativo de trabajo mental que organiza los pensamientos de forma espacial y no lineal. En el pensamiento visual, puede usar texto, formas visuales básicas (p. ej., puntos, líneas, círculos, flechas) y diagramas (p. ej., tablas y gráficos de eje de tiempo), así como dibujos más complejos. El pensamiento visual le permite visualizar ideas complejas y estimula el pensamiento basado en problemas. También es útil para hacer resúmenes. El pensamiento visual se puede encontrar en una variedad de formas o técnicas, como garabatos, registros gráficos, facilitación gráfica, escritura y apuntes. Las técnicas individuales se pueden combinar en mapas mentales, conceptualizaciones, guiones gráficos y diarios visuales (Fernández-Fontecha et al. 2019).

What is Visual Thinking? <https://www.youtube.com/watch?v=rZikhQ5w5Ck>

Doodling: <https://www.youtube.com/watch?v=t259ZDsDD8c>

Graphic recording: <https://www.youtube.com/watch?v=Kilgcoc7Wqg>

Graphic facilitation: <https://www.youtube.com/watch?v=S5DJC6LaOCI>

Scribing: <https://www.youtube.com/watch?v=bRLjDiJoi2s>

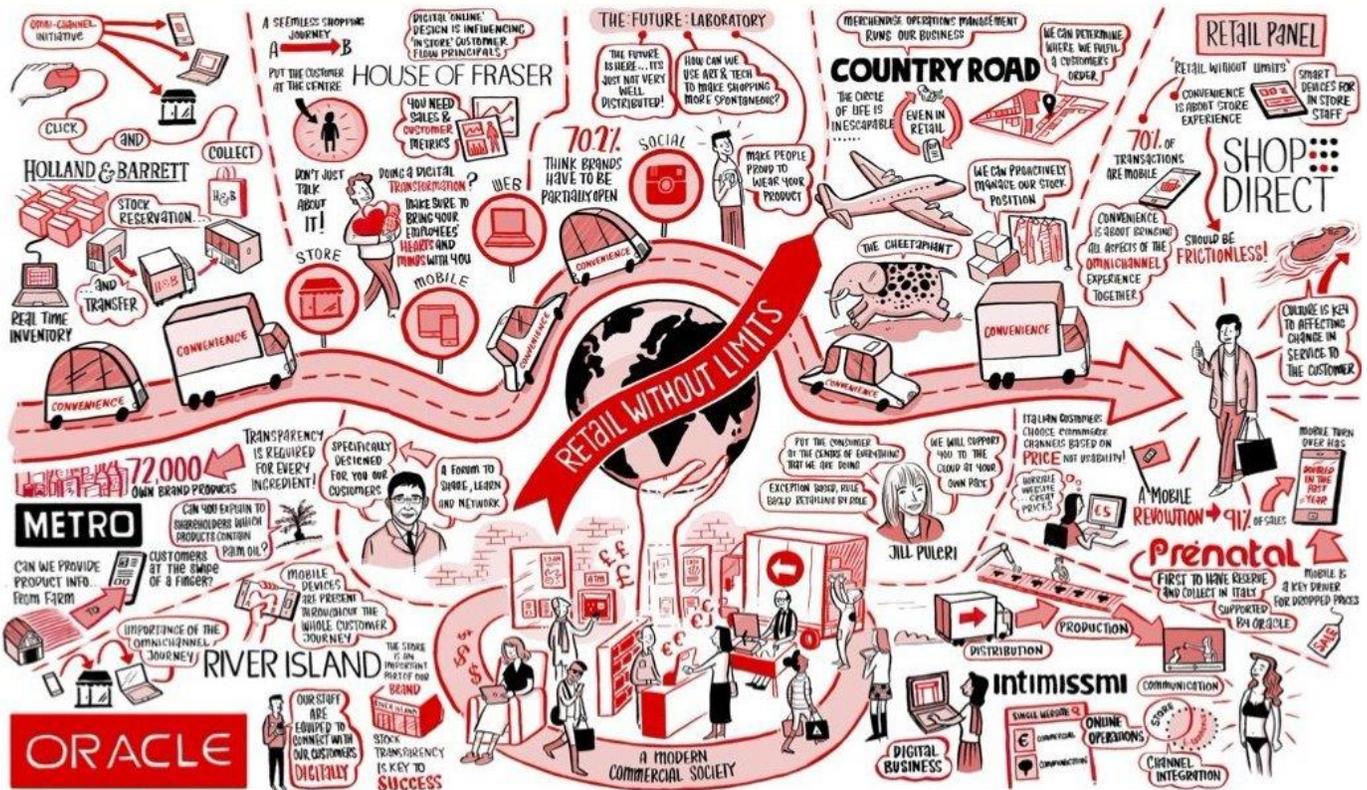
#### Fuente:

- Fernández-Fontecha, A, O'Halloran, KL, Tan, S, Wignell P. (2019). *A multimodal approach to visual thinking: the scientific sketchnote*, "Visual Communication", nr 18(1), 5-29, (doi:[10.1177/1470357218759808](https://doi.org/10.1177/1470357218759808)).



## 4.7. Materiales didácticos 7

### Visual thinking – ejemplos



Fuente: <https://gestalten.com/products/graphic-recording> (consultado: 10.11.2021)



## 4.8. Materiales didácticos 8

### Visual thinking – herramientas

- MS Paint
- [https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/)
- <https://crello.com/pl/>
- <https://www.mural.co/>
- <https://miro.com/>



## 4.9. Materiales didácticos 9

### Tarea – Mi modelo de participación en la cultura

Usa las herramientas que has aprendido y los recursos en línea para preparar tu propio modelo de participación en la cultura. Cree un lapbook virtual y/o una visualización que muestre cómo y cuándo tiene acceso a la cultura, qué “consume”, qué le gusta más y qué está más allá de su interés. ¡Ser creativo! Tiempo para realizar la tarea: al menos 20 minutos.



## 4.10. Materiales didácticos 10

### Debate socrático

Es una forma de conversación intelectual, centrada en el texto. El texto puede ser un ensayo, informe, poema, video, fotografía, obra de arte, artículo periodístico, etc. El organizador del debate selecciona el texto en torno al cual se desarrollará. Es esencial que todos los participantes lean el texto como condición para participar plenamente en la discusión. Después de leer/ver el texto, los participantes lo discuten juntos. A diferencia de otras formas de discusión, la discusión socrática utiliza principalmente el pensamiento crítico y preguntas abiertas. El papel del moderador/presidente debe limitarse a asegurarse de que los participantes no se aparten demasiado del problema principal. El núcleo de la discusión socrática es el pensamiento crítico. El objetivo de la discusión es aclarar lo que no estaba claro y encontrar una justificación para lo que no tiene causa. La discusión socrática es una forma de llegar a la verdad, promover el pensamiento creativo y desarrollar la tolerancia hacia diferentes puntos de vista.

**Fuente:** <https://samorzad.ceo.org.pl/material/dyskusja-sokratejska> (consultado: 07.11.2021).



## 4.11. Materiales didácticos 11

### Texto para la discusión socrática.

Actualmente, la literatura occidental se aleja de un enfoque pesimista de la cultura popular y sus destinatarios y deja de identificarla con la cultura de masas. Como afirma John Fiske, la cultura popular no es consumo, es principalmente cultura. Es un proceso activo de generación y circulación de significados y placeres dentro de un sistema social. El mencionado investigador llama la atención sobre las numerosas similitudes entre la cultura popular y la folklórica, recordando la discusión de esta última por parte de Graham Seal, quien afirma que existen varios rasgos característicos de la cultura folklórica. En primer lugar, define la identidad de los individuos y los grupos. Además, se comunica de manera informal, por lo que es muy difícil distinguir claramente entre remitentes y destinatarios. Finalmente, aunque puede interactuar con instituciones sociales establecidas como la Iglesia, los medios de comunicación o el sistema educativo, funciona fuera de ellos. Se puede notar que los rasgos de la cultura popular antes mencionados encajan perfectamente con las características de la cultura popular contemporánea. Fiske sostiene que aunque la cultura popular no es cultura popular, tienen muchas características comunes. Aunque existen en un contexto social diferente, son la cultura de la gente. En cierto sentido, la cultura popular puede entenderse como la cultura popular de las sociedades postindustriales y se la trata como tal cada vez con más frecuencia. La cultura popular, sin embargo, no es cultura de masas. Cultura de masas, dice Fiske, es un término útil para aquellos que creen que los bienes producidos y distribuidos por la industria cultural pueden ayudar a superar las desigualdades sociales. La audiencia, sin embargo, no es una masa pasiva y alienada. Fiske concluye que la cultura de masas no existe. Estamos ante teorías de la cultura de masas conectadas con el pesimismo y el pánico. Hoy, el concepto de cultura de masas tiene un significado más histórico y se refiere al mundo de la “segunda ola” descrito por Alvin Toffler. El término “cultura popular”, referido a la palabra *populus* (pueblo), está más relacionado con los tiempos modernos (Jakubowski 2014: 96-97).

Cultura de masas, cultura popular, industria cultural: el tipo dominante de cultura moderna que corresponde al modelo de sociedad de masas en el que se utilizan comúnmente los medios de comunicación de masas. Es el resultado de la democratización de la cultura y el desarrollo de la tecnología, especialmente en el campo de la comunicación. El principal atributo de la cultura de

masas es su variedad, como su nombre lo indica, que incluye grupos de participantes supralocales, transnacionales e incluso globales. Por lo general, se contrasta con una cultura de élite altamente artística. Desde el punto de vista de tal contraste, la producción en masa, la estandarización del contenido y la tendencia a unificar los gustos y el comportamiento de los destinatarios (la llamada homogeneización de la cultura) dominan en la cultura popular. El desarrollo dinámico de los medios digitales finalmente dio forma al modelo de cultura de masas como una cultura de grandes audiencias, un flujo rápido de información y entretenimiento barato y de fácil acceso

(Encyklopedia PWN).References:

- Jakubowski, W. (2014). *Media i kultura popularna jako obszar studiów nad edukacją*, „Studia Edukacyjne”, nr 50, 91-107.
- <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kultura-masowa;3928898.html> (accessed: 12.11.2021).



## 4.12. Materiales didácticos 12

### Open space

Open Space Technology es una forma de realizar eventos, conferencias y reuniones. El número de participantes en estas reuniones podrá oscilar entre 5 y 2.000. El método de espacio abierto se puede implementar tanto en grupos de discusión más pequeños como más grandes. El creador del método es Harrison Owen, quien notó que durante las conferencias que organizaba, independientemente de la calidad de las conferencias, los momentos más esperados eran las pausas para el café, durante las cuales los participantes podían hablar libremente sobre los temas que les interesaban. Por lo tanto, Owen trató de crear un ambiente para trabajar con grupos grandes que permitiera a los participantes pasar el tiempo de manera agradable mientras producían resultados satisfactorios.

Como resultado, se creó el método del espacio abierto. El espacio abierto comienza dando el tema principal y escribiendo intervalos de tiempo con símbolos que representan los lugares de discusión en la pizarra. Cada participante puede proponer un tema de conversación en un pequeño grupo. La persona que quiere sugerir un tema de discusión lo escribe en un papel y agrega su nombre. Luego, lee en voz alta lo que escribió, elige un lugar y hora para la discusión y coloca el papel en la agenda. A partir de este momento, el programa está listo y las charlas pueden comenzar cuando todos los temas enviados estén publicados en la pizarra. La agenda permanece disponible para los participantes durante toda la reunión. Gracias a esto, pueden consultarlo en cualquier momento, ver qué temas se están discutiendo actualmente y unirse a la discusión en el grupo seleccionado. En cada grupo, se preparan informes sobre la conversación en curso. Recopilar los informes y enviarlos a los participantes después de la reunión les permite analizar el conocimiento y las ideas que encontraron. Además, las actividades que se pueden realizar en relación con los temas discutidos a menudo se planifican durante las discusiones en espacios abiertos (Gadamska 2018: 31-32).

Para la eficacia del espacio abierto, es importante un ambiente agradable. Se puede asegurar obedeciendo las siguientes reglas (discutidas por el instructor/coordinador desde el principio): 1) quienquiera que venga es la persona adecuada; 2) cada vez que comienza es el momento adecuado; 3) donde sea que suceda, sucede en el lugar correcto; 4) pase lo que pase es lo

único que puede pasar; 5) cuando se acaba, se acaba (ver Van Woezik et al. 2019). Estos principios se complementan con la “ley de los dos pies”, lo que significa que cualquier persona puede abandonar la discusión en cualquier momento y pasar a otro grupo. Un participante puede visitar varios grupos. Tal persona es la llamada "abeja" que lleva ideas de un grupo a otro. Una persona que no participa activamente en ninguna discusión en este momento es la llamada "mariposa". Él / ella puede iniciar discusiones no solicitadas previamente en cualquier lugar del espacio abierto. Una “mariposa” puede convertirse en una “abeja” y viceversa. Cada participante decide por sí mismo cómo organizar su tiempo y espacio.

Es importante abrirse a lo inesperado y renunciar parcialmente al control. Todos los participantes del espacio abierto tienen los mismos derechos. Si bien las discusiones no son moderadas por expertos, no significa que a la reunión no asistan especialistas que pueden revelarse inesperadamente durante la reunión (Gadamska 2018). La fórmula tradicional del método de espacio abierto se puede aplicar fácilmente en la plataforma de aprendizaje Moodle. La agenda debe ser preparada en las “Notas Compartidas”. El instructor crea grupos virtuales (salas) e invita a los participantes a unirse a ellos. Los participantes pueden abandonar un grupo determinado y pasar a otro en cualquier momento (el instructor mueve al participante a la sala seleccionada). Los participantes pueden trabajar en la agenda y resumir la discusión en el foro BigBlueButton.

### Referencias:

- Van Woezik, T., Reuzel, R., Koksma, J. (2019). *Exploring Open Space: A self-directed learning approach for higher education*, “Cogent Education”, nr (6)1.
- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.



## 4.13. Materiales didácticos 13

### Open space – los temas a tratar

**Tema:** *Problemas asociados con la socialización de la cultura popular*

¿Cuáles son las consecuencias de la socialización que tiene lugar en la cultura popular? ¿Qué problemas pueden surgir? ¿Cuáles son las posibilidades? ¿Qué áreas del funcionamiento de niños, adolescentes y adultos se verán más afectadas?

### Temas para ser tratados – ejemplos:

la cultura popular se orienta hacia los aspectos físicos y sexuales de la vida;

- los niños y adolescentes construyen su identidad a partir de la cultura popular, ya que la consideran un factor que enriquece su vida;
- la cultura popular refuerza la impresión del ritmo acelerado de la vida y la inmediatez de los acontecimientos;
- la realidad virtual es más atractiva que el mundo real;
- la cultura popular promueve la variedad y la personalización (ver Melosik 2015);
- la cultura popular es un espejo que refleja la realidad;
- la cultura popular debilita la importancia de las autoridades tradicionales.

### Fuentes:

- Melosik Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



## 4.14. Materiales didácticos 14

### ¿Lavadora, maletín, papelera? – descripción del método

Es un método de resumen. El tablero contiene dibujos de una lavadora, un archivo y una papelera. La lavadora responde a la pregunta: ¿Qué hay que mejorar? Maletín: ¿Qué me llevo? Bin: ¿Qué no me sirve? Cada participante escribe lo que ha aprendido trabajando en el proyecto, lo que, en su opinión, debe mejorarse y lo que no le será útil en el futuro. Los participantes escriben oraciones cortas, frases o palabras clave alrededor de los dibujos.

Fuente: <https://cdw.edu.pl/6-sposobow-jak-podsumowac-zajecia-grupowe-do-pobrania/>  
(Consultado: 11.11.2021).



## 4.15. Materiales didácticos 15

“¿Lavadora, maletín, papelera?” – Ejemplos

PRALKA	TECZKA	KOSZ
		
Co należy poprawić?	Co zabieram?	Co mi się nie przyda?

In the picture:

PRALKA – Lavadora: ¿Qué hay que mejorar?

TECZKA – Maletín: ¿Qué me llevo?

KOSZ – Bin: ¿Qué no me sirve?

Hecho con: [https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/) (consultado: 09.11.2021)



## 4.16. Materiales didácticos 16

### *Cultura pop: pop y filosofía*

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=9ypg71Aixwc> (Consultado: 11.11.2021)



## 4.17. Materiales didácticos 17

### Debate Oxford – descripción

El debate estilo Oxford es un tipo de discusión con un curso cuidadosamente planificado en el que se discute la tesis. El debate al estilo Oxford permite presentar el problema analizado desde varias perspectivas. Una fórmula específica obliga a los participantes a preparar declaraciones y argumentos elaborados (ver Gadamska 2018).

#### Reglas de debate:

- dos equipos de cinco participan en la discusión: los partidarios de la tesis (equipo afirmativo) y los opositores de la tesis (equipo negativo). Cada equipo selecciona un líder (el primer orador) y establece el orden para los demás oradores;
- la audiencia que está presente en el debate decidirá qué lado gana el debate;
- el presidente dirige el debate; no participa en la discusión; designa oradores y los disciplina si se exceden del tiempo de su intervención; también vela por la correcta y civilizada conducción del debate;
- la silla está apoyada por el cronómetro que informa a los oradores sobre la hora de sus discursos;
- el orador llega al atril en el lado apropiado. La duración de los discursos de los primeros oradores es de 1,5 minutos, y el siguiente es de 1 minuto. Los representantes de las partes en litigio pronuncian discursos alternativamente;
- después de que hayan hablado todos los oradores, el presidente ordena un debate de la audiencia en el que todos tienen derecho a hablar, tanto la audiencia como los oradores principales. Los oradores representan alternativamente los lados afirmativo y negativo (de pie en el lado apropiado del atril);
- el debate de la audiencia continúa hasta que no haya más comentarios de la audiencia. Sin embargo, el moderador puede limitar el número de comentarios, poniendo fin a la discusión. Durante esta parte del debate, los oradores no tienen más de 1 minuto para hablar; • el presidente ordena la votación;



- todos en la audiencia participan en la votación. Cada persona vota por el lado afirmativo o negativo. También votan por el mejor orador. the chair counts the votes and announced the winner.

## La audiencia (el jurado)

La audiencia debe escuchar todos los discursos a favor y en contra. Intentan evaluar objetivamente qué lado presenta los argumentos más precisos. La elección de un mejor equipo se hace analizando y comparando los argumentos presentados en el debate, así como evaluando el cumplimiento del papel de los oradores individuales en el debate, así como el contenido y la forma del discurso. También se presta atención a si los equipos han respondido a los argumentos de la parte contraria.

## Criterios de evaluación de los ponentes

El líder del equipo afirmativo: define la tesis y la línea argumental, asigna tareas para otros miembros del equipo y presenta sus propios argumentos;

- el líder del equipo negativo – redefiniendo la tesis y la línea argumental, comentando los argumentos del líder del equipo afirmativo y presentando sus propios argumentos;
- 2.º, 3.º y 4.º orador del equipo afirmativo: contraargumentos, sus propios argumentos que respaldan la línea de argumentación de su equipo;
- 2.º, 3.º y 4.º orador del equipo negativo: contraargumentos, sus propios argumentos que respaldan la línea argumental de su equipo;
- 5º orador del equipo afirmativo – recapitular la línea argumental de su equipo, la yuxtaposición de la línea argumental de su equipo con la presentada por los oponentes, refutar los últimos argumentos de los oponentes, concluir el debate;
- 5º locutor del equipo negativo – resumir la línea argumental de su equipo, la yuxtaposición de la línea argumental de su equipo con la presentada por los oponentes, refutar los últimos argumentos de los oponentes, concluir el debate (fuente: Centralny Bank Pomysłów ZHP).

El debate al estilo de Oxford se puede aplicar fácilmente en el espacio virtual. El profesor (que actúa como presidente y secretario) da el tema del debate y divide al grupo en 3 equipos: partidarios y detractores de la tesis, y el público asistente. Luego de dividirse, los equipos (afirmativo y negativo) pasan a una reunión de 10 minutos en salas virtuales. Luego, el debate se lleva a cabo de acuerdo con las reglas. El presidente cede la palabra a los oradores. La votación sobre el resultado del debate se puede realizar mediante la opción "Encuestas" en la Plataforma Moodle.

### Referencias:

- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.
- <https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/01/Za%C5%82.3.-Zasady-i-przebieg-debaty.pdf> (consultado: 12.11.2021).



## 4.18. Materiales didácticos 18

### El tema del debate al estilo Oxford y los temas ejemplares que se discutirán

Tema: La cultura popular es necesaria en la práctica docente.

Temas ejemplares a discutir:

- Ignorar la cultura popular es sinónimo de ignorar a la juventud. Eso lleva al hecho de que los jóvenes ignoran la educación. Sin embargo, la cultura popular (junto con los medios de comunicación) podría ser un elemento importante de los esfuerzos educativos (Melosik 2012: 18).
- la cultura popular es un componente universal del capital cultural de los adolescentes en todo el mundo;
- la realidad de la cultura pop es el primer y más importante mundo para los jóvenes;
- gracias a la cultura popular se construye el entendimiento entre generaciones distantes entre sí – docentes y alumnos;
- con la ayuda de textos de cultura popular, es posible formar una actitud reflexiva hacia los medios y la capacidad de mirar críticamente los mensajes de los medios;
- el arte popular puede ser valioso estética y artísticamente;
- la cultura popular es fuente de conocimiento y espejo de la sociedad;
- la cultura pop permite a las personas liberarse de la forma unilateral de percibir e interpretar el mundo impuesta en el proceso de socialización y, sobre todo, en la educación institucional;
- la cultura pop te permite aprender sobre culturas lejanas y abrirte a diferentes sistemas de significados;
- la cultura popular es el entorno natural de los “nativos digitales”;
- al combinar textos de la cultura pop con elementos tradicionales de los planes de estudios, los maestros brindan a los estudiantes una imagen valiosa y diversa del mundo que está mucho más cerca de la realidad en la que viven diariamente;
- los alumnos y estudiantes son positivos sobre el contenido de enseñanza que está relacionado con sus experiencias e intereses personales (Wierzba 2015).



## Referencjas:

- Melosik, Z. (2012). *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*, [w:] Skrzydlewski W., Dylak S. (red.) *Media – Edukacja – Kultura*, Wyd. WUR: Poznań-Rzeszów.
- Wierzba, P. (2015). *Edukacja w czasach popkultury. Pedagogika kultury popularnej we współczesnej praktyce edukacyjnej*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja”, nr 2, 23-36.



## 4.19. Materiales didácticos 19

### Oraciones abiertas

Completa las oraciones:

- Hoy he aprendido que...
- Para mí lo más difícil fue...
- Lo que más me gustó...
- Lo que menos me gustó...
- No me lo esperaba...

Fuente: <https://cdw.edu.pl/6-sposobow-jak-podsumowac-zajecia-grupowe-do-pobrania/>

(Consultado: 12.11.2021).

Título de la página del gráfico: <https://pl.smiletemplates.com/word-templates/using-ipad/05073/>

