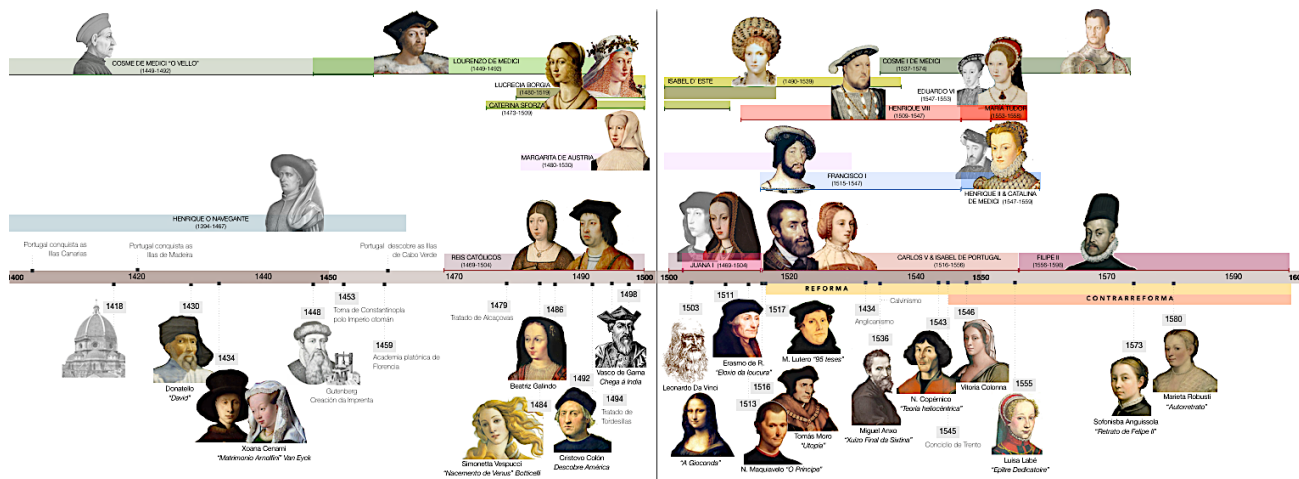




## AS FACIAS DE CLÍO

### CRONOLOXÍA VIRTUAL DE PERSONAXES HISTÓRICOS

(Alta Idade Moderna)



#### Que?

O proxecto "As facianas de Clío" consiste na elaboración dun eixe cronolóxico interactivo da Alta Idade Moderna (sécs. XV-XVI) no cal *daremos vida* a algúns dos personaxes máis representativos deste período.

#### Para que?

- ✗ Coñecer as obras e o legado de artistas, humanistas e científicos/as da época.
- ✗ Coñecer a importancia dalgúns personaxes dos séculos XV-XVI.
- ✗ Rescatar a memoria das mulleres que formaron parte da Historia.
- ✗ Recoñecer algúns trazos do Renacemento e do Humanismo na historia europea, a partir de fontes de diversos tipos.

#### Como?

Este proxecto abrangue diversas ferramentas dixitais ou aplicacións, e combina nas súas fases diferentes metodoloxías individualizadas e cooperativas.

- ✓ App "Morfo Booth"
- ✓ App "HP Reveal"
- ✓ App "Socratic" & "Kahoot"

✗ Estrutura "Folio xiratorio"

### TEMPO DE PESCUADA

En primeiro lugar, asignarase a cada alumno/a un personaxe histórico, que formará parte do eixe cronolóxico, sobre o cal deberá levar a cabo unha pescuda: a que se adicaba? que feitos destacan na súa biografía? ten algunha obra importante? hai algunha anécdota ou dato curioso que paga a pena salientar? por que é importante recuperar a súa historia?

F  
a  
s  
e  
1

1. Tras a investigación, elaborará unha breve síntese da información pescudada. Esta deberá conter, polo menos, un trazo vital da biografía do seu personaxe -algunha característica que o/a defina-, un feito significativo sobre o seu labor, e un feito histórico relacionado co contexto xeral da época estudada. Deberá escoller unha data importante na que se produza algún destes feitos elixidos, para ubicar ao personaxe no eixe cronolóxico.
2. Á parte da síntese, cada alumno/a buscará e anotará unha pregunta enigmática sobre o seu personaxe, seleccionando na rede algún elemento gráfico que o identifique.
3. Escollerá, tamén, unha imaxe da faciana do seu personaxe, frontal ou levemente xirada, para situala no eixe.



F  
a  
s  
e

2

### A CONSTRUCCIÓN DO "KA" (*Personaxes con alma*)

A segunda fase do proxecto consiste en "darlle vida" ao personaxe. Para iso utilizaremos unha sinxela ferramenta dixital que, a modo de brincadeira, permitiranos realizar un pequeno vídeo de 30 segundos, no que dito persoeiro -sen mencionar o seu nome- se presentará, formulando a información en forma de adiviñanza.

4. Mediante a aplicación "Morfo Booth", cada alumno/a gravará un audio de 30 segundos sobre a síntese elaborada na fase anterior. A información expresarase en forma de adiviñanza e deberá rematar coa pregunta: quen son? Situando os elementos faciais sobre a pantalla do iPad/tablet, para cadralos cos da imaxe do personaxe, conseguirá simular que este fale, movendo os beizos.
5. Cada alumno/a deberá adaptar a súa síntese de información aos 30 segundos de gravación de audio que permite a app. Deberase repetir a gravación as veces que sexa necesario, ata que o contido da adiviñanza quede claro aos espectadores. Para iso, poderán consultar aos membros do seu equipo e ao profesor/a.

F  
a  
s  
e

3

### AS FACIANAS DE CLÍO

Nesta fase do proxecto comporase o eixo cronolóxico interactivo.

6. O primeiro será situar no eixe a imaxe de cada un dos personaxes, que terá asociada unha data relevante sobre algunha das súas obras, un feito da súa traxectoria, etc.
7. A través da aplicación "HP Reveal" os alumnos/as asociarán o vídeo realizado na fase anterior á imaxe seleccionada para o eixe, que estará gardada no iPad/tablet.
8. Unha vez feita a asociación vídeo-imaxe, os alumno/as observarán o resultado coa mesma aplicación e así, as imaxes estáticas colocadas no eixo cronolóxico "cobrarán vida".

F  
a  
s  
e

4

### O DESAFÍO SOCRATIVE: QUEN É QUEN?

Na última fase do proxecto, cada equipo lanzará un desafío ao resto de compañeiros/as.

9. Ao final deste proceso cada alumno contará cunha imaxe do seu personaxe, un vídeo e unha pregunta enigmática. Con este material, cada equipo da clase elaborará un cuestionario a través da aplicación "Socrative", que se lanzará a toda a clase no reto final.
10. Cada equipo escollerá, de entre os seus membros, 2 vídeos, 2 preguntas enigmáticas e 2 imaxes.
11. O reto constará dunha serie de roldas -determinadas polo número de equipos cooperativos- nas que cada equipo se enfrontará aos desafíos-socrative lanzados polo resto de compañeiros/as. Os membros dos equipos disporán de 1 minuto para a resolución das respostas. Neste intervalo de tempo, os xogadores contarán cun dispositivo móbil co que poderán acceder á información interactiva dispoñible do eixo cronolóxico. O equipo vencedor será aquel que acumule unha maior puntuación.

Nome alumno/a

Curso

Personaxe histórico