



SMITHSONIAN LATINO  
VIRTUAL MUSEUM

# Teacher Tool Kit



Versión para imprimir en Español Vol. 1



Smithsonian Latino Center

 **TARGET**

## Tabla de Contenidos

Teacher Training Tool Kit del Smithsonian Latino Virtual Museum	>
Tabla de Contenidos	2 >
Agradecimientos/Créditos	3 >
Acerca del Smithsonian Latino Virtual Museum	4 >
Tutorial para el Maestro: Cómo usar Transmedia para la Enseñanza y el Aprendizaje	5 >
Metas Educativas del Latino Virtual Museum	8 >
Audiencias y Entornos Educativos	9 >
Herramientas para Enseñanza y Aprendizaje	10 >
Alineamientos Filosóficos	11 >
Relación con Exposiciones y Colecciones	12 >
Temas en el Currículo del Smithsonian Latino Virtual Museum	13 >
¡Chequea Esto!: Cortos animados	14 >
Actividades y Lecciones Educativas	15 >
LVM Teacher Training Tool Kit Versión Interactiva en Español ( <a href="http://latino.si.edu/PDF/LVM_ESPcomplete_toolkit.pdf">http://latino.si.edu/PDF/LVM_ESPcomplete_toolkit.pdf</a> )	
LVM Teacher Training Tool Kit Interactive English Version ( <a href="http://latino.si.edu/PDF/LVM_ENGcomplete_toolkit.pdf">http://latino.si.edu/PDF/LVM_ENGcomplete_toolkit.pdf</a> )	
LVM Teacher Training Tool Kit Print English Version ( <a href="http://latino.si.edu/PDF/LVM_ENGcomplete_toolkit_print.pdf">http://latino.si.edu/PDF/LVM_ENGcomplete_toolkit_print.pdf</a> )	



# Agradecimientos

El Teacher Training Tool kit del Latino Virtual Museum ha sido producido en colaboración con:

**Melissa A. Carrillo**

Directora Creativa  
Smithsonian Latino Center

**Tehani Collazo**

Especialista de Currículo

**Stacey Fox**

Diseñadora Didáctica/Artista

**Paola Ramírez**

Diseñadora Gráfica

**Evelyn Figueroa**

Asesora de Contenido  
Smithsonian Latino Center

**Olga Herrera**

Asesora de Contenido/ Traductora

**Emily Key**

Asesora de Educación  
Smithsonian Latino Center

**Kelli M. Anderson**

Asesora en Medios de Comunicación Social



El generoso apoyo para éste programa es proporcionado por Target, un patrocinador educativo del Smithsonian Latino Virtual Museum.



## Acerca del Smithsonian Latino Virtual Museum (LVM)

# *El Smithsonian Latino Virtual Museum* Aprendiendo en el Siglo XXI

El Smithsonian Latino Virtual Museum (LVM) (<http://latino.si.edu/LVM>) es un centro de actividad de Transmedia para colecciones digitales bi-dimensional y tri-dimensional, juegos en línea, simulaciones, mundos virtuales y programas innovadores en Real-Time que promueve las colecciones artísticas y científicas de la Institución.

El Latino Virtual Gallery (LVG) es un componente de LVM que ofrece oportunidades a curadores y artistas para trabajar con el personal del Smithsonian Institution e investigar, diseñar y desarrollar exposiciones digitales en línea.

Como un museo sin paredes y en línea, LVM formula un nuevo paradigma accesible a todos a través de un click o movimiento de la pantalla, permitiendo a los visitantes ver, escuchar e interactuar activamente. Gracias a las tecnologías de Transmedia, las posibilidades para la creación de comunidades son ilimitadas.

Al no haber un espacio físico dedicado a exponer las colecciones Latinas permanentes de los 19 museos del Smithsonian Institution, LVM ofrece una oportunidad sin precedentes para crear una presencia de colecciones y recursos latinos dentro de éste modelo de museo en línea.

Una nuevo componente de nuestro museo virtual es el Teacher Training Tool kit del LVM (bilingüe) que está a disposición del público en nuestro sitio web y en la plataforma iTunes U. El mismo cuenta con cortos animados sobre proyectos del Smithsonian, publicaciones electrónicas para el entrenamiento de maestros, juegos de inmersión, libros en Transmedia y objetos en imágenes digitales con tecnología de Realidad Aumentada.

El generoso apoyo para éste programa es proporcionado por Target, un patrocinador educativo del Smithsonian Latino Virtual Museum.



## Tutoría para el maestro

### Cómo utilizar Transmedia para la enseñanza y el aprendizaje

Este Teacher Training Tool kit introduce recursos de Transmedia que están alineados con los estándares nacionales de educación y los estándares de contenido y destrezas aplicables, los cuales se pueden mezclar y combinar para aumentar el currículo de clases.

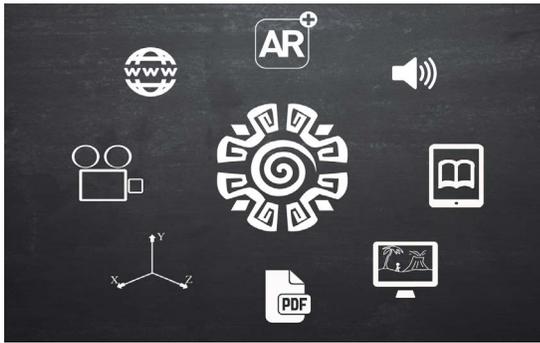


Siga el enlace para ver el tutorial <http://vimeo.com/slclvm/lvm-transmediatutorial-sp>

### Transmedia en LVM

1. Plataformas múltiples a través de las cuales llegar a los estudiantes.
2. Uso de las tecnologías actuales para llegar los estudiantes.
3. La habilidad de mezclar y combinar varios medios para enseñanza personalizada en el salón de clase.
4. Experiencias de Digital Cloud y medios tradicionales no conectados.
5. ¡Experiencias de aprendizaje realmente extraordinarias para el salón de clases!

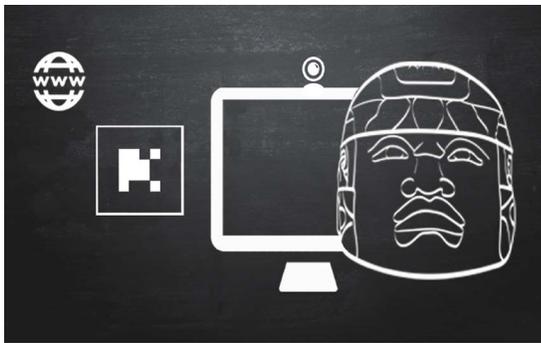




## Qué es Transmedia?

Transmedia es una técnica donde la información, cuento o evento se disemina a través de diferentes plataformas digitales usando varias tecnologías de experimentación por el usuario.

Con este Teacher Training Tool kit del LVM usted se familiarizará con seis proyectos de Transmedia: *Eco Explorers: Mi Tierra, Mi Mundo*; *Cerámica de los Ancestros*; *Arte Latino Now*; *Ancient Peoples, Modern Migrations*; *Eco Explorers: Cultura Olmeca*; y *Día de los Muertos*. Cada uno de éstos proyectos utiliza una combinación de componentes de medios interactivos incluyendo: sitios web, video, audio, PDFs interactivos, Realidad Aumentada (AR en Inglés), modelos visuales tridimensionales, simulaciones de inmersión interactiva tridimensional y libros electrónicos en formato PDF.



## Tipos de Realidad Aumentada (AR) (ambas basadas en símbolos marcadores):

### Realidad aumentada a través de un sitio web

(Utilizada en los módulos de cultura Olmeca y Latino Art Now)

- Visite el URL en este Teacher Training Tool kit.
- Descargue los símbolos marcadores en formato PDF.
- Visite el sitio web y permita que el mismo utilice su webcam.
- Coloque el símbolo marcador cerca de la cámara para que el modelo tridimensional aparezca en la pantalla.



### Realidad Aumentada a través de la aplicación Zappar

- Descargue la aplicación Zappar a su dispositivo móvil.
- Escanee las tarjetas con el Zapcode, el símbolo indicador de realidad aumentada. Este se encuentra en las tarjetas didácticas de este Teacher Training Tool kit. Una vez escanee el símbolo, escanee la imagen y al paso de unos segundos el modelo tridimensional saldrá en la pantalla de su dispositivo móvil.





## Simulación Interactiva Tridimensional

### Plataforma Second Life

(Disponible para los módulos del Día de los Muertos y Latino Art Now)

Para el acceso:

- Oprima el enlace de el Día de los Muertos en el sitio web de Second Life.
- Cree una cuenta gratis en el navegador de Second Life.
- Inicie una sesión en su cuenta y teletransportese a la Placita de LVM ubicada en la Isla de Second Life de la Universidad de Texas en El Paso.

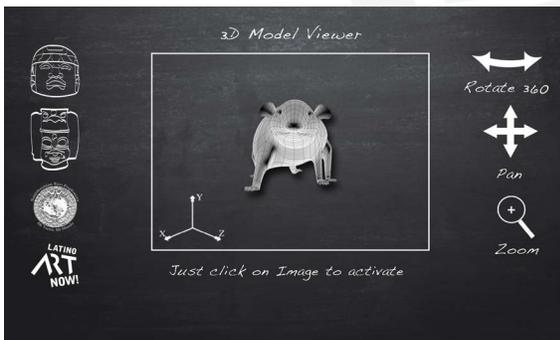


### Unity

(Disponible en los módulos de *Eco Explorers: Mi tierra, Mi mundo*; *La cultura Olmeca*; *Cerámica de los ancestros*; y *Pueblos antiguos, migraciones nuevas*)

- Visite el sitio web para el módulo específico.
- Descargue el programa de simulación para plataformas de Mac y Computador personal o úselo en línea.

\*Para una mejor experiencia descargue el programa de simulación a su computador. Advertencia: La simulación de la cultura Olmeca solo se encuentra en el Internet. Siga las instrucciones de cómo pasar de un ambiente a otro, lo mismo que cómo interactuar con los personajes y el medio de comunicación.



### Visualizador de modelo tridimensional LVM

- Oprima en el modelo tridimensional para activar el visualizador 3D.
- Para estudiar el modelo, seleccione su herramienta para rotar, acercar y alejar cada modelo.



## Metas educativas del Latino Virtual Museum



Preparar a educadores que trabajan con comunidades de jóvenes para atraer y motivar a éstos a seguir carreras de STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, artes, y matemáticas) utilizando estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje; exponer los jóvenes a simulaciones de situaciones reales a través de tecnología y experiencias culturalmente sensibles, dentro de contextos con juegos exploratorios que utilizan tecnologías tridimensionales de inmersión.

Proveer acceso a los educadores para trabajar con comunidades de jóvenes y utilizar recursos culturales de enseñanza que usan métodos de instrucción innovadores, que combinan experiencias reales y virtuales en programas educativos formales e informales.



## Audiencias y Entornos Educativos

Lugares y espacios educativos donde los maestros y estudiantes pueden utilizar el Teacher Training Tool kit del LVM:

- Entornos académicos formales (Pre-K a 16)
  - Relaciones comunes de contenido.
  - Tiempo extracurricular
  - Organizaciones comunitarias
  - Programas para después del horario escolar
  - Programas de verano
- Contextos de aprendizaje en línea
  - Mundos virtuales
  - Ambientes de inmersión
  - Cursos abiertos masivos en línea (MOOCs por sus siglas en Inglés)
  - Sistemas de gestión de aprendizaje (LMS por sus siglas en Inglés)
  - Sitios de redes sociales
- Entornos de aprendizaje mixtos
  - Sistemas de gestión de aprendizaje (LMS)
  - Clases/actuaciones telemáticas en Tiempo Real
  - Sitios de redes sociales
  - Video conferencias



## Herramientas para Enseñanza y Aprendizaje:

El contenido de LVM se enseña a través de:

- Exposiciones virtuales (multimedia e instalaciones tri-dimensionales)
- Colecciones/Investigación (archivo digital (3D); historias orales)
- Guías de currículo (iBooks, 3D Web Books, libros electrónicos y PDFs interactivos)
- Simulaciones bidimensionales y tridimensionales y MUVES (Se refiere a juegos y mundos virtuales)
- Cortometrajes animados (con alcance por red y móvil)
- Actividades de alcance real/virtual (talleres, simposios, festivales, conciertos)



## Alineamientos Filosóficos

Una parte inherente de LVM y sus actividades educativas y herramientas es el cómo los maestros motivan a los estudiantes a aprender y aumentar su conocimiento del mundo físico, de la historia, del lenguaje y de las artes visuales.

- *Relaciones de identidad*
  - Enseñar a los estudiantes acerca de identidades culturales Latinas a través de exposiciones y colecciones de museos.
- *Fondos de Conocimiento*
  - Utilizar fuentes de información y formas de aprendizajes que los niños y jóvenes adquieren de los miembros de sus redes sociales—de sus hogares, amigos, miembros de la comunidad y representantes de instituciones comunitarias, para enseñar conceptos familiares o nuevos.
- *Teorías de aprendizaje constructivo/interpretativo y situado*
  - Actividades y herramientas que estimulan a los niños y jóvenes a aprender contenido, creando, experimentando y diseñando.
- *Pensamiento crítico*
  - Actividades y herramientas que presentan problemas reales a estudiantes y jóvenes ayudándolos a aprender contenido y conceptos al ellos trabajar en encontrar posibles soluciones para dichos problemas.
- *Habilidades para el Siglo XXI*
  - Actividades y herramientas para cultivar destrezas necesarias para el siglo veintiuno. El Modelo de Destrezas del Siglo Veintiuno incluye tres áreas: habilidades para la vida y carrera; aprendizaje, innovación e información; y medios de comunicación y tecnología.
- *Caminos para carreras profesionales*
  - Actividades que enseñar al estudiante sobre trayectorias profesionales tradicionales y no tradicionales asociadas con los museos, las ciencias y las artes.



## Relación con Exposiciones y Colecciones

Todas las actividades y lecciones de LVM, mas allá del espacio virtual, están basadas en el contenido generado por los museos.

- Exposiciones y colecciones de Smithsonian Institution y sus afiliados
- Exposiciones virtuales, juegos y simulaciones tri-dimensionales del Smithsonian Latino Center
- Recursos en línea
- Programas culturales/educativos del Smithsonian (Educación)
- Contenido en LVM generado por los usuarios, público/comunitario (medios de comunicación social y mundos virtuales)
- Festival del Día de los muertos de LVM y programación comunitaria (medios de comunicación social y mundos virtuales)
- Historias orales de la comunidad



## Temas de Contenido del Latino Virtual Museum:

### La Experiencia Americana

- Día de los Muertos
- Latino Art Now
- Ancient Peoples, Modern Migrations

### Apoyando a un planeta biodiverso

- Smithsonian *Eco Explorers*: ***Mi tierra, Mi mundo/My Land, My World***

### Culturas del mundo

- Smithsonian *Eco Explorers*: ***Investigando mis Antepasados Científicos: Los Olmecas***
- Smithsonian *Eco Explorers*: ***Cerámica de los ancestros: Revelando el pasado de Centroamérica. Interpretando la Cultura a través de la Cerámica***



# ¡CHEQUEA ESTO!



## ¡Chequea Esto! Cortos Animados



Con el apoyo de 

El Smithsonian Latino Virtual Museum (LVM) presenta *¡Chequea Esto!*, una serie de cortos animados que enfoca en temas actuales relevantes para los jóvenes Latinos. Todos los cortos esta disponibles para dispositivos móviles.



### **¡Chequea Esto!** (<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/ChequeaestoSP>)

Aprenda acerca de las profesiones de STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) a través de las aventuras de Ana y Teresa ya que resaltan las ciencias geológicas y la investigación de la Dra. Liz Cottrell, geóloga del Museo de Historia Natural del Smithsonian. Las colecciones digitales destacadas y contenido son cortesía del Smithsonian Latino Center. La narración oral de la Dra. Cottrell es cortesía del Museo de Historia Natural del Smithsonian.



### **Día de Los Muertos/Day of the Dead** (<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/Florentina>)

Aprenda acerca de la tradición y la práctica cultural para honrar a nuestros antepasados a través de las historias animadas de una enérgica adolescente llamada Florentina, y siga sus conversaciones con su sabia Abuelita. Las colecciones digitales destacadas y contenido son cortesía del Smithsonian Latino Center.



### **Latino Art Now** (<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/LatinoArtNow>)

Aprenda acerca de las importantes contribuciones al Arte Americano a través de historias orales de artistas destacados. Únase a Santana y Fernando quienes crean sus propias esculturas de automóviles a través del trabajo inspirador del Artista Chicano Gilbert "Magu" Lujan. La historia oral es cortesía de Barefoot Productions. Las colecciones digitales destacadas y el contenido son cortesía del Smithsonian Latino Center.



### **Ancient Peoples, Modern Migrations** (<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/APMM>)

Venga a explorar el pueblo Maya USA con Isabel y Mia! Aprenda acerca de una comunidad Maya en la Florida de hoy y las formas en que mantienen las tradiciones mientras viven la vida del mundo moderno. Las historias orales destacadas y las colecciones de contenido son cortesía del Museo del Indio Americano del Smithsonian. El currículo y la instalación 3D son cortesía del Smithsonian Latino Center.



### **Eco Explorers Series: *Mi Tierra, Mi Mundo/My Land, My World*** (<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/EcoExplorers>)

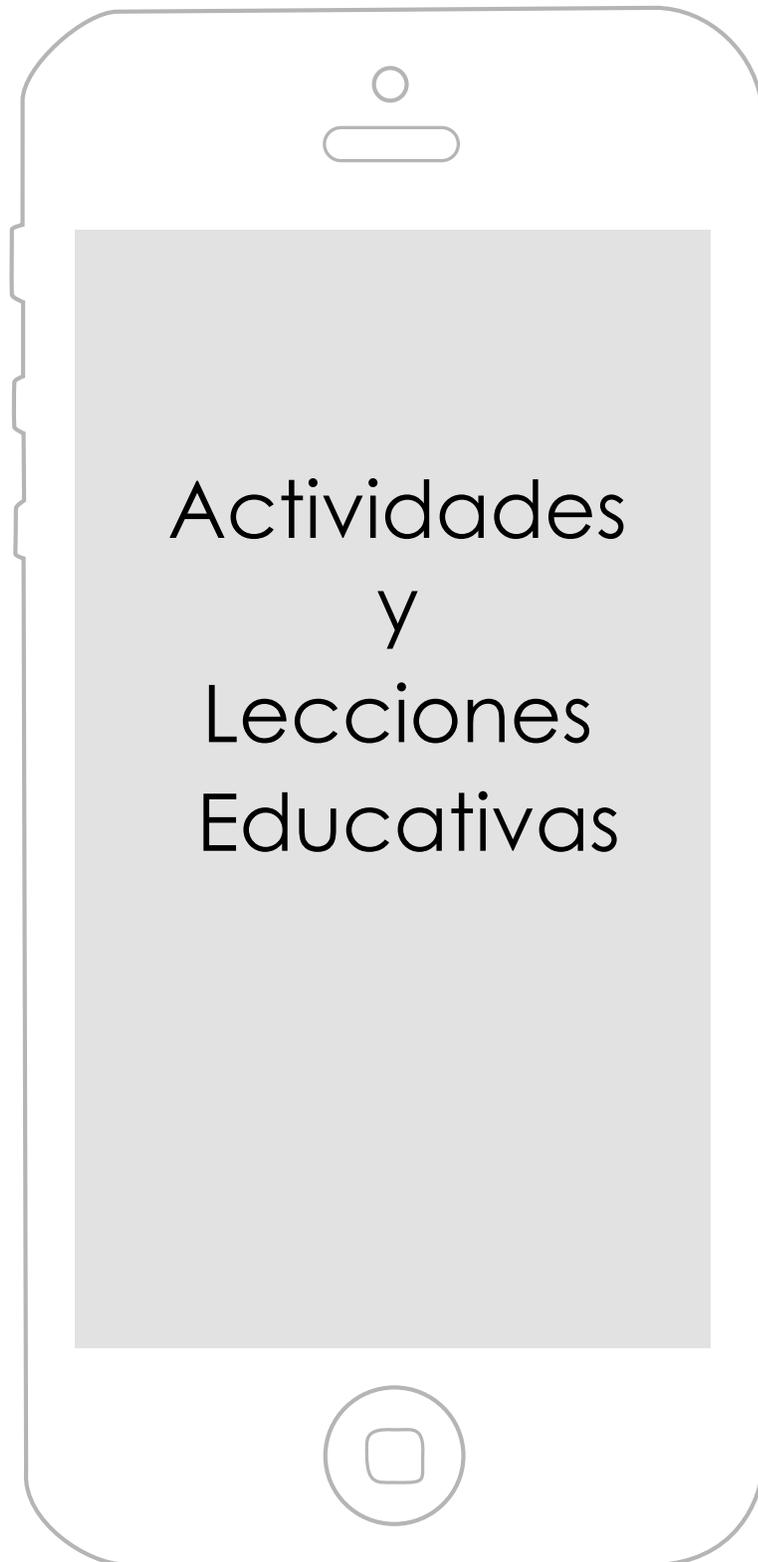
Explore Nuestra Tierra, Nuestro Mundo a través del concepto de una cuenca hidrográfica. Únase a Luis Domínguez, Eco Explorer del Smithsonian, quien se reúne con Educadores de Ciencias del Smithsonian, jóvenes del Young Ambassadors Program del Smithsonian y la Universidad de Texas, El Paso para aprender más acerca de la Bahía Chesapeake, las cuencas del Río Bravo y las diferentes profesiones relacionadas con las ciencias del medio ambiente y los museos. Las colecciones digitales destacadas y simulaciones en 3D son cortesía del Smithsonian Latino Center y la Universidad de Texas, El Paso. Las historias orales destacadas y las colecciones de contenido son cortesía del Smithsonian Environmental Research Center y la Universidad de Texas, El Paso.



### **Eco Explorers Series: *Olmecs/Cerámica de los Ancestros*** (<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/CeramicsOlmec>)

Unase a Mia Gómez, Eco Explorer del Smithsonian mientras investiga las culturas indígenas precolombinas a través de las colecciones de Arqueología y Antropología del Smithsonian. El contenido es cortesía del Museo de Historia Natural y el Museo del Indio Americano del Smithsonian. Las colecciones digitales destacadas y las simulaciones en 3D son cortesía del Smithsonian Latino Center.







# DAY OF THE DEAD DÍA DE LOS MUERTOS

Honrando  
a Nuestros  
Ancestros a  
través de una  
Celebración  
Comunitaria

## Detalles técnicos para el módulo del *Día de los Muertos/Day of the Dead*

### **Second Life**

- Abra una cuenta sin costo y cree su *avatar* en [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com).
- Advertencia: Existen términos de servicio establecidos por los Laboratorios Linden referentes al mínimo de edad del usuario. El sitio del Sim (simulación) de UTEP tiene una clasificación de contenido “moderado.”
- Una vez que haya creado su *avatar* en Second Life, descargue el navegador de Second Life del sitio web apropiado para el sistema operativo de su computador, Mac OS o Windows.
- Abra el navegador e inicie una sesión con el nombre de su *avatar* y su contraseña.
- Una vez se encuentre en Second Life, teletransportese al Sim (simulación) 1 de los Mineros de UTEP.

**Tiempo** 20 minutos para crear el *avatar* y descargar el navegador  
60 minutos como mínimo para explorar el área de La Placita en LVM

### **Requisitos Técnicos**

Acceso a Internet (DSL no es lo suficientemente rápido)  
Audífonos con micrófono

### **Realidad Aumentada**

- Descargue la aplicación Zappar para iOS o dispositivos móvil Android.
- Abra la aplicación Zappar en su dispositivo móvil.
- Posicione la cámara del móvil sobre las tarjetas de Realidad Aumentada que se encuentran en este Teacher Training Tool kit.
- Escanee el “Zapcode”, un símbolo localizado al lado de la imagen, y luego escanee la imagen completa.
- Espere unos segundos hasta que el archivo cargue y así podrá ver la imagen en la pantalla de su dispositivo.

**Tiempo** 5 minutos para descargar la aplicación Zappar  
1 minuto para escanear la tarjeta con el símbolo marcador y ver el objeto tridimensional

### **Requisitos Técnicos**

Acceso a Internet  
Dispositivo Móvil



# ¡EL LVM (Latino Virtual Museum) Interactivo del Smithsonian!

[SmithsonianLVM.tumblr.com](http://SmithsonianLVM.tumblr.com)

El Smithsonian Latino Virtual Museum es una iniciativa educativa de inmersión con plataforma transversal basada en experiencias bilingües de medios de comunicación mixtos la cual ayuda a aumentar el conocimiento, entendimiento y apreciación del patrimonio cultural Latino a través de experiencias innovadoras y participativas para el usuario. El LVM Interactivo del Smithsonian también está equipado para recoger información acerca de nuestros visitantes para así aprender más de nuestra audiencia, contenido y archivos digitales.

## Canales de Comunicación Social Oficiales del LVM del Smithsonian



### @Smithsonian\_LVM Twitter - #LatinoVirtualMuseum

Siga @Smithsonian\_LVM en Twitter para actualizaciones en todo lo relacionado con el #LatinoVirtualMuseum. Este canal alterno presenta contenido de nuestros blogs de Tumblr, imágenes compartidas en Instagram, discusiones en Facebook, y nuevas grabaciones en nuestra lista discográfica en SoundCloud.



### @Smithsonian\_LVM Instagram - #LVMcelebración

- Paso 1: Siga @Smithsonian\_Lvm en Instagram.
- Paso 2: Comparta sus celebraciones de días festivos Latinos en Tiempo Real usando el hashtag #LVMcelebración.
- Paso 3: Dele "Me gusta" a nuestras fotos y compártalas con sus amigos.



### Smithsonian LVM Facebook Page

Visite nuestra página en Facebook para conectarse con nuestra extensa comunidad de artistas, educadores, escritores, e innovadores especialistas en la cultura para participar en discusiones, encontrar información sobre artistas destacados y compartir información de contenido de la semana en el blog de LVM en Tumblr y en @Smithsonian-LVM en Instagram.



### Smithsonian LVM Tumblr - #MYLATINOSTORY

Comparta sus tradiciones culturales, celebraciones de días festivos e historias sobre sus experiencias dentro del patrimonio Latino y Afro-latino en nuestro blog del proyecto #MYLatinoStory. Junto con las historias que usted comparta, nosotros también destacaremos historias de músicos del Jazz Latino y músicos de Salsa del sello disquero Fania Records [www.fania.com](http://www.fania.com).





### **Flickr - Smithsonian LVM Archivo de imágenes Digitales**

El canal Flickr del Smithsonian LVM archiva el contenido creado originalmente en el canal Instagram @Smithsonian\_LVM, es una forma efectiva para que nuestra comunidad comparta imágenes y así mismo pueda descubrir imágenes relacionadas con nuestros proyectos educativos.

#### **Comparta sus fotos**

- Paso 1: Abra una cuenta gratuita en Flickr.
- Paso 2: Cargue fotos de celebraciones culturales Latinas, tradiciones festivas, y rituales de familia utilizando el tag #MyLatinoStory. Agregue información o subtítulos para darle más significado a sus imágenes.
- Paso 3: Comparta sus fotos en #MyLatinoStory Flickr Photo Group (<https://www.flickr.com/groups/2620459%40N21/>).



### **Smithsonian LVM SoundCloud**

El canal en Sound Cloud del Smithsonian LVM ofrece listas discográficas con información de contenido, entrevistas exclusivas con artistas y grabaciones musicales que se incluyen en el Café Sin Fronteras en La Placita, ubicado en Second Life. El Grupo #MyLatinoStory es una forma efectiva para que nuestra audiencia comparta sus historias orales las cuales preservan el patrimonio cultural Latino.

#### **¡Comparta sus Historias y Sonidos!**

- Paso 1: Abra su cuenta gratuita en SoundCloud y cargue su música, narrativas en audio e historias orales.
- Paso 2: Siga Smithsonian LVM en SoundCloud ([https://soundcloud.com/smithsonian\\_lvm](https://soundcloud.com/smithsonian_lvm)) para nuevas actualizaciones de nuestras listas discográficas y oportunidades para compartir su contenido.
- Paso 3: Marque "me gusta", reenvíe o deje comentarios en nuestras pistas.
- Paso 4: Comparta sus pistas en el grupo de #MyLatinoStory SoundCloud ([https://soundcloud.com/smithsonian\\_lvm/sets/mylatinostory](https://soundcloud.com/smithsonian_lvm/sets/mylatinostory)) oprimiendo el botón "Add to group" (agregue al grupo) ubicado bajo el símbolo de su pista individual.
- Paso 5: Comparta nuestras pistas y listas discográficas con su red social o también incluya nuestras listas y pistas en su sitio web o blog.



# La Experiencia Americana

**Título:** Día de los Muertos/Day of the Dead: Honrando a Nuestros Ancestros a través de una Celebración Comunitaria.

## Descripción:

En esta actividad los estudiantes van a participar en la celebración del Día de los Muertos/Day of the Dead utilizando los recursos de Transmedia y luego profundizarán en sus historias familiares. El evento culminante de ésta actividad incluirá la creación de un altar en el salón de clase que refleje lo que han aprendido sobre el Día de los Muertos/Day of the Dead y las historias de sus familias, utilizando los recursos de Transmedia de LVM. Los estudiantes documentarán la instalación visualmente utilizando técnicas mixtas tales como fotografías, sonido, y grabaciones de video para luego poner su contenido en el blog de LVM Day of Dead/Día de los Muertos Tumblr (<http://lvmdayofdead.tumblr.com/>) y en LVM Instagram ([https://instagram.com/smithsonian\\_lvm](https://instagram.com/smithsonian_lvm)).

## Audiencia:

- Ambiente escolar tradicional, organizaciones comunitarias, organizaciones sin fines de lucro, programa de actividades extracurriculares.
- Grados 6-12.

## Metas de aprendizaje para el estudiante:

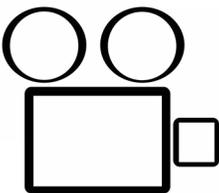
- Entender la historia, el contexto y prácticas culturales sobre el Día de los Muertos/Day of the Dead en comunidades mexicanas y chicanas alrededor del mundo utilizando los recursos de Transmedia de LVM.
- Aprender destrezas para hacer entrevistas.
- Aprender sobre la historia de su propia familia, al entrevistar personas mayores y otros miembros familiares sobre generaciones pasadas.
- Establecer relaciones entre tradiciones familiares propias y las tradiciones del Día de los Muertos/Day of the Dead.

## Resultados deseados

- Los estudiantes relatarán varias narrativas acerca de ancestros en sus propias familias.
- Los estudiantes describirán sus tradiciones familiares, y si aplica, relacionadas con mantener la historia familiar y el recuerdo de sus difuntos.
- Los estudiantes establecerán relaciones entre las tradiciones familiares y las prácticas y los objetos estudiados en los recursos de Transmedia de LVM.
- Los estudiantes utilizarán sus propios trabajos como fuentes de conocimiento para otros estudiantes al compartir sus hallazgos y sus fotos de la instalación y celebración final y sus grabaciones en el blog de LVM.

## Recursos para el maestro

- Revise el iBook del Día de los Muertos/Day of the Dead (<https://itunes.apple.com/us/book/dia-de-los-muertos/id930169569?mt=11>) como información de fondo para la preparación de la lección.
- Observe los elementos más significativos de la celebración del Día de los Muertos/Day of the Dead (<http://lvminteractive.org/VIDEO/DOD2011HIGHLIGHTSFULL.mov>) para entender mejor los enlaces en Transmedia.



*El significado del Altar Griselda Flores*  
Visite <http://vimeo.com/93523168> para ver el video



## Recursos de Transmedia en LVM:

Los siguientes recursos ofrecen información de fondo, así como fuentes primarias y secundarias para atraer a los estudiantes y maestros:

Recurso	Descripción
LVM Day of Dead/Día de los Muertos ( <a href="http://latino.si.edu/LVM/DayOfTheDead">http://latino.si.edu/LVM/DayOfTheDead</a> ) sitio web.	Micrositio principal del festival con recursos educativos.
Demostraciones de Ofrenda /Altares (video) ( <a href="http://lvminteractive.org/VIDEO/LEARNINGALTAR.mov">http://lvminteractive.org/VIDEO/LEARNINGALTAR.mov</a> )	Demostración 101 del Altar del Día de los Muertos.
Historias orales sobre el Día de los Muertos/Day of the Dead en LVM.	Entrevista destacada con Jamie Quintero ( <a href="http://lvminteractive.org/VIDEO/Oral%20History%20I.mov">http://lvminteractive.org/VIDEO/Oral%20History%20I.mov</a> ) Entrevista destacada con el artista Artist Carlos Villez ( <a href="http://lvminteractive.org/VIDEO/Oral%20History%20III.mov">http://lvminteractive.org/VIDEO/Oral%20History%20III.mov</a> )
Ofrenda/Altar de LVM en Realidad Aumentada.	Incluido en este Teacher Training Tool kit.
Sitio web Teatro de los Muertos de LVM ( <a href="http://latino.si.edu/LVM/DayOfTheDead">http://latino.si.edu/LVM/DayOfTheDead</a> ).	Sitio web de medios múltiples en LVM sobre el Día de los Muertos que incluye plan de lecciones, recursos y un interactivo con instrucciones sobre cómo construir su propio altar.
Kit de LVM para construir una ofrenda/altar en Second Life. La participación en la celebración del Día de los Muertos en LVM es gratuita. Usted solo necesita crear una cuenta ( <a href="https://join.secondlife.com/?lang=en-US">https://join.secondlife.com/?lang=en-US</a> ), un avatar, descargar SL Client ( <a href="http://secondlife.com/support/downloads/">http://secondlife.com/support/downloads/</a> ), e ir directamente a nuestro sitio en Smithsonian LVM-UTEP Placita, UTEP Miners1 ( <a href="http://maps.secondlife.com/secondlife/UTEP%20Miners%201/79/179/26">http://maps.secondlife.com/secondlife/UTEP%20Miners%201/79/179/26</a> ), donde se celebra nuestro festival y se encuentran las colecciones especiales del Día de los Muertos.	Experiencia tri-dimensional del Día de los Muertos/Day of the Dead en Second Life, un mundo virtual con <i>avatars</i> , donde se utilizan las colecciones digitales del Latino Virtual Museum (LVM) para ilustrar las costumbres y creencias desde las antiguas culturas de Mesoamérica hasta las que se celebran hoy en día en las culturas latinas.
Festival del Día de los Muertos (animación en video) ( <a href="https://vimeo.com/109020829">https://vimeo.com/109020829</a> )	Cortometraje animado en video promocionando el festival anual de LVM del Día de los Muertos/Day of the Dead.
¡Chequea Esto! Day of the Dead /Día de los Muertos Corto Animado. ( <a href="http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/Florentina">http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/Florentina</a> )	Cortometraje animado sobre la celebración del Día de los Muertos.
Eventos de micrófono abierto de la Sociedad de Poetas Muertos de LVM. Vea el archivo de videos: ( <a href="http://lvminteractive.org/VIDEO/literary.mov">http://lvminteractive.org/VIDEO/literary.mov</a> )	En LVM en Second Life: Eventos especiales en el Café sin Fronteras que ofrecen al estudiante un espacio virtual para crear su propio contenido y hacer su presentación en el espacio virtual en Real-Time. Utilizando medios de comunicación social ofrecemos a los estudiantes diferentes plataformas para crear sus poemas o historias digitales.
Eventos significativos del Festival del Día de los Muertos <a href="http://lvminteractive.org/VIDEO/DOD2011HIGHLIGHTSFULL.mov">http://lvminteractive.org/VIDEO/DOD2011HIGHLIGHTSFULL.mov</a>	Este archivo de video ofrece un panorama de éste festival anual con sus eventos, programación y con invitados especiales tales como Francisco X. Alarcón, Melissa Carrillo, Elena Días Bjorkquist, Stacey Fox, Amit Ghosh, Nancy Lorenza Green, César Iván, Emily Key, Radio La Chusma, María Miranda Maloney, Juan Manuel Portillo, Iréne Silva y Moisés S.I. Silva.
El Teatro de la Calaca ( <a href="http://www.ustream.tv/recorded/10598244">http://www.ustream.tv/recorded/10598244</a> ) del artista César Iván presentado por Mouthfeel Press.	



Recursos	Descripción
El Teatro de la Calaca del artista César Iván en LVM Second Life ( <a href="http://maps.secondlife.com/secondlife/UTEP%20Miners%201/79/179/26">http://maps.secondlife.com/secondlife/UTEP%20Miners%201/79/179/26</a> ).	Una instalación tridimensional y experiencia en Second Life.
Galería en línea de imágenes y videos de LVM Hollywood Forever ( <a href="http://www.lvminteractive.org/Hollywood_Forever/index.html">http://www.lvminteractive.org/Hollywood_Forever/index.html</a> ).	Este sitio web presenta a LVM en la comunidad de Los Angeles durante la celebración del Día de los Muertos documentando historias orales, actuaciones en vivo e imágenes de ésta celebración en el cementerio histórico Hollywood Forever.
Galería del Day of Dead/Día de los Muertos en Instagram ( <a href="http://instagram.com/smithsonian_lvm">http://instagram.com/smithsonian_lvm</a> ).	Contenido generado por el usuario ilustrando caras pintadas en honor del Día de los Muertos/Day of the Dead.



## Actividades

### Preparación: Aprendiendo sobre el Día de los Muertos/Day of the Dead (90 minutos en total)

- Experimente el Altar de la comunidad LVM en Second Life y El Teatro de los Muertos en forma bidimensional. (Permita a los estudiantes un mínimo de 30 minutos para navegar La Placita de LVM en Second Life) Preguntas sugeridas:
  - ¿Qué objetos, imágenes y textos ve usted en la exposición?
  - ¿Cuál es el significado del Día de los Muertos/Day of the Dead en las comunidades mexicanas y chicanas?
  - Cree su propio altar en el Teatro de los muertos como práctica para crear su propio altar en el aula escolar.
- Lea el iBook del Día de los Muertos/Day of the Dead de LVM (20 minutos).
  - ¿Quiénes o cuáles son figuras importantes y simbólicas asociadas con el Día de los Muertos?
  - ¿Cuál es el significado de éstas en las comunidades mexicanas y chicanas?
- Anote sus observaciones y preguntas (20 minutos).
- Escritura libre sobre sus reacciones y preguntas acerca de la experiencia con experiencia de inmersión (20 minutos).

#### **Entrevistas a miembros de la familia** (2 ½ horas en total)

- Refiera a los estudiantes a las historias orales de LVM sobre el Día de los Muertos/Day of the Dead para aprender sobre ésta tradición. Instruya que le presten atención a los significados de la celebración y de sus ancestros a medida que sean expresados por las personas entrevistadas, así como a la forma en que el entrevistador hace las preguntas (30 minutos).
- Pídale a los estudiantes que hagan una lista de los miembros familiares a quienes les gustaría entrevistar (15 minutos).
- Instruya a los estudiantes a crear árboles genealógicos con la información que tengan a la mano (éstos les servirán como guía para las entrevistas).
- Pida a los estudiantes que formulen preguntas basadas en estas listas Tarea: Entreviste a los miembros de su familia y grabe la entrevistas (con autorización de las personas entrevistadas) y/o tome notas y fotografías detalladas.

#### **Poemas para honrar a un ancestro** (80 minutos en total)

- Usando las entrevistas como punto de partida, indique a los estudiantes que escriban poemas en honor a sus ancestros (60 minutos).
- Refiera a los estudiantes a los cortometrajes de audio y video del Festival del Día de los Muertos/Day of the Dead para que les sirvan de contexto e inspiración (20 minutos).

#### **La Llorona: Escribiendo fábulas de familia** (12 horas u 8 sesiones de 1 ½ hora)

Indique a los estudiantes que:

- Experimenten el sitio interactivo de La Llorona en <http://lvmdayofdead.tumblr.com/> (30 minutos). 
- Lean el artículo de La Llorona en LVM Day of the Dead/Día de los Muertos en iBook que se encuentra en la página 16 (<http://www.lvminteractive.org/ibook/LVMDODIBOOK.ibooks>) (30 minutos).
- Escriban su propia fábula inspirada por el viaje de un ancestro (2-3 horas).
- Desarrollen su propia historia digital basada en su propia narrativa, historia, fotos e imágenes y dibujos. Para ver ejemplos de historias digitales creadas por otros estudiantes visite el sitio <http://storycenter.org>.

## ACTIVIDADES INTERACTIVAS ENTRE GRUPOS DE ESTUDIANTES

### Instrucciones para el maestro

#### Conexiones en Transmedia (90 minutos)

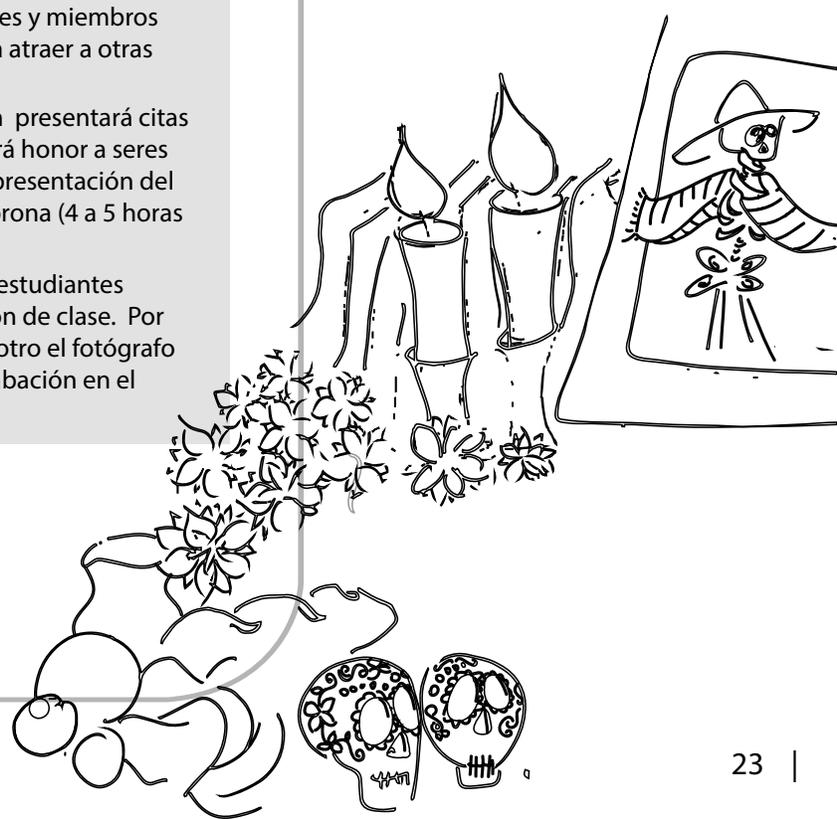
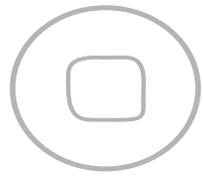
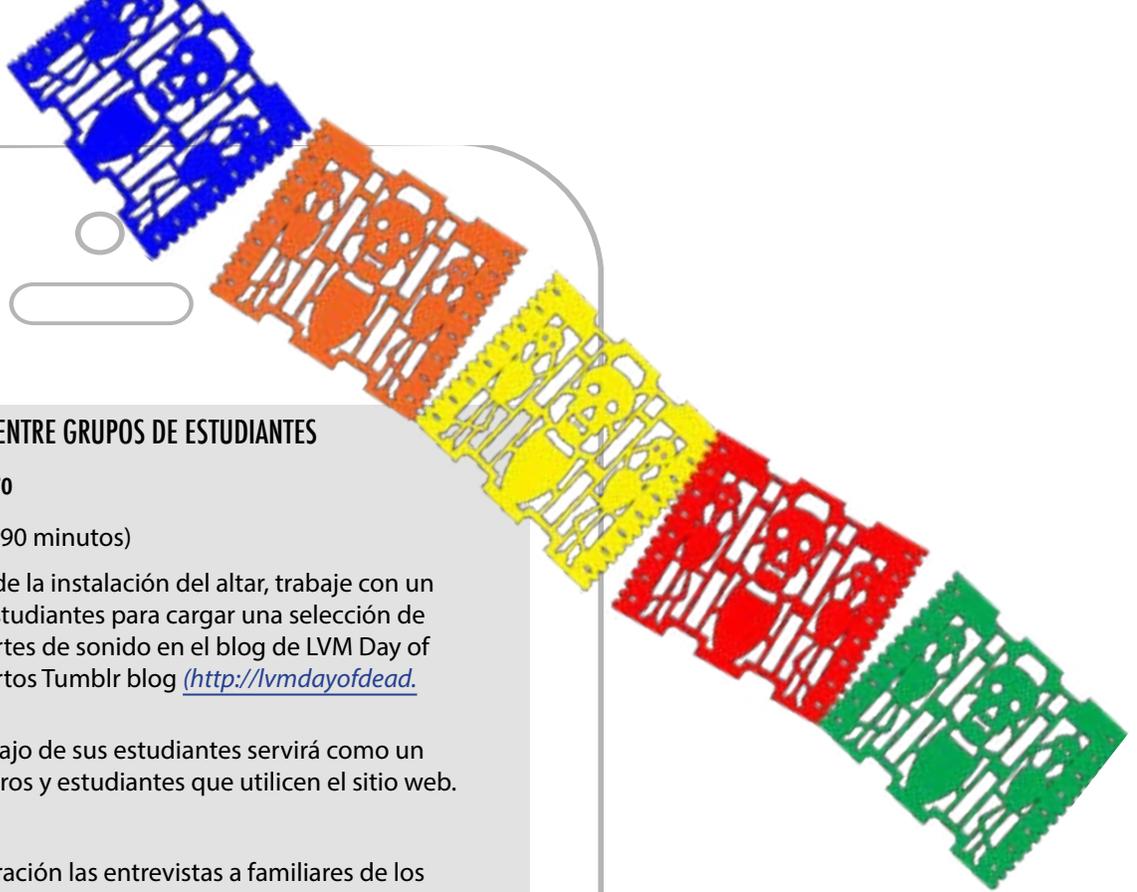
- Al finalizar el evento de la instalación del altar, trabaje con un grupo pequeño de estudiantes para cargar una selección de imágenes, video y cortes de sonido en el blog de LVM Day of Dead/Día de los Muertos Tumblr blog (<http://lvmdayofdead.tumblr.com/>).
- De ésta forma, el trabajo de sus estudiantes servirá como un recurso a otros maestros y estudiantes que utilicen el sitio web.

#### Creando un altar en el aula

- Teniendo como inspiración las entrevistas a familiares de los estudiantes y la actividad de "Cree su propio altar" en el Teatro de los Muertos (<http://latino.si.edu/DayoftheDead/>), indique a sus estudiantes que seleccionen 1 o 2 objetos o imágenes que representen a cada persona sobre quien el estudiante aprendió en la entrevista. Trabaje con los estudiantes en la elaboración del altar en el salón de clases.
- A medida que cada estudiante coloque sus objetos e imágenes en el altar, pídale que expliquen el simbolismo de los mismos y algo que hayan aprendido en la entrevista sobre su ancestro.

#### Actividad final: Día de los Muertos/Day of the Dead (6 ½ horas)

- Organice pequeños equipos de divulgación de 4 o 5 estudiantes
  - El equipo diseñará invitaciones para familiares y miembros de la comunidad y desarrollará un plan para atraer a otras audiencias (1 hora).
- Celebración en el salón de clase: Esta celebración presentará citas de las historias familiares de los estudiantes y hará honor a seres queridos ya fallecidos. Los estudiantes harán la presentación del altar y compartirán poemas inspirados por La Llorona (4 a 5 horas para la instalación).
- Documentación de la celebración: Pídale a 2 o 3 estudiantes que graben la instalación y celebración en el salón de clase. Por ejemplo: un estudiante puede ser el videógrafo, otro el fotógrafo y el otro puede ser el especialista de sonido y grabación en el evento (60 a 90 minutos).



## Conexiones de Habilidades para el Siglo XXI

- *Habilidades para la vida y carrera*

Las destrezas que se desarrollarán en esta área son:

- Flexibilidad y adaptación
- Iniciativa y auto dirección
- Social y transcultural
- Productividad y responsabilidad
- Liderazgo y responsabilidad

- *Aprendizaje e innovación*

Las destrezas que se desarrollarán en ésta área son:

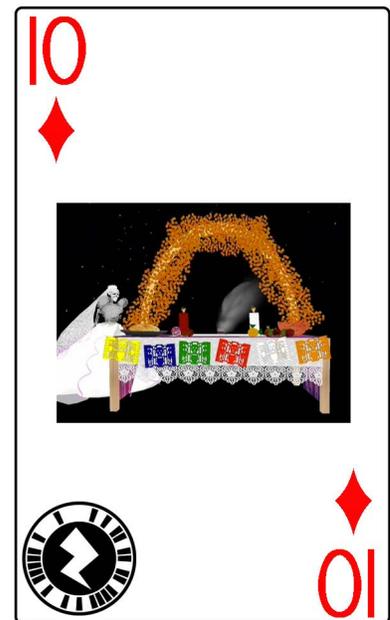
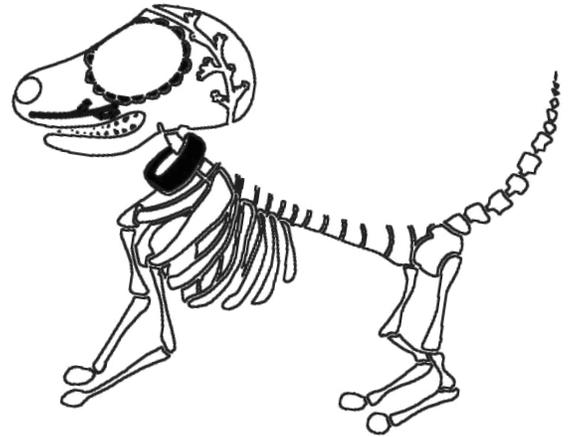
- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y colaboración
- Comunicación y colaboración

### Conexiones con los Estándares de Contenido

#### Grados 11 y 12—Integrando Conocimiento e Ideas

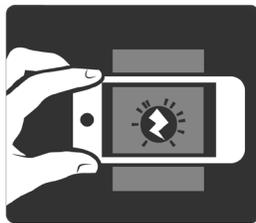
**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.7** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/7>) Integrar y evaluar múltiples fuentes de información en diferentes formatos y medios para responder a preguntas o problemas (por ejemplo: visualmente, cuantitativamente y en palabras).

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.9** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/9>) Integrar información de recursos diversos, primarios y secundarios para expresar el entendimiento coherente de ideas y eventos, notando discrepancias entre los recursos.



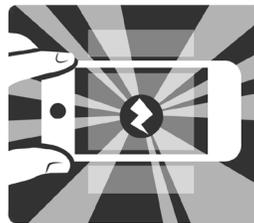
**Ready**

Download Zappar for free from your app store



**Aim**

Scan the zapcode then aim at the whole image



**Zap**

Watch it come to life!



La Experiencia Americana

**LATINO**

**ART**

**NOW!**

## Detalles técnicos para el módulo *Latino Art Now*

### Realidad Aumentada

- Visite el enlace de realidad aumentada que aparece en este Teacher Training Tool kit.
- Descargue el símbolo marcador en PDF e imprímalo.
- Permita que el sitio web utilice su webcam.
- Coloque el símbolo marcador en PDF cerca de la webcam y manténgalo firme.
- Espere unos segundos hasta que el archivo cargue y aparezca el objeto 3-D en la pantalla de su computador.

**Tiempo** 5 minutos para descargar el marcador de PDF e imprimirlo

1 minuto para escanear la tarjeta y ver aparecer el objeto 3-D

**Requisitos Técnicos** Acceso a internet. Webcam y computador

## ¡EL LVM (Latino Virtual Museum) Interactivo del Smithsonian!

[SmithsonianLVM.tumblr.com](http://SmithsonianLVM.tumblr.com)

El Smithsonian Latino Virtual Museum es una iniciativa educativa de inmersión con plataforma transversal basada en experiencias bilingües de medios de comunicación mixtos la cual ayuda a aumentar el conocimiento, entendimiento y apreciación del patrimonio cultural Latino a través de experiencias innovadoras y participativas para el usuario. El LVM Interactivo del Smithsonian también está equipado para recoger información acerca de nuestros visitantes para así aprender más de nuestra audiencia, contenido y archivos digitales.

### Canales de Comunicación Social Oficiales del LVM del Smithsonian



#### @Smithsonian\_LVM Twitter - #LatinoVirtualMuseum,

Siga @Smithsonian\_LVM en Twitter para actualizaciones en todo lo relacionado con el #LatinoVirtualMuseum. Este canal alterno presenta contenido de nuestros blogs de Tumblr, imágenes compartidas en Instagram, discusiones en Facebook, y nuevas grabaciones en nuestra lista discográfica en SoundCloud.



#### @Smithsonian\_LVM Instagram - #LVMcelebración

- Paso 1: Siga @Smithsonian\_Lvm en Instagram
- Paso 2: Comparta sus celebraciones de días festivos Latinos en Tiempo Real usando el hashtag #LVMcelebración
- Paso 3: Dele "Me gusta" a nuestras fotos y compártalas con sus amigos



#### Smithsonian LVM Facebook Page

Visite nuestra página en Facebook para conectarse con nuestra extensa comunidad de artistas, educadores, escritores, e innovadores especialistas en la cultura para participar en discusiones, encontrar información sobre artistas destacados y compartir información de contenido de la semana en el blog de LVM en Tumblr y en @Smithsonian-LVM en Instagram.



#### Smithsonian LVM Tumblr - #MYLATINOSTORY

Comparta sus tradiciones culturales, celebraciones de días festivos e historias sobre sus experiencias dentro del patrimonio Latino y Afro-latino en nuestro blog del proyecto #MYLatinoStory. Junto con las historias que usted comparta, nosotros también destacaremos historias de músicos del Jazz Latino y músicos de Salsa del sello disquero Fania Records [www.fania.com](http://www.fania.com).



# La Experiencia Americana

Título: LATINO ART (NOW)

## Descripción:

En ésta lección, los estudiantes utilizarán estrategias de conocimiento visual al estudiar la obra de arte Heirs Come to Pass/Los herederos que se van (<http://s.si.edu/1P6LmPM>), de la artista Martina López. Los estudiantes también podrán apreciar de forma más profunda ésta obra en forma tridimensional y en Realidad Aumentada (<http://vminteractive.org/AR/LOPEZAR/src/LOPEZAR.html>). También podrán aprender acerca de la artista. Como actividad final, los estudiantes podrán organizar una exposición de collages representando a sus propias familias a través de imágenes de símbolos y paisajes. Los estudiantes podrán presentar sus reflexiones en videos y entrevistas acerca de sus experiencias en el LVM en Tumblr (<http://smithsonianlvm.tumblr.com/>) y el sitio de LVM Instagram ([http://instagram.com/smithsonian\\_lvm#](http://instagram.com/smithsonian_lvm#)).

## Audiencia:

Estudiantes de escuela superior (Grados 9-12).

## Metas de Aprendizaje para Estudiantes:

- Entender el contexto en la obra de collage Heirs Come to Pass de la artista Martina López.
- Aprender acerca de la artista y los elementos de su estilo artístico.
- Representar a sus familias a través de frases e imágenes simbólicas.
- Comparar y contrastar el collage de la artista con los collages de los estudiantes.
- Mantener una discusión virtual acerca de sus obras de arte al presentar ejemplos de obras y sus reflexiones en video en el sitio web de LVM.

## Resultados Esperados:

- Los estudiantes discutirán elementos claves en el collage Heirs Come to Pass de López.
- Los estudiantes describirán las influencias en la obra artística de López y otros aspectos de su declaración artística y de la historia de su vida.
- Los estudiantes representarán a sus propias familias por medio de imágenes simbólicas y frases.
- Los estudiantes desarrollarán una presencia en línea para sus trabajos al presentar ejemplos y fragmentos de sus videos que detallan sus experiencias al estudiar esta artista y la creación de sus proyectos.

## Recursos para el maestro:

Ver el siguiente webcast para aprender más acerca de la artista desde su perspectiva personal y el contexto de su obra.

Recursos	Descripción
Webcast Intersections/Intersecciones ó <a href="http://americanart.si.edu/multimedia/webcasts/archive/2010/intersections/">http://americanart.si.edu/multimedia/webcasts/archive/2010/intersections/</a>	Las artistas Kathy Vargas, María Martínez-Cañas y Martina López discuten la relación de la cultura latina e identidad de género en sus trabajos. Panel moderado por Muriel Hasbun, Profesora de fotografía artística en el Corcoran College of Art + Design.

## Recursos de Transmedia de LVM:

Los siguientes recursos ofrecen información de contexto y fuentes primarias y secundarias de información para atraer a los estudiantes y maestros al uso de recursos de Transmedia y actividades educativas en LVM.

Recursos	Descripción
LVM 3D Augmented Reality ( <a href="http://vminteractive.org/ar.html">http://vminteractive.org/ar.html</a> )	¡Los objetos de la Institución Smithsonian en la palma de sus manos!
Explore murales ( <a href="http://vminteractive.org/AR/CARRILLOAR/src/CARRILLOAR.html">http://vminteractive.org/AR/CARRILLOAR/src/CARRILLOAR.html</a> ) utilizando Realidad Aumentada. ( <a href="http://vminteractive.org/AR/CARRILLOAR/src/CARRILLOAR.html">http://vminteractive.org/AR/CARRILLOAR/src/CARRILLOAR.html</a> )	LVM explora el trabajo mural de Eduardo Carrillo.

## Actividades

### Preparación: Aprendiendo sobre Arte Latino a través del lente de la Realidad Aumentada (4 horas)

- Pídale a los estudiantes que abran la obra Heirs Come to Pass utilizando la versión de Realidad Aumentada en (<http://lvminteractive.org/AR/LOPEZAR/src/LOPEZAR.html>). Observar ésta obra en forma tridimensional permitirá a los estudiantes ver detalles y texturas del collage de la artista (45 minutos).
- Haga un análisis visual de la obra Heirs Come to Pass. Por ejemplo, pídale a los estudiantes que escriban respuestas a las siguientes preguntas (o escoja preguntas que sigan los alineamientos de metas para su clase): ¿Qué observa en el collage de la artista López? Por favor sea específico(a).
  - ¿Qué objetos ves representados en la obra de López?
  - ¿Cuáles son las personas que ves en la obra?
  - ¿Cuál crees que es el simbolismo de los objetos y personas para la artista?
  - Observa el plano de profundidad (eje Z) en la ubicación de los personajes – ¿Qué significado sugiere el plano de profundidad en donde se encuentran los personajes?
  - Ahora observa la ubicación del plano horizontal (plano X) – ¿Puede leer los personajes de izquierda a derecha como en una línea de tiempo? ¿O siguen tus ojos a los personajes de arriba a abajo? Plano vertical (eje Y)
  - ¿Qué papel podría jugar el río que aparece en la escena? Pueden el río y sus tributarios actuar como un estilo de árbol genealógico? ¿Tienen el río y la tierra (medio ambiente) algún significado especial en la historia de la familia de la artista?
  - ¿Cómo pueden los cambios ambientales afectar a nuestras familias a través de generaciones?
  - ¿Qué crees que las siluetas pueden representar u ofrecer? Por ejemplo, ¿representan éstas una atmósfera cultural, un recuerdo de infancia o quizás un evento familiar o profesión?

### Teniendo en cuenta los elementos básicos de diseño

- Pídale a los estudiantes que también consideren los elementos de arte en la obra:
  - Línea – un punto que se mueve en el espacio. La línea puede variar en su ancho, largo, curvatura, color o dirección.
  - Color – La sensación visual que depende de la reflexión o absorción de la luz en una superficie.
  - Forma – un área o plano bidimensional que puede ser abierto o cerrado, de forma libre o geométrica. Puede existir en la naturaleza o puede ser creada por los humanos.
  - Textura – La calidad de superficie de los materiales ya sea real (táctil) implícita (visual).
  - Valor – la tonalidad de claridad u oscuridad de un color. La escala de valores muestra el variedad de valores de negro a blanco.
  - Espacio – el área o vacío entre, alrededor, arriba, abajo o dentro de los objetos. Las formas se definen por el espacio que las rodean o que están dentro de ellas, de la misma forma que los espacios se definen por las formas alrededor y dentro de ellas<sup>1</sup>.

### Narrando su historia

- Pídale a sus estudiantes que se imaginen un recuerdo que forma parte de las historias de sus familias (10 minutos).
- Utilice un reloj o cronómetro. Dele a sus estudiantes 5 minutos para que escriban el mayor número de detalles sobre sus recuerdos. Pídale que usando palabras individuales o frases describan la imagen visual de sus recuerdos. Usted los puede guiar en su proceso de visualización al pedirles que cierren sus ojos y luego hacerles preguntas tales como:
  - ¿Qué objetos son los que ves?
  - ¿Cuáles son los colores que sobresaltan en tu visión?
  - ¿Quién está ahí? ¿Hay alguien importante que esté ausente?
  - ¿Qué sientes? ¿Cuál es la temperatura? ¿Como está el aire (por ejemplo: quieto o ventoso)
  - ¿Qué situaciones pasan en tu recuerdo?
  - ¿Quién está hablando? ¿Qué dicen? ¿Hay alguien que esté callado? ¿En qué están pensando?

### Crear un collage

- Pídale a los estudiantes que utilizando sus listas, creen un collage para representar el recuerdo familiar, usando sus propios dibujos, palabras e imágenes cortadas de revistas (2-3 horas).

<sup>1</sup> Extraído de: [http://www.getty.edu/education/teachers/building\\_lessons/formal\\_analysis.html](http://www.getty.edu/education/teachers/building_lessons/formal_analysis.html)

## ACTIVIDADES INTERACTIVAS ENTRE GRUPOS DE ESTUDIANTES

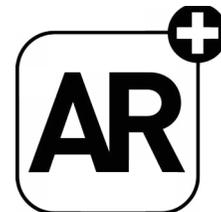
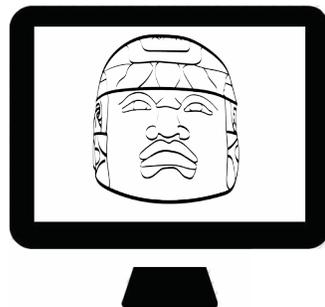
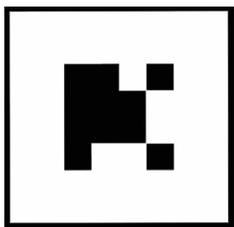
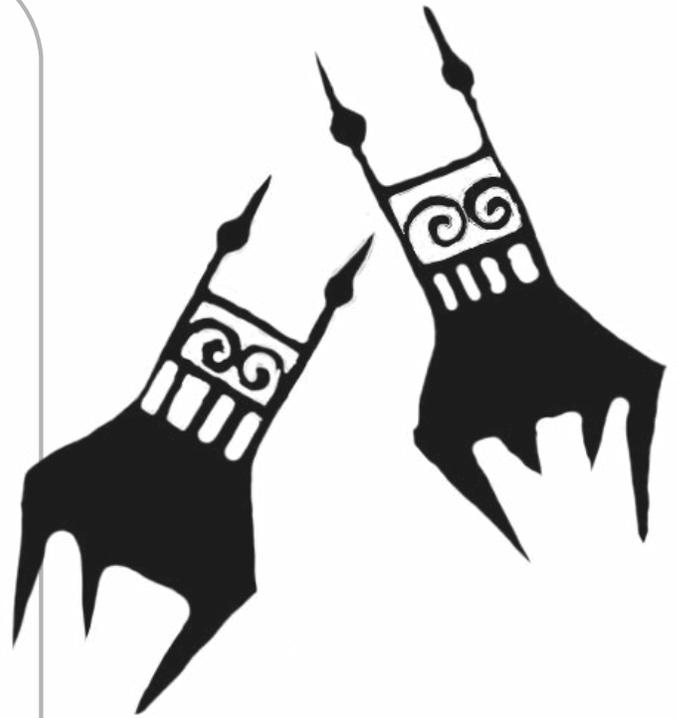
### Instrucciones para el maestro

#### Conexiones en Transmedia (5 horas y media)

- Pídale a los estudiantes que publiquen su video "Creando una Exposición de Recuerdos Familiares" y/o extractos de las entrevistas con los artistas en las redes sociales de LVM en Facebook, Tumblr, y el blog LVM) (3 horas).
- Publique los collages de los estudiantes en Tumblr
- Cree un corto animado utilizando las partes del collage y publíquelo en LVM Ustream (2 horas).
- Haga una presentación en vivo de las partes del collage con estudiantes que narren y muestren en LVM Ustream (20 minutos).

#### Actividad final: Exposición en el Salón de Clase y Video Entrevista con el Artista (3 horas)

- Pídale a los estudiantes que expongan sus obras terminadas en el salón de clase (2 horas).
- Asigne a un estudiante a servir como videógrafo y a otro a ser un entrevistador. Mientras el estudiante graba el proceso de la exposición, el otro estudiante le hará preguntas a sus compañeros (5 minutos por entrevista).



<http://lvminteractive.org/AR/LOPEZAR/src/LOPEZAR.html>

## Conexiones de Habilidades para el Siglo XXI

- *Habilidades para la vida y carrera*

Las habilidades que se tienen en cuenta a desarrollar están en las siguientes áreas:

- Iniciativa y auto dirección
- Social y transcultural
- Productividad y responsabilidad

- *Aprendizaje e innovación*

Las habilidades que se enfatizan para desarrollar en ésta área son:

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y solución a problemas
- Comunicación y colaboración

### Estándares nacionales de artes visuales<sup>2</sup>

*3. Estándar de contenido: Escogiendo y evaluando una variedad de temas, símbolos e ideas.*

Estándar de logro, competencia- estudiantes:

- A. Reflexionar en sobre como obras de arte se diferencian visualmente, espacialmente, temporalmente y por funcionalidad, y describa como éstos elementos se relacionan con la historia y la cultura.
- B. Aplicar temas, símbolos e ideas en sus obras de arte y utilizar las destrezas desarrolladas para resolver problemas de la vida diaria (23).

*6. Estándar de Contenido: Estableciendo conexiones entre las artes visuales y otras disciplinas.*

Estándar de logro, competencia- estudiantes:

- A. Comparar los materiales, tecnologías, medios y procesos de las artes visuales con los de otras disciplinas artísticas según se utilizan en la creación y tipos de análisis.
- B. Comparar las características de las artes visuales dentro de un periodo histórico particular o estilo con ideas, asuntos o temas en las humanidades o en las ciencias.
- C. Sintetizar los principios y técnicas creativas y analíticas de las artes visuales y de otras disciplinas dentro de las artes, humanidades o las ciencias.



Artista Destacado:  
El artista Chicano, Magu.

<sup>2</sup> Asociación Nacional de Educación de Arte/National Art Education Association

Siga el enlace para ver el corto animado  
<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/LatinoArtNow>



# ANCIENT MODERN

*people  
migrations*

## Detalles técnicos para el módulo *Ancient Peoples Modern Migrations*

### **Simulación inmersiva interactiva de Unity 3D**

- Navegue hasta el micrositio de simulación tridimensional que aparece en la lista de recursos.
- Descargue el archivo de acuerdo a su sistema operativo, Mac OS o Windows.
- Abra el archivo en su computador.
- Puede que usted tenga que descargar el reproductor Unity. Para ésto, le aparecerá el enlace correspondiente en su pantalla.

Abra la aplicación APMM en su pantalla y siga las instrucciones.

**Tiempo** El tiempo de descargue puede variar de acuerdo a la simulación. Por favor tenga en cuenta que éste es un archivo grande y sofisticado. Por consiguiente, el tiempo de descarga dependerá de la conexión de Internet a la cual tenga acceso. Le recomendamos a los maestros que descarguen la aplicación de antemano y la guarden en una memoria portátil para luego cargarla a los computadores de los estudiantes. No utilice la simulación directamente de la memoria portátil. Carguelo al “escritorio” de su computador desde su memoria para un mejor rendimiento.

### **Requisitos técnicos**

Conexión a Internet

Audífonos

Ratón de computador (mouse) con dos botones y con rueda de desplazamiento



# ¡EL LVM (Latino Virtual Museum) Interactivo del Smithsonian!

## [SmithsonianLVM.tumblr.com](http://SmithsonianLVM.tumblr.com)

El Smithsonian Latino Virtual Museum es una iniciativa educativa de inmersión con plataforma transversal basada en experiencias bilingües de medios de comunicación mixtos la cual ayuda a aumentar el conocimiento, entendimiento y apreciación del patrimonio cultural Latino a través de experiencias innovadoras y participativas para el usuario. El LVM Interactivo del Smithsonian también está equipado para recoger información acerca de nuestros visitantes para así aprender más de nuestra audiencia, contenido y archivos digitales.

## Canales de Comunicación Social Oficiales del LVM del Smithsonian



### **@Smithsonian\_LVM Twitter - #LatinoVirtualMuseum,**

Siga @Smithsonian\_LVM en Twitter para actualizaciones en todo lo relacionado con el #LatinoVirtualMuseum. Este canal alterno presenta contenido de nuestros blogs de Tumblr, imágenes compartidas en Instagram, discusiones en Facebook, y nuevas grabaciones en nuestra lista discográfica en SoundCloud.



### **@Smithsonian\_LVM Instagram - #LVMcelebración**

- Paso 1: Siga @Smithsonian\_Lvm en Instagram
- Paso 2: Comparta sus celebraciones de días festivos Latinos en Tiempo Real usando el hashtag #LVMcelebración
- Paso 3: Dele "Me gusta" a nuestras fotos y compártalas con sus amigos



### **Smithsonian LVM Facebook Page**

Visite nuestra página en Facebook para conectarse con nuestra extensa comunidad de artistas, educadores, escritores, e innovadores especialistas en la cultura para participar en discusiones, encontrar información sobre artistas destacados y compartir información de contenido de la semana en el blog de LVM en Tumblr y en @Smithsonian-LVM en Instagram.



### **Smithsonian LVM Tumblr - #MYLATINOSTORY**

Comparta sus tradiciones culturales, celebraciones de días festivos e historias sobre sus experiencias dentro del patrimonio Latino y Afro-latino en nuestro blog del proyecto #MYLatinoStory. Junto con las historias que usted comparta, nosotros también destacaremos historias de músicos del Jazz Latino y músicos de Salsa del sello disquero Fania Records [www.fania.com](http://www.fania.com).



# Entendiendo Culturas del Mundo

**Título:** Ancient Peoples Modern Migrations: Entendiendo la migración Maya en un Contexto Cultural y Marcando los Caminos al Presente

## Descripción:

En ésta lección los estudiantes aprenderán sobre una comunidad Maya en la Florida y las formas como mantienen sus tradiciones mientras conducen su vida en el mundo moderno. Explorarán los siguientes temas de la exposición: Expresiones Colectivas de Identidad, Espíritu Empresarial, Adquisición de Nuevas Destrezas y Mantenimiento de Prácticas Culturales.

Los estudiantes también usarán la simulación virtual Pueblos Antiguos, Migraciones Modernas en Unity 3D al igual que otros recursos en línea como puntos de partida para explorar sus propias comunidades en términos de patrones migratorios presentes y a través del tiempo. Investigarán patrones de migración e inmigración utilizando data del censo, artefactos pertenecientes a miembros de la familia, artefactos y documentos en bibliotecas locales, entre otros. Los estudiantes sintetizarán la data y la presentarán utilizando mapas, imágenes y objetos que muestren los patrones de migración e inmigración a lo largo del tiempo en sus comunidades.

## Audiencia:

Estudiantes de intermedia y escuela superior.

## Metas de aprendizaje para estudiantes:

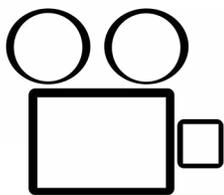
- Aprender sobre las comunidades representadas en Ancient Peoples, Modern Migrations.
- Aprender a investigar tendencias demográficas.
- Aprender patrones migratorios en sus propias comunidades a través del tiempo.
- Trazar patrones migratorios de sus propias comunidades a través del tiempo.

## Resultados esperados:

- Los estudiantes podrán describir patrones migratorios de las comunidades representadas en Ancient Peoples, Modern Migrations.
- Los estudiantes podrán articular datos relevantes de las comunidades de Ancient Peoples, Modern Migrations.
- Los estudiantes podrán describir narrativas específicas a las familias representadas en Ancient Peoples, Modern Migrations.
- Los estudiantes podrán describir patrones migratorios de sus propias comunidades locales.
- Los estudiantes podrán comparar y contrastar los patrones migratorios de sus propias comunidades con aquellos de las comunidades de Ancient Peoples, Modern Migrations.

## Recursos para el maestro:

- Estudiar el PowerPoint del Curador ([http://www.latino.si.edu/APMM\\_WEB/APMM\\_curatorNotes.pptx](http://www.latino.si.edu/APMM_WEB/APMM_curatorNotes.pptx)) en la simulación de Ancient Peoples, Modern Migrations y observar información importante antes de que los estudiantes exploren el sitio de simulación.



## Corto Animado Destacado

<http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/APMM>

*Princesa Maya. Indiantown, Florida*

Siga el enlace para ver el video <http://vimeo.com/93524102>

## Recursos de Transmedia en LVM:

Los siguientes recursos ofrecen información de fondo, así como fuentes primarias y secundarias para atraer a estudiantes y maestros a los recursos de Transmedia y actividades educativas.

Recursos	Descripción
Simulación APMM ( <a href="http://www.latino.si.edu/LatinoVirtualMuseum/APMM/">http://www.latino.si.edu/LatinoVirtualMuseum/APMM/</a> ) en Unity 3D Para una mejor experiencia, descargue la aplicación de Unity para MAC o PC y utilícela de manera local desde su computador.	Visite el Centro de Bienvenida en el sitio de simulación APMM y aprenda información básica acerca de la comunidad Maya y su historia migratoria a través de mapas y datos.
Notas del Curador. PowerPoint de APMM ( <a href="http://www.latino.si.edu/APMM_WEB/APMM_curatorNotes.pptx">http://www.latino.si.edu/APMM_WEB/APMM_curatorNotes.pptx</a> )	1- Utilice la diapositiva # 4 para crear un PDF de las comunidades de Florida, lugar en donde se lleva a cabo el estudio. 2- Utilice las diapositivas #2, 3 y 38 como información clave. Use la diapositiva #5 para explorar la identidad cultural a través de la estrategias de retención cultural descritas por el curador. Utilice los folletos en 3D para recolección de datos dentro de la simulación misma.
Escuelita Maya en la simulación APMM ( <a href="http://www.latino.si.edu/LatinoVirtualMuseum/APMM/">http://www.latino.si.edu/LatinoVirtualMuseum/APMM/</a> ) en Unity 3D	Presentación del juego de glifos Mayas. Busque la Escuelita Maya en la simulación APMM.
¡Chequea Esto!, Check This Out! Corto Animado de APMM ( <a href="http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/APMM">http://latino.si.edu/LVM/Chequeaesto/APMM</a> )	¡Chequea Esto! El corto animado de APMM.
Sitio web de Ancient Peoples, Modern Migrations ( <a href="http://www.latino.si.edu/LatinoVirtualMuseum/ancientpeoples-modernmigrations.htm">http://www.latino.si.edu/LatinoVirtualMuseum/ancientpeoples-modernmigrations.htm</a> )	El proyecto de Ancient Peoples, Modern Migrations explora el fenómeno de mantenimiento de identidad y la defensa cultural por pueblos indígenas latinoamericanos en los Estados Unidos. La adaptación a un nuevo ambiente es un reto para todos los inmigrantes pero éstas comunidades han demostrado continuamente un alto grado de inventiva para mantener una identidad indígena y prácticas culturales.



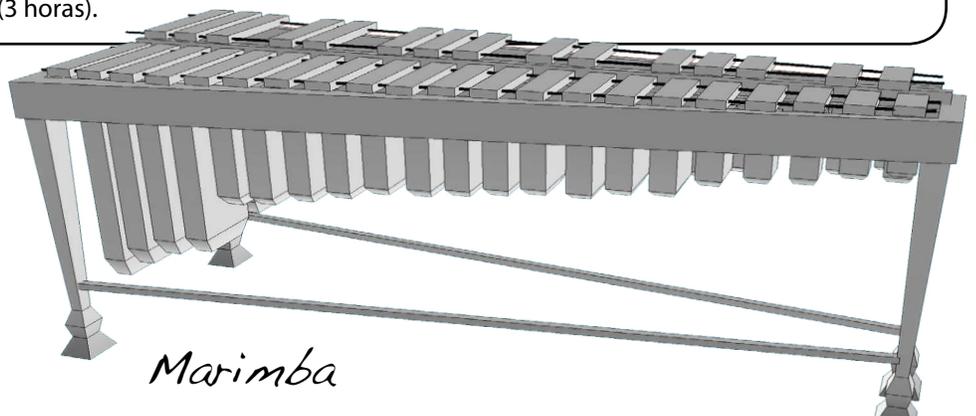
## Actividades

**Preparación: Aprendiendo acerca de LVM Ancient Peoples, Modern Migrations a través del lente de la Simulación** (90 minutos en total)

- Involucrar a los estudiantes en los recursos de simulación 3D virtual de Pueblos Antiguos, Migraciones Modernas (60 minutos).
- Guiar a los estudiantes en la simulación de Pueblos Antiguos, Migraciones Modernas (en grupos pequeños con estudiantes trabajando en computadores portátiles individuales o por medio de la proyección de la simulación 3D virtual en la pared del salón de clase).
  - Visite el Centro de Bienvenida en la simulación APMM para obtener información básica acerca de patrones migratorios de la comunidad.
- Pida a los estudiantes que tomen notas sobre los patrones migratorios y los factores que causan y atraen una migración e inmigración. También haga que identifiquen factores que han cambiado a través del tiempo en la decisión de las familias a emigrar (20 minutos).
- Pídale a los estudiantes que escriban citas de la exposición poniendo atención a la forma como miembros de la comunidad describen sus propias trayectorias y procesos de expresión y retención de identidad cultural (20 minutos).
- A medida que los estudiantes se muevan dentro de la simulación de recursos 3D de Pueblos Antiguos, Migraciones Modernas, sugiera que se detengan en los diferentes avisos, presentaciones de diapositivas y entrevistas con miembros de la comunidad para recoger información y aprender de ellos. Por ejemplo, a través de APMM, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar temas de:
  - Expresiones colectivas de identidad (leer la pancarta)
  - Espíritu empresarial (observe el video en la tienda)
  - Adquisición de nuevas destrezas (explore la exposición en el centro comunitario)
  - Construir capacidad (explore la exposición en el centro comunitario)
  - Retentiva cultural
    - Glifos Mayas (juego en la Escuelita Maya)
    - Explore la presentación de diapositivas al lado de los glifos Mayas
    - Explore la presentación de diapositivas en el pabellón
    - Explore el video y la presentación teatral
    - Aprenda de Petrona Manuel

**Entendiendo la trayectoria migratoria de mi familia en un contexto cultural** (18 horas durante 1 semana)

- Haga que los estudiantes trabajen con usted, con bibliotecarios locales, y con historiadores de la comunidad para aprender patrones migratorios de sus propias comunidades a través del tiempo.
- Utilice fuentes de información primaria (ejemplo: imágenes y textos de archivos), data (ejemplo: figuras del censo), entrevistas a miembros de la comunidad y fuentes secundarias (9 horas).
- Asigne a los estudiantes a crear un reporte de los patrones migratorios e historias de sus comunidades (6 horas).
- Utilizando los reportes de los estudiantes como guía, pídale que hagan un mapa de los patrones migratorios de su comunidad a través del tiempo (3 horas).



## ACTIVIDADES INTERACTIVAS ENTRE GRUPOS DE ESTUDIANTES

### Instrucciones para el maestro

#### Conexiones en Transmedia (3+ horas)

- Asigne a dos estudiantes a grabar y fotografiar la presentación y a entrevistar a algunos de sus compañeros. Pídales que publiquen extractos de la presentación y entrevistas en el blog de LVM.
- Pídales que publiquen extractos de la presentación y entrevistas en el blog de LVM.

#### Actividad final: (60 minutos)

- Usando el reporte de hallazgos como guía, pídale a los estudiantes que tracen en un mapa los patrones migratorios de sus comunidades a través del tiempo.
- Presente a estudiantes de escuela elemental (grados 4, 5, o 6) la migración Maya y narrativas de retención cultural, y contrástela con los patrones migratorios e historias de las comunidades de los estudiantes (60 minutos).
- Motive a sus estudiantes a usar recursos de exposiciones en sus presentaciones (por ejemplo: ver el Mayan Glyph Game en la simulación de la Escuelita Maya) para crear recortes bidimensionales y así enseñar a los niños menores el sistema numérico Maya a través de los glifos).



## Conexiones de Habilidades para el Siglo XXI

- *Habilidades para la vida y carrera*

Las destrezas a desarrollar en esta área son las siguientes:

- Flexibilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y auto dirección
- Social y transcultural
- Productividad y responsabilidad
- Liderazgo y responsabilidad

- *Habilidades de información, medios de comunicación y tecnología*

Las destrezas a desarrollar en ésta área son las siguientes:

- Conocimiento sobre información
- Conocimiento sobre los medios de comunicación
- Conocimiento de ICT

- *Aprendizaje e innovación*

Las destrezas a desarrollar en ésta área son las siguientes:

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y solución a problemas
- Comunicación y colaboración

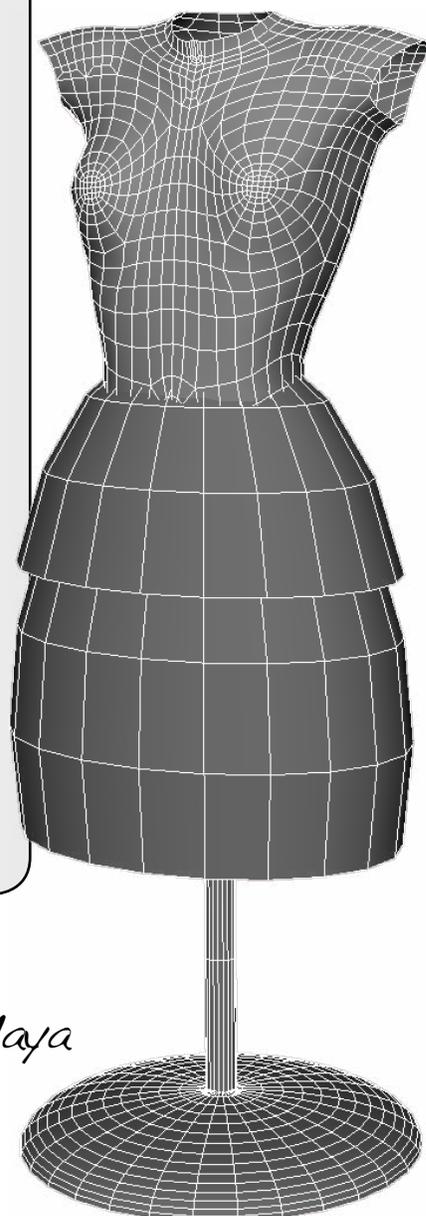
### Conexiones con los Estándares de Contenido

#### Grados 11 y 12—Integrando Conocimiento e Ideas

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.7** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/7/>) Integrar y evaluar múltiples fuentes de información en diferentes formatos y medios para responder preguntas o problemas (por ejemplo: visualmente, cuantitativamente y verbal) para poder responder a una pregunta o resolver un problema.

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.8** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/8/>) Evaluar las premisas, exposiciones y pruebas de un autor al corroborarlas o confrontarlas con otras fuentes de información.

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.9** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/9/>) Integrar información de diversos recursos, tanto primarios y secundarios en un entendimiento coherente de ideas y eventos, notando discrepancias entre diferentes fuentes de información.



*Vestido de Princesa Maya*

Smithsonian Eco Explorers



Mi Tierra, Mi Mundo

## Detalles técnicos para el módulo *Eco Explorers: Mi tierra, Mi Mundo*

### **Simulación inmersiva interactiva de Unity 3D**

- Navegue hasta el micrositio de simulación tridimensional que aparece en la lista de recursos.
- Descargue el archivo de acuerdo a su sistema operativo, Mac OS o Windows.
- Abra el archivo en su computador.
- Puede que usted tenga que descargar el reproductor Unity. Para esto, le aparecerá el enlace que sea necesario en su pantalla.

Abra la aplicación Eco-explorers en su pantalla y siga las instrucciones.

**Tiempo** El tiempo de descargue puede variar de acuerdo a la simulación. Por favor tenga en cuenta que éste es un archivo grande y sofisticado. Por consiguiente, el tiempo de descarga dependerá de la conexión de Internet a la cual tenga acceso. Le recomendamos a los maestros que descarguen la aplicación de antemano y la guarden en una memoria portátil para luego cargarla a los computadores de los estudiantes. No utilice la simulación directamente de la memoria portátil. Cárguelo al “escritorio” de su computador desde su memoria para un mejor rendimiento.

### **Requisitos técnicos**

Conexión a Internet

Audífonos

Ratón de computador (mouse) con dos botones y con rueda de desplazamiento

### **Realidad Aumentada**

- Descargue la aplicación Zappar para iOS o dispositivos móvil Android.
- Abra la aplicación Zappar en su dispositivo móvil.
- Posicione la cámara del móvil sobre las tarjetas de Realidad Aumentada que se encuentran en este Teacher Training Tool kit.
- Escanee el “Zapcode”, un símbolo localizado al lado de la imagen, y luego escanee la imagen completa.
- Espere unos segundos hasta que el archivo cargue y así podrá ver la imagen en la pantalla de su dispositivo.

**Tiempo** 5 minutos para descargar la aplicación Zappar

1 minuto para escanear la tarjeta con el símbolo marcador y ver el objeto tridimensional

### **Requisitos Técnicos**

Acceso a Internet

Dispositivo Móvil



# ¡EL LVM (Latino Virtual Museum) Interactivo del Smithsonian!

## [SmithsonianLVM.tumblr.com](http://SmithsonianLVM.tumblr.com)

El Smithsonian Latino Virtual Museum es una iniciativa educativa de inmersión con plataforma transversal basada en experiencias bilingües de medios de comunicación mixtos la cual ayuda a aumentar el conocimiento, entendimiento y apreciación del patrimonio cultural Latino a través de experiencias innovadoras y participativas para el usuario. El LVM Interactivo del Smithsonian también está equipado para recoger información acerca de nuestros visitantes para así aprender más de nuestra audiencia, contenido y archivos digitales.

## Canales de Comunicación Social Oficiales del LVM del Smithsonian



### @Smithsonian\_LVM Twitter - #LatinoVirtualMuseum

Siga @Smithsonian\_LVM en Twitter para actualizaciones en todo lo relacionado con el #LatinoVirtualMuseum. Este canal alterno presenta contenido de nuestros blogs de Tumblr, imágenes compartidas en Instagram, discusiones en Facebook, y nuevas grabaciones en nuestra lista discográfica en SoundCloud.



### @Smithsonian\_LVM Instagram - #LVMcelebración

- Paso 1: Siga @Smithsonian\_Lvm en Instagram
- Paso 2: Comparta sus celebraciones de días festivos Latinos en Tiempo Real usando el hashtag #LVMcelebración
- Paso 3: Dele "Me gusta" a nuestras fotos y compártalas con sus amigos



### Smithsonian LVM Facebook Page

Visite nuestra página en Facebook para conectarse con nuestra extensa comunidad de artistas, educadores, escritores, e innovadores especialistas en la cultura para participar en discusiones, encontrar información sobre artistas destacados y compartir información de contenido de la semana en el blog de LVM en Tumblr y en @Smithsonian-LVM en Instagram.



### Smithsonian LVM Tumblr - #MYLATINOSTORY

Comparta sus tradiciones culturales, celebraciones de días festivos e historias sobre sus experiencias dentro del patrimonio Latino y Afro-latino en nuestro blog del proyecto #MYLatinoStory. Junto con las historias que usted comparta, nosotros también destacaremos historias de músicos del Jazz Latino y músicos de Salsa del sello disquero [Fania Records](http://www.fania.com) [www.fania.com](http://www.fania.com).



# Apoyando un Planeta Bio Diverso

**Título:** *Mi Tierra, Mi Mundo/My Land, My World*: Los Eco-explorers investigan las fuentes de agua en su comunidad.

## Descripción:

En los *Eco Explorers*, los estudiantes entran dentro de caminos múltiples virtuales en el micrositio del juego *Mi Tierra, Mi Mundo/My Land, My World* para asumir identidades de científicos (por ejemplo: arqueólogos, biólogos marinos, científicos que estudian el clima, paleontólogos). Ellos tienen como tarea explorar el mundo para encontrar soluciones a problemas. En esta actividad, los estudiantes tomarán las técnicas de investigación que aprendan en los *Eco Explorers* para aplicarlas a sus propias comunidades. Ellos investigarán la(s) cuenca(s) local(es) y luego temas de interés público relacionados con la calidad del agua así como la existencia de agua en sus propias comunidades.

En la primera parte de esta actividad, los estudiantes investigarán técnicas de los *Eco Explorers* para solucionar problemas en el micro sitio del juego.

En la segunda parte, los estudiantes aplicarán estas técnicas a los problemas del medio ambiente de sus comunidades. Ellos investigarán las cuencas locales temas de interés público relacionados con la calidad del agua así como la existencia de agua en sus propias comunidades. Ellos compartirán sus hallazgos con sus familias y miembros de la comunidad y con otras comunidades de estudiantes en otras partes del país a través de los puntos de medios de comunicación social de LVM.

## Audiencia:

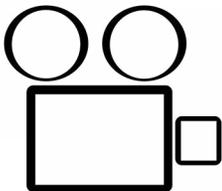
Estudiantes de medio y escuela superior (Grados 7-12).

## Metas de Aprendizaje para estudiantes:

- Aprender acerca del concepto de la cuenca de los *Eco Explorers*.
- Aprender acerca de cuencas locales.
- Aprender el trayecto del agua a sus cocinas.
- Aprender acerca de temas de importancia relacionados al agua en sus comunidades.
- Aprender acerca de varias trayectorias de carreras profesionales asociadas con las ciencias del medio ambiente y museos.

## Resultados esperados:

- Los estudiantes podrán definir el concepto de la cuenca utilizando ejemplos de *Eco Explorers* y de sus propias comunidades.
- Los estudiantes podrán aprender acerca de profesiones asociadas con ciencias del medio ambiente y museos.
- Los estudiantes podrán describir temas, preocupaciones, o áreas fuertes de sus sistemas de agua local.



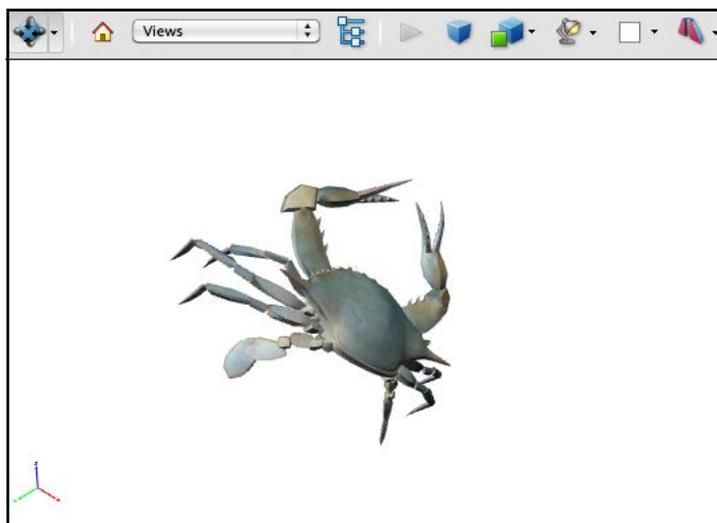
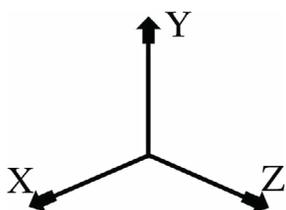
*Mi Tierra, Mi Mundo*

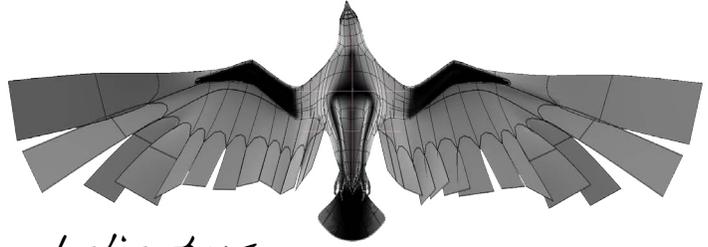
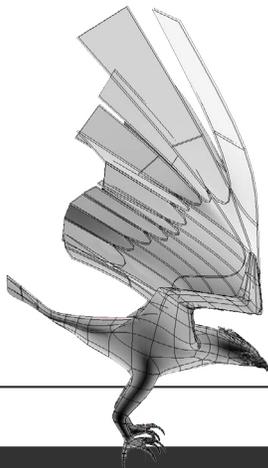
Siga el enlace para ver el video <http://vimeo.com/105301343>

## Recursos para el maestro

Los siguientes recursos ofrecen información básica que ayudará a los maestros a apoyar a sus estudiantes a medida que éstos navegan los recursos de Transmedia de *Mi Tierra, Mi Mundo*.

Recursos	Descripción
<i>ECO guía Mi Tierra, Mi Mundo</i> ( <a href="http://www.lvminteractive.org/PDF/ECOGUIDE-WATERSHED.pdf">http://www.lvminteractive.org/PDF/ECOGUIDE-WATERSHED.pdf</a> )	Experiencias de investigación en cuencas reales y virtuales. La Eco guía Mi Tierra, Mi Mundo/My Land, My World ofrece un resumen y explica las reglas del juego y el concepto de una Cuenca. Los estudiantes pueden usar la guía como una introducción básica a un ambiente de una cuenca.
<i>Tutorial del juego Mi Tierra, Mi Mundo</i> ( <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/see-video-first.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/see-video-first.html</a> )	Video del juego de inmersión los <i>Eco Explorers</i> . Se puede usar como una herramienta de preparación.
<i>Corto animado de Mi Tierra, Mi Mundo</i> (Español <a href="http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Eco_Trailer_2_SP.mov">http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Eco_Trailer_2_SP.mov</a> Inglés <a href="http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Eco_Trailer_2_ENG.mov">http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Eco_Trailer_2_ENG.mov</a> )	Corto animado de juego bilingüe de la cuenca. Se puede usar como una herramienta de preparación.
Taller de aprendizaje a distancia Mi Tierra, Mi Mundo utilizando tecnología iCAVE ( <a href="http://youtu.be/bdtAxATOemw">http://youtu.be/bdtAxATOemw</a> )	Sitio piloto de LVM en la Escuela South Park en Pueblo, Colorado el cual demuestra la tecnología iED CAVE usando la colección de especies de la Cuenca LVM (Archivo de video). Se puede usar como una herramienta de preparación.
Taller de aprendizaje a distancia Mi Tierra, Mi Mundo sobre qué es una Cuenca utilizando tecnología iCAVE. En vivo y en directo con SLC y SERC. ( <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/featured-pilot-sites.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/featured-pilot-sites.html</a> )	Expertos de SLC y del Centro de Investigación del Medio Ambiente del Smithsonian (SERC por sus siglas en Inglés) presentan programación en vivo al sitio piloto de la Escuela South Park en Pueblo, Colorado utilizando tecnología de innovación de iCAVE. ). Se puede usar como una herramienta de preparación.
<i>Taller de aprendizaje a distancia Mi Tierra, Mi Mundo sobre diseño de personajes para juegos.</i> ( <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/featured-pilot-sites.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/featured-pilot-sites.html</a> )	El sitio piloto de CentroNía para historias digitales y video demuestra como los estudiantes participan en procesos de diseño, el significado de ésta experiencia para ellos, marcando así varios caminos para carreras profesionales en el campo de los museos. El video también ofrece perspectivas de juegos en general y del juego de la cuenca en particular.





*Pandion haliaetus*

### Recursos de Transmedia de LVM

Los siguientes recursos ofrecen información básica, así como fuentes primarias y secundarias para atraer a los estudiantes y maestros a los recursos de Transmedia y actividades educativas.

Recursos	Descripción
Especies en el juego ( <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/species.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/species.html</a> )	Interpretación y representación de LVM de la lista curada a través del visualizador independiente 3D.
Corto animado de video del Buho ( <a href="http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Eco_Trailer_2_ENG.mov">http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Eco_Trailer_2_ENG.mov</a> )	
Corto animado Mi Tierra, Mi Mundo (español <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/trailer-spanish.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/trailer-spanish.html</a> e inglés <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/trailer-english.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/trailer-english.html</a> )	Cortos animados bilingües de la cuenca
Taller de aprendizaje a distancia Mi Tierra, Mi Mundo usando la tecnología iCAVE ( <a href="http://youtu.be/bdtAxATOemw">http://youtu.be/bdtAxATOemw</a> )	Sitio piloto de LVM en la Escuela South Park en Pueblo, Colorado el cual demuestra la tecnología iED CAVE usando la colección de especies de la Cuenca LVM (Archivo de video).
Taller de aprendizaje a distancia Mi Tierra, Mi Mundo sobre qué es una cuenca utilizando tecnología iCAVE En vivo y en directo con SLC y SERC ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nJNX5tE1xmU">https://www.youtube.com/watch?v=nJNX5tE1xmU</a> )	Expertos de SLC y del Centro de Investigación del Medio Ambiente del Smithsonian (SERC por sus siglas en Inglés) presentan programación en vivo al sitio piloto de la Escuela South Park en Pueblo, Colorado utilizando tecnología innovadora de iCAVE. Se puede usar como una herramienta de preparación.
Biografías de los personajes de Mi Tierra, Mi Mundo (español <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/characters-bios-sp.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/characters-bios-sp.html</a> e inglés <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/character-bios-eng.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/character-bios-eng.html</a> )	Juego de personajes y biografías de la cuenca y el microsítio Mi Tierra, Mi Mundo/My Land, My World.
Prototipo de juego En Búsqueda de Aventura Mi Tierra, Mi Mundo/My Land, My World. ( <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/play-game.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/play-game.html</a> ) Diríjase a la página web del juego y descargue los apps para Mac o PC para una mejor experiencia. ( <a href="http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/play-game.html">http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/play-game.html</a> )	Juego <i>En búsqueda de Aventura</i> en un ambiente simulado 3D utilizando Unity 3D. Descargue Unity para experimentar ésta simulación 3D.



## Actividades

### Preparación: Los Eco Explorers en Búsqueda de Aventura: Investigando el Bienestar de un Sistema Ecológico (90 minutos)

- Introduzca a los estudiantes al concepto de una cuenca utilizando la gráfica en PDF del ciclo hidrológico y el LVM Web 3D Book (<http://www.lvminteractive.org/PDF/ECOGUIDE-WATERSHED.pdf>).
- Explique a los estudiantes que ellos continuarán aprendiendo acerca de la cuenca al entrar en el ambiente virtual. Como científicos ellos aprenderán a: (40-60 minutos)
  - Definir qué es una Cuenca
  - Considerar las siguientes preguntas
    - ¿Qué es una Cuenca?
    - ¿Cuáles son los problemas con algunas de nuestras cuencas?
    - ¿Por qué son importantes las fuentes de agua en mi comunidad?
  - Describir algunos de los problemas causados por la polución en una cuenca

### ¡Explorando cultura y el medio ambiente a través de Avatares!

- ¡Conviértase en un *Eco Explorer*! Alíente a los estudiantes a entrar al ambiente simulado en Unity 3D y escoger un *avatar* que los represente en el juego. Este puede ser un proceso en el que los estudiantes participan individualmente siempre y cuando usted tenga suficientes computadores, o en grupos pequeños con una persona administrando el juego para el grupo, pero tomando decisiones en grupo. El maestro puede también guiar a los estudiantes con el juego y proyectar la experiencia en la pared para pedirle a los estudiantes su opinión y retroalimentación a través de la experiencia.
- Dirija a los estudiantes en el campamento principal. Allí ellos aprenderán de los científicos que conozcan más recibirán sus instrucciones para su búsqueda como *Eco Explorers* (60 minutos).
- Pídale a los estudiantes que escriban sus instrucciones (hablar con los habitantes, tomar fotos, tomar muestras del agua).
- Pídale también que pongan atención cada vez que ellos aprendan sobre una nueva carrera. Por ejemplo: (20 minutos)
  - Nombre del científico
  - Título del trabajo
  - Lugar de nacimiento
  - Que lo/la inspiró para llegar a ser un/a científico/a
  - Detalles sobre su rol en el medio ambiente
- Los estudiantes también aprenderán de los animales y de otros jóvenes con los que se encuentren en el ambiente. Sus notas deberán incluir descripciones de cómo una cuenca que no está balanceada afecta a los animales y residentes locales. Usted también puede complementar la experiencia del juego de inmersión con el SERC PDF del hábitat del cangrejo azul ([http://www.lvminteractive.org/ECO\\_EXPLORERS\\_H2O/BlueCrabHabitats.pdf](http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/BlueCrabHabitats.pdf)), el mapa PDF ([http://www.lvminteractive.org/ECO\\_EXPLORERS\\_H2O/mitierramimundo.pdf](http://www.lvminteractive.org/ECO_EXPLORERS_H2O/mitierramimundo.pdf)), y la imagen 3D del cangrejo azul de Maryland en Realidad Aumentada (Página 48).
- En diferentes puntos, los estudiantes podrán observar símbolos en el juego (zapatos de deporte y otro tipo de calzado). Aliéntelos a que hagan click en estos para así profundizar su experiencia en la cuenca virtual.
- Al final del juego, las notas de los estudiantes deben incluir:
  - Una lista de científicos, sus papeles en el medio ambiente, y sus antecedentes
  - Una lista de miembros de la comunidad con el impacto que ellos tienen
  - Cuando el medio ambiente está desequilibrado
  - Una lista de animales, su hábitat y la relación con la cuenca local
  - Fotografías (utilizando la cámara fotográfica del juego)

## ACTIVIDADES INTERACTIVAS ENTRE GRUPOS DE ESTUDIANTES

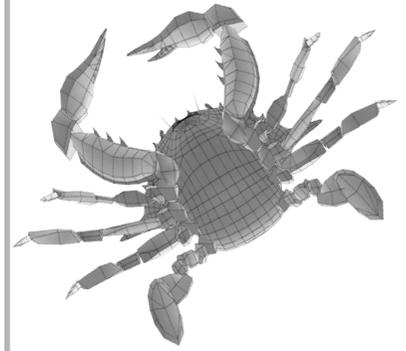
### Instrucciones para el maestro

#### Conexiones en Transmedia (2 horas 20 minutos)

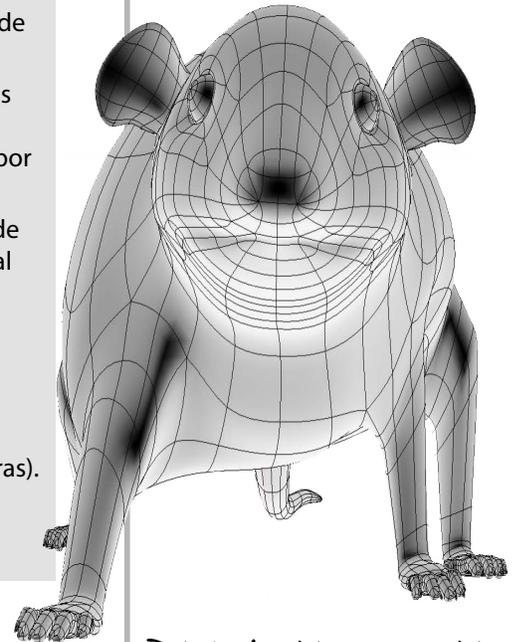
- Aliente a los estudiantes a escribir sus hallazgos en forma de un texto de blog para el sitio Web de LVM (60 minutos).
- Pídale a los estudiantes que tomen fotos con sus teléfonos celulares (o que recorten de revistas) de animales que ellos reconozcan de su propio medio ambiente y que las suban al sitio LVM en Instagram (20 minutos dependiendo del número de las imágenes).
- Grabe un video con estudiantes como narradores mientras caminan por el medio ambiente alrededor de donde ellos van al colegio o de donde viven mostrando plantas y animales. Súbalo a LVM Ustream (1 hora).
- Diríjase al anexo para obtener ejemplos de preguntas.

#### Actividad final: (7 horas entre 2 a 3 días)

- Aliente a los estudiantes a crear sus propias narraciones dentro del micro sitio del juego utilizando los resultados de su investigaciones en sus comunidades (30 minutos) Comparta sus narraciones en nuestro sitio Tumblr <http://smithsonianlvm.tumblr.com/>.
- Basado en la experiencia de los estudiantes en la cuenca de *Eco Explorers*, pídale a los estudiantes que desarrollen preguntas acerca de la(s) cuenca(s) en su comunidad (30 minutos).
- Pídale a los estudiantes que elaboren sus preguntas para incluir otras relacionadas con fuentes de agua (por ejemplo: Es escasa el agua en mi comunidad?) y la calidad del agua en sus propias comunidades (por ejemplo: es el agua potable en mi comunidad?) (30 minutos).
- Haga que los estudiantes analicen el agua de varias fuentes dentro de su comunidad y que comparen los resultados (2 a 3 horas con viaje al lugar).
- Asigne a los estudiantes la creación de representaciones visuales de los trayectos del agua hacia sus comunidades así como de los datos recolectados en las pruebas del análisis de agua (60 minutos).
- Pídale a los estudiantes que preparen una presentación de sus hallazgos para sus familias y otros miembros de la comunidad (2 horas).

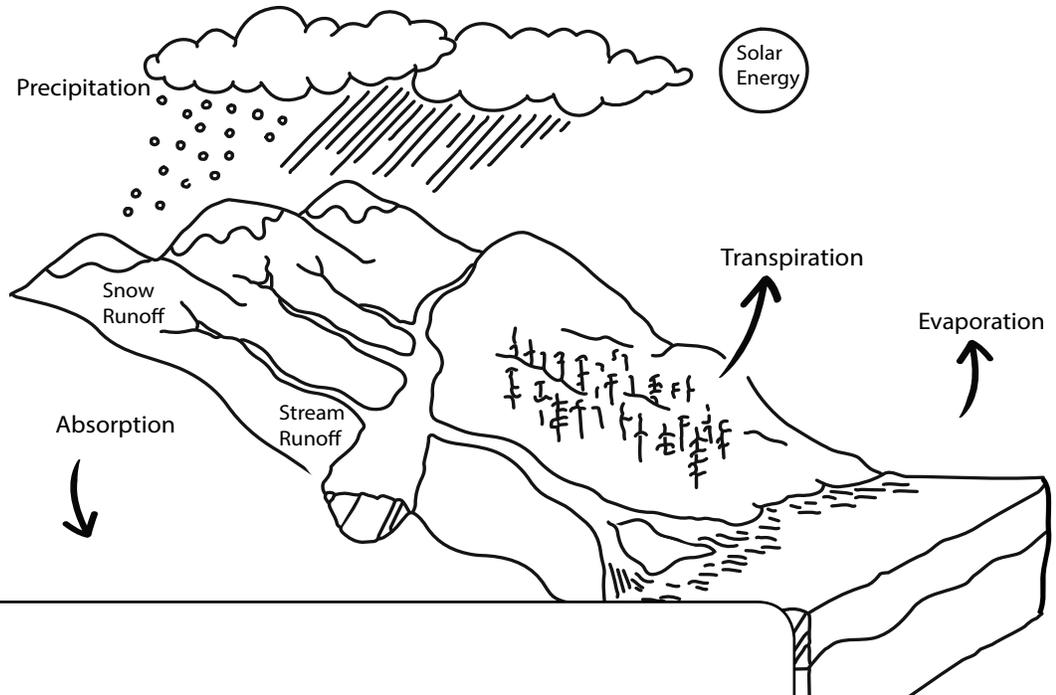


*Callinectes  
sapidus*



*Didelphimorphia*

## WATERSHED DIAGRAM



### Ejemplos de Preguntas

- ¿ De dónde proviene el agua que utilizamos en nuestra comunidad?
- ¿Cuál es el curso que recorre el agua que llega al grifo de nuestra cocina o fuente de agua?
- ¿Cuál es la calidad del agua que utilizamos en nuestra comunidad?
- ¿ Hay cuerpos de agua en nuestra comunidad en los que sea seguro nadar? Si no, por qué? De dónde provienen los elementos que los contaminan? Si el agua es segura, hay algún grupo en la comunidad que se encargue de que el agua permanezca limpia y segura?
- ¿ Qué tan lejos tengo que caminar para poder tener acceso a un cuerpo de agua?

The Smithsonian Latino Virtual Museum Teacher Training Tool kit, Vol 1



Smithsonian Latino Center

Con el apoyo de 

## Conexiones de Habilidades para el Siglo XXI

### • Habilidades para la vida y carrera

Las destrezas a desarrollar en esta área son las siguientes:

- Flexibilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y auto dirección
- Social y transcultural
- Productividad y responsabilidad
- Liderazgo y responsabilidad

### • Habilidades de información, medios de comunicación y tecnología

Las destrezas a desarrollar en ésta área son las siguientes:

- Conocimiento sobre información
- Conocimiento sobre los medios de comunicación
- Conocimiento de ICT

### • Aprendizaje e innovación

Las destrezas a desarrollar en ésta área son las siguientes:

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y solución a problemas
- Comunicación y colaboración

## Conexiones con los Estándares de Contenido

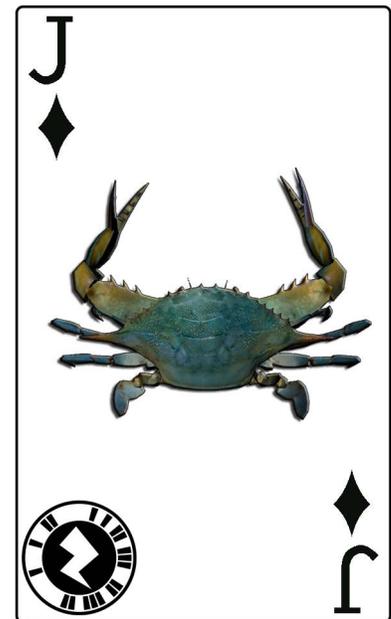
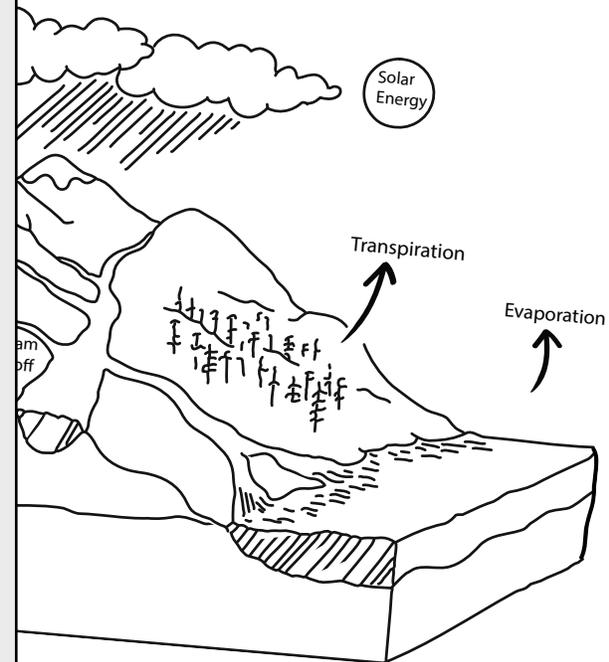
### Grados 11 y 12—Integrando Conocimiento e Ideas

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.7** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/7/>) Integrar y evaluar múltiples fuentes de información en diferentes formatos y medios para responder preguntas o problemas (por ejemplo: visualmente, cuantitativamente y verbal) para poder responder a una pregunta o resolver un problema.

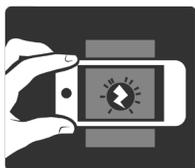
**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.8** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/8/>) Evaluar las premisas, exposiciones y pruebas de un autor al corroborarlas o confrontarlas con otras fuentes de información.

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.9** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/9/>) Integrar información de diversos recursos, tanto primarios y secundarios en un entendimiento coherente de ideas y eventos, notando discrepancias entre diferentes fuentes de información.

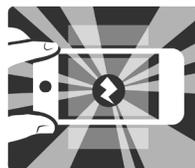
WATERSHED DIAGRAM



**Ready**  
Download Zappar for free from your app store



**Aim**  
Scan the zapcode then aim at the whole image



**Zap**  
Watch it come to life!



Cree copias a color de las cartas de juego para que los estudiantes las escaneen con sus dispositivos móviles. Éstas les permitirán ver al cangrejo y la secuencia de sus movimientos.



**Smithsonian Eco Explorers:**

Investigando mis  
Antepasados  
Científicos:  
Los Olmecas



## Detalles Técnicos para el módulo *Eco Explorers: Cultura Olmeca*

### **Simulación de inmersión interactiva de Unity 3D**

- Navegue hasta el micrositio de simulación tridimensional que aparece en la lista de recursos.
- Haga click en la simulación de Unidad Olmeca para jugar.
- Por favor tenga en cuenta que ésta simulación solo esta disponible para jugar en línea.

**Tiempo** 60 minutos para explorar la simulación

### **Requisitos técnicos**

Conexión a Internet

Audífonos

Ratón de computador (mouse) con dos botones y con rueda de desplazamiento

### **Realidad Aumentada**

- Visite en enlace de Realidad Aumentada que se encuentra en este Teacher Training Tool kit.
- Descargue el símbolo marcador en PDF e imprímalo.
- Permita que el sitio Web use su webcam.
- Mantenga el símbolo marcador en PDF cerca de la webcam.
- Pasaran unos segundos mientras que el archivo carga y salga la imagen del objeto 3D en su pantalla.

**Tiempo** 5 minutos para descargar el símbolo marcador en PDF

1 minuto para escanear la tarjeta con el símbolo marcador y ver el objeto tridimensional

### **Requisitos Técnicos**

Acceso a Internet

Webcam y computador



# ¡EL LVM (Latino Virtual Museum) Interactivo del Smithsonian!

## [SmithsonianLVM.tumblr.com](http://SmithsonianLVM.tumblr.com)

El Smithsonian Latino Virtual Museum es una iniciativa educativa de inmersión con plataforma transversal basada en experiencias bilingües de medios de comunicación mixtos la cual ayuda a aumentar el conocimiento, entendimiento y apreciación del patrimonio cultural Latino a través de experiencias innovadoras y participativas para el usuario. El LVM Interactivo del Smithsonian también está equipado para recoger información acerca de nuestros visitantes para así aprender más de nuestra audiencia, contenido y archivos digitales.

## Canales de Comunicación Social Oficiales del LVM del Smithsonian



### @Smithsonian\_LVM Twitter - #LatinoVirtualMuseum

Siga @Smithsonian\_LVM en Twitter para actualizaciones en todo lo relacionado con el #LatinoVirtualMuseum. Este canal alterno presenta contenido de nuestros blogs de Tumblr, imágenes compartidas en Instagram, discusiones en Facebook, y nuevas grabaciones en nuestra lista discográfica en SoundCloud.



### @Smithsonian\_LVM Instagram - #LVMcelebración

- Paso 1: Siga @Smithsonian\_Lvm en Instagram
- Paso 2: Comparta sus celebraciones de días festivos Latinos en Tiempo Real usando el hashtag #LVMcelebración
- Paso 3: Dele "Me gusta" a nuestras fotos y compártalas con sus amigos



### Smithsonian LVM Facebook Page

Visite nuestra página en Facebook para conectarse con nuestra extensa comunidad de artistas, educadores, escritores, e innovadores especialistas en la cultura para participar en discusiones, encontrar información sobre artistas destacados y compartir información de contenido de la semana en el blog de LVM en Tumblr y en @Smithsonian-LVM en Instagram.



### Smithsonian LVM Tumblr - #MYLATINOSTORY

Comparta sus tradiciones culturales, celebraciones de días festivos e historias sobre sus experiencias dentro del patrimonio Latino y Afro-latino en nuestro blog del proyecto #MYLatinoStory. Junto con las historias que usted comparta, nosotros también destacaremos historias de músicos del Jazz Latino y músicos de Salsa del sello disquero Fania Records [www.fania.com](http://www.fania.com).



# Entendiendo Culturas del Mundo

**Título:** Smithsonian Eco Explorers: Investigando mis Antepasados Científicos: Los Olmecas

## Descripción:

En ésta actividad los estudiantes aprenden acerca de las vidas e identidades de científicos al leer testimonios de aquellos presentados en el sitio 3D de simulación de los *Eco Explorers* de la excavación OLMECA y en el libro web3DBook que acompaña el sitio. Usando sus investigaciones los estudiantes crearán un *avatar* de científico como un miembro adicional del equipo de *Eco Explorers*. Este se basará en un conjunto de vidas reales de científicos ancestros y sus propias historias.

## Audiencia:

Estudiantes de medio y escuela superior (Grados 7-12).

## Metas de Aprendizaje para estudiantes:

- Los estudiantes aprenden acerca de procesos asociados con la arqueología y antropología a través de ambientes de inmersión en línea y lectura de fuentes secundarias.
- Los estudiantes aprenden sobre las diferentes profesiones asociadas con la creación de una exposición de museo y además participan en una excavación.
- Aliente la investigación colaborativa y exploración utilizando fuentes primarias:
  - Cabezas Olmecas en Realidad Aumentada
  - Cabezas Olmecas a través del visualizador 3D
- Los estudiantes aprenden vocabulario relacionado a las excavaciones Olmeca y procesos de organización de exposiciones.
- Los estudiantes aprenden acerca del significado de las ruinas antiguas en tiempos modernos.

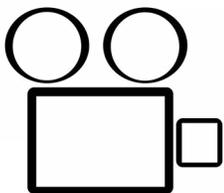
## Resultados Esperados:

- Los estudiantes aprenden acerca del significado de ruinas antiguas en tiempos modernos.
- Los estudiantes podrán describir por lo menos cinco profesiones asociadas con el desarrollo de la exposición OLMECA.
- Los estudiantes podrán repetir detalles importantes de las vidas de por lo menos cinco arqueólogos/científicos mostrados en el sitio de simulación de la excavación OLMECA, incluyendo el contexto de éstos objetos.
- Los estudiantes podrán expresar el significado de la simulación de la excavación OLMECA en sus vidas actuales.

## Recursos para el Maestro

Los siguientes recursos ofrecen información básica que ayuda al maestro a apoyar a sus estudiantes a medida que éstos navegan los recursos de Transmedia asociados con la simulación de la excavación virtual OLMECA.

- Libro Web3D de colecciones precolombinas del Smithsonian que sirve como una introducción a los OLMECAS.

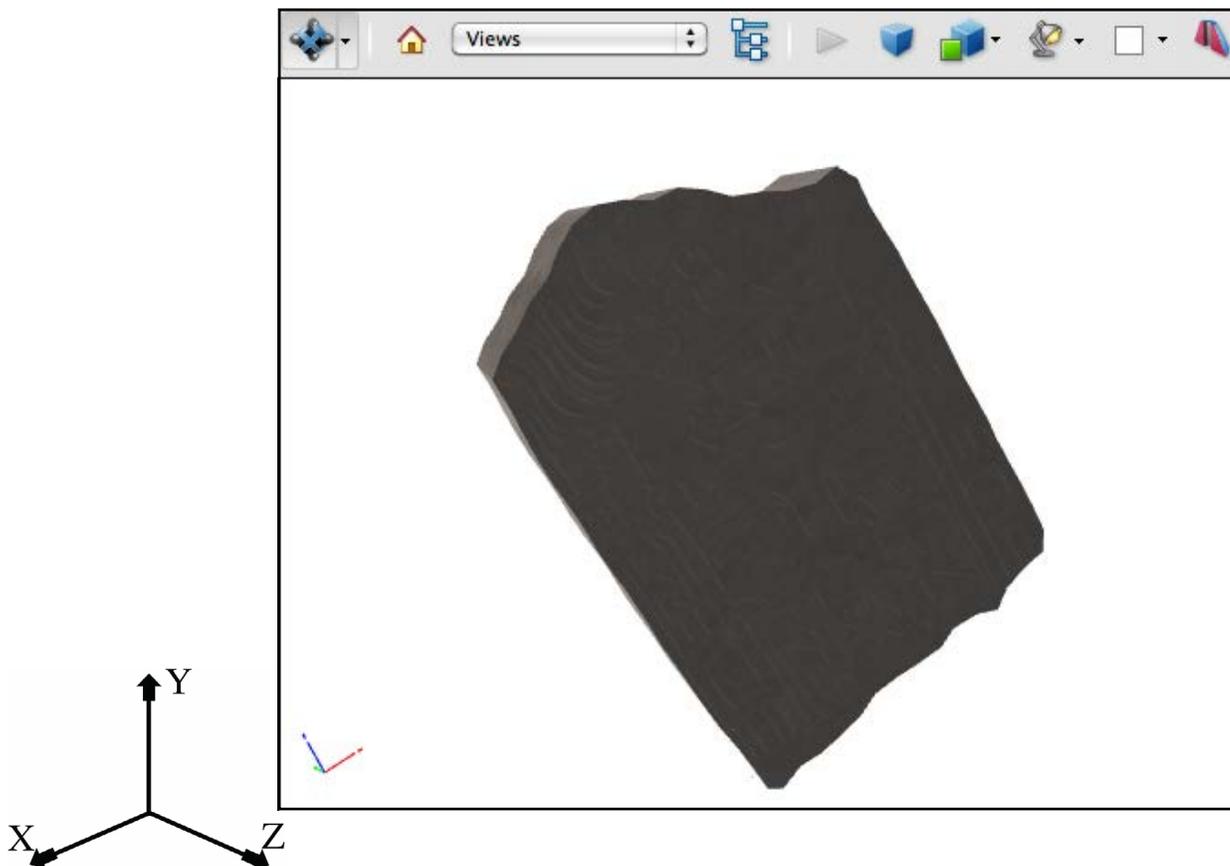


*Descubriendo los tesoros olvidados de México*  
Siga el enlace <http://vimeo.com/93525148> para ver el video

## Recursos de Transmedia de LVM

Los siguientes recursos ofrecen información básica, así como fuentes primarias y secundarias para atraer a los estudiantes y maestros a los recursos de Transmedia y actividades educativas de LVM.

Recurso	Descripción
Mi Tierra, Mi Mundo/My Land, My World, presentando la colección del Smithsonian del legado Olmeca: Guía de actividades ( <a href="http://www.lvminteractive.org/PDF/ECOGUIDE-OLMEC.pdf">http://www.lvminteractive.org/PDF/ECOGUIDE-OLMEC.pdf</a> )	Este Web3D Book ofrece información de fondo importante realizando también, algunas de las piezas claves 3D que representan la Colección del Legado Olmeca.
	El visualizador 3D de cabezas OLMECAS ofrece a los estudiantes la posibilidad de ver detalles de los artefactos del museo.
Modelos interactivos LVM 3D. Vea nuestro visualizador 3D ( <a href="http://lvminteractive.org/3dcollections.html">http://lvminteractive.org/3dcollections.html</a> )	El sitio de simulación de la excavación OLMECA usando Unity 3D ayuda a los estudiantes a experimentar una excavación y conocer científicos en esta travesía virtual.
Simulaciones del sitio de excavaciones OLMECAS. ( <a href="http://lvminteractive.org/UNITY/OLMECUNITY/OLMECWEB.html">http://lvminteractive.org/UNITY/OLMECUNITY/OLMECWEB.html</a> )	Serie de videos animados con la antropóloga Jane Walsh quien habla sobre los OLMECAS, le dará a los estudiantes ideas desde una perspectiva de una investigadora participante en la exposición.
Micrositio LVM Olmeca ( <a href="http://www.lvminteractive.org">http://www.lvminteractive.org</a> )	Sitio web de <i>Mi Tierra, Mi Mundo/ My Land, My World-OLMECAS</i> .



## Actividades

### Preparación: Explorando una excavación (4 horas en 2 ó 3 días)

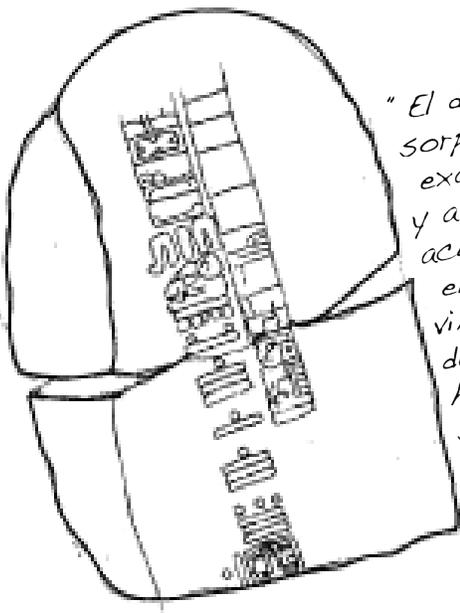
- Haga que sus estudiantes experimenten con prácticas arqueológicas explorando el sitio de simulación tridimensional (60 minutos).

Las prácticas incluyen:

- Investigar materiales de fuentes primarias (por ejemplo: artefactos, diarios de científicos, imágenes).
  - Haciendo observaciones de artefactos reales a través de fuentes (cabezas monumentales OLMECAS en Realidad Aumentada y el visualizador 3D de cabezas OLMECAS).
  - Tomando apuntes detallados en sus propios diarios de científicos.
- Haga que los estudiantes encuentren el punto de equilibrio usando palos de paletas (por supuesto después de habérselas comido y lavado) para levantar la roca y moverla como si fuera una de las cabezas monumentales Olmecas.
    - Utilice los palos de paletas para mover piedras grandes en la mesa o desenterrar (30 minutos).

### Explorando las identidades de los científicos

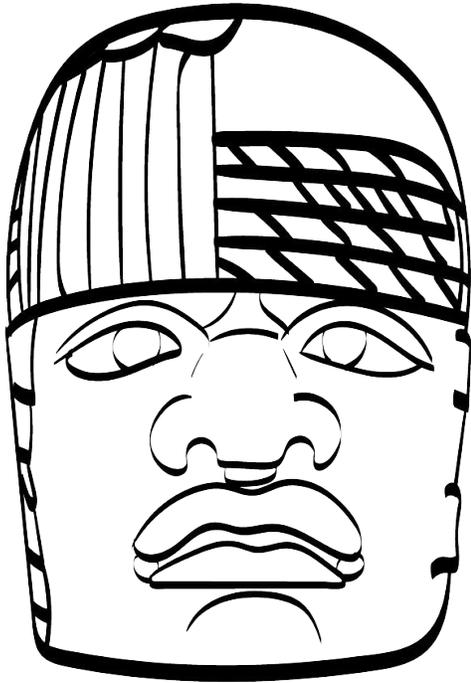
- Haga que los estudiantes experimenten a los OLMECAS a través de recursos en línea y las simulaciones de la excavación OLMECA usando Unity 3D.
- Pídale a sus estudiantes que tomen apuntes sobre los detalles de la excavación en sus diarios.
- A medida que los estudiantes se movilicen a través del sitio de simulación de la excavación OLMECA, haga que escriban las carrera profesionales asociadas con la excavación.
- Utilizando la guía de actividades, haga que los estudiantes marquen las trayectorias de las carrera de cada uno de los profesionales que aprecien en el sitio de simulación de la excavación OLMECA y otros recursos (por ejemplo, al observar los videos de antropólogos del Smithsonian/Jane Walsh hablando sobre los OLMECAS y el juego de la pelota) (30 minutos).
- Pídale a los estudiantes que investiguen la vida de cinco arqueólogos/antropólogos (Alfonso Caso, Eduardo Contreras, Miguel Covarrubias, Phillip Drucker, Robert Heizer, Richard Stewart, Marion Stirling, Matthew Stirling, Waldo Wedel, Clarence Weiand, Alexander Wetmore).



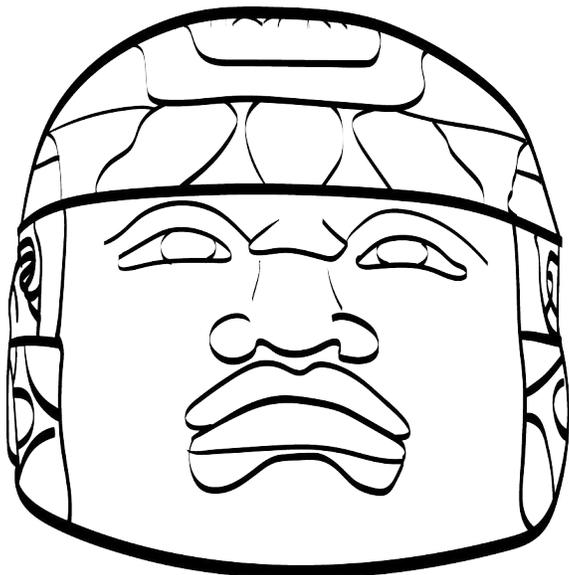
" El día 21 visité la Estela C y la luz de una temprana mañana se sorprendió de ver lo que parecía ser otro punto en la posición exacta sobre las tres barras del numeral Katun. Llamé a Weiand y a la Señora Stirling para que lo vieran. Ellos estuvieron de acuerdo en que el punto estaba ahí, pero debía ser visto desde el lado Este para verlo con claridad. Eso explica porqué no lo vimos la primera vez. Las barras y los puntos estaban hechas de hendiduras dejando las figuras reveladas en relieve. Las hendiduras principales todavía se ven un poco por debajo de la superficie. El punto Katun se ha deteriorado un poco por su ubicación cercana a un borde roto. Un cuarto de las hendiduras circulares todavía pueden ser apreciadas claramente cuando la luz le pega desde un cierto ángulo."

Diario de Campo de Mathew Stirling, Tres Zapotes 1939

<http://anthropology.si.edu/olmec/english/sites/TZfieldnotes.htm>



*Cabeza Monumental 4*



*Cabeza Monumental 1*

## ACTIVIDADES INTERACTIVAS ENTRE GRUPOS DE ESTUDIANTES

### Instrucciones para el maestro

#### Conexiones en Transmedia (2 horas 20 minutos)

- Compare Estela C con la piedra Rosetta que fue encontrada en Egipto (45 minutos)
  - Discuta como estos dos objetos han tenido un gran impacto en la interpretación del lenguaje y la cultura en estas áreas del mundo.
  - Luego haga que sus estudiantes creen su propia Estela C con glifos originales si los estudiantes fueran a explicar su mundo de hoy, para alguien en el futuro (45 minutos).
  - Publique los monumentos con glifos en LVM en Instagram (10 minutos).
- Haga que sus estudiantes dibujen algunos de los artefactos dentro de la simulación de las colecciones del legado Olmeca que se encuentran en línea (1-2 horas).
  - Publique la documentación visual de los artefactos en el LVM Instagram.

#### Actividad final:

Creando los *avatars* de científicos (5 horas en 3 a 4 días)

- Pídale a los estudiantes el crear su propio *avatar* asociado con la simulación del sitio y basado en sus investigaciones de científicos y de sus propias vidas e identidades (3 horas).
- Pídale a los estudiantes que dibujen una imagen de *avatar* y que escriban una narrativa de 1 a 2 páginas que describa su personaje (2 horas).

## Conexiones de Habilidades para el Siglo XXI

### • *Habilidades para la vida y carrera*

Las destrezas a desarrollar en esta área son las siguientes:

- Flexibilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y auto dirección
- Social y transcultural
- Productividad y responsabilidad
- Liderazgo y responsabilidad

### • *Habilidades de información, medios de comunicación y tecnología*

Las destrezas a desarrollar en esta área son las siguientes:

- Conocimiento sobre información
- Conocimiento sobre los medios de comunicación
- Conocimiento de ICT

### • *Aprendizaje e innovación*

Las destrezas a desarrollar en esta área son las siguientes:

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y solución a problemas
- Comunicación y colaboración

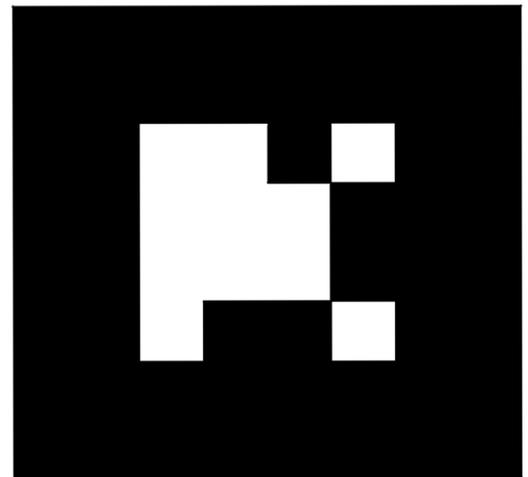
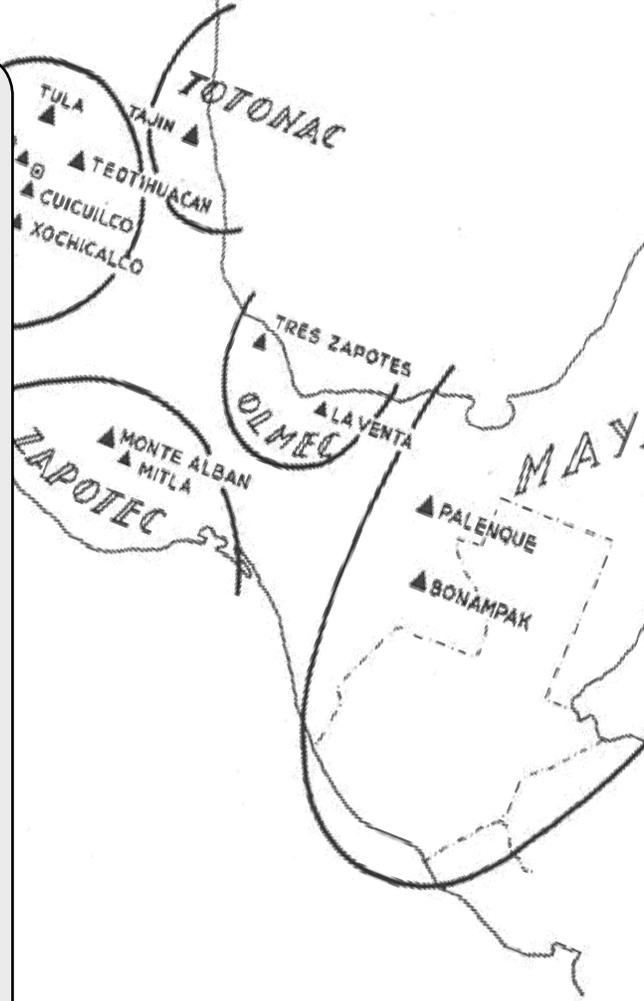
## Conexiones con los Estándares de Contenido

### Grados 11 y 12—Integrando Conocimiento e Ideas

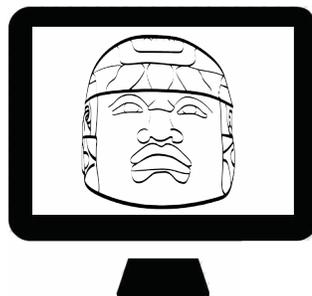
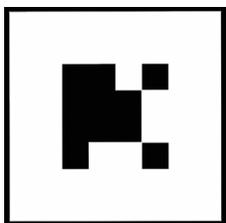
**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.7** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/7/>) Integrar y evaluar múltiples fuentes de información en diferentes formatos y medios para responder preguntas o problemas (por ejemplo: visualmente, cuantitativamente y verbal) para poder responder a una pregunta o resolver un problema.

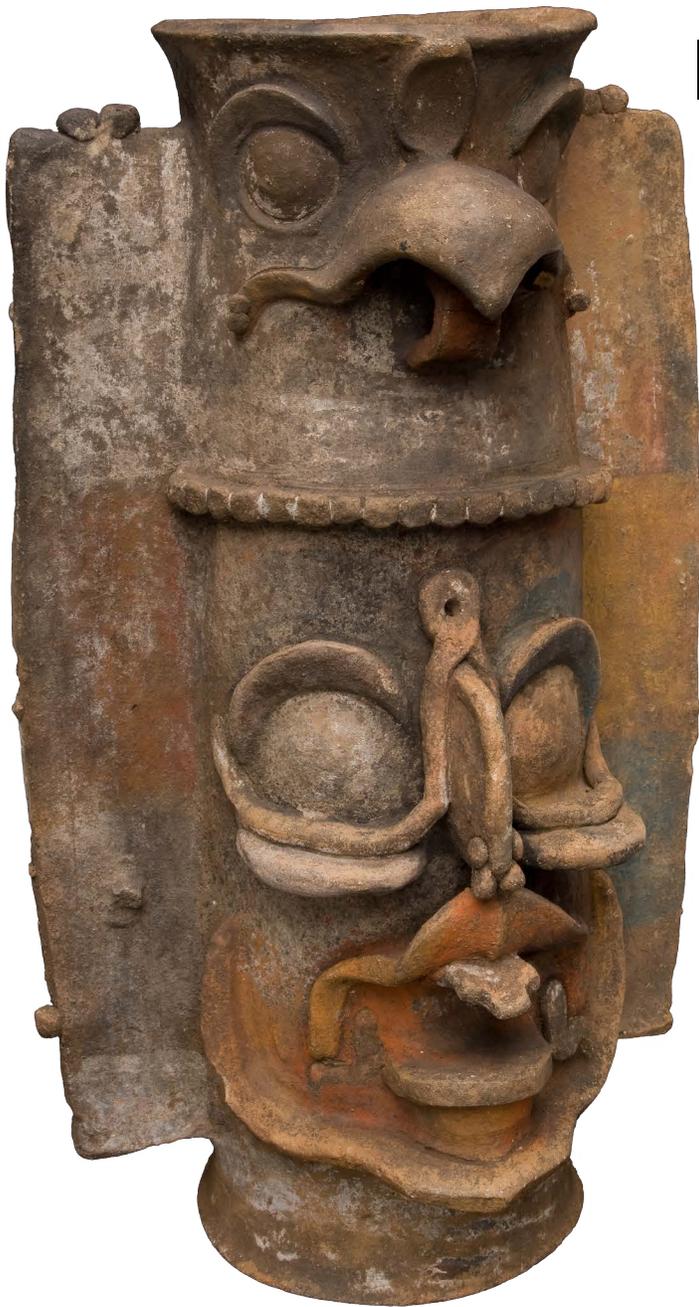
**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.8** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/8/>) Evaluar las premisas, exposiciones y pruebas de un autor al corroborarlas o confrontarlas con otras fuentes de información.

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.9** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/9/>) Integrar información de diversos recursos, tanto primarios y secundarios en un entendimiento coherente de ideas y eventos, notando discrepancias entre diferentes fuentes de información.



<http://vminteractive.org/AR/OLMECAR/src/olmecarweb.html>





## Entendiendo Culturas del Mundo

Cerámica de los  
Ancestros:  
Revelando el  
Pasado de  
Centroamérica.  
Interpretando la  
Cultura a través de  
la Cerámica



## Detalles Técnicos para el Módulo *Cerámica de los Ancestros*

### **Simulación inmersiva interactiva de Unity 3D**

- Navegue hasta el micrositio de simulación tridimensional que aparece en la lista de recursos.
- Descargue el archivo de acuerdo a su sistema operativo, Mac OS o Windows.
- Abra el archivo en su computador.
- Puede que usted tenga que descargar el reproductor Unity. Para esto, le aparecerá el enlace de que sea necesario en su pantalla.

Abra la aplicación Cerámica en su pantalla y siga las instrucciones.

**Tiempo** El tiempo de descargue puede variar de acuerdo a la simulación. Por favor tenga en cuenta que éste es un archivo grande y sofisticado. Por consiguiente, el tiempo de descarga dependerá de la conexión de Internet a la cual tenga acceso. Le recomendamos a los maestros que descarguen la aplicación de antemano y la guarden en una memoria portátil para luego cargarla a los computadores de los estudiantes. No utilice la simulación directamente de la memoria portátil. Cárguelo al “escritorio” de su computador desde su memoria para un mejor rendimiento.

### **Requisitos técnicos**

Conexión a Internet

Audífonos

Ratón de computador (mouse) con dos botones y con rueda de desplazamiento

### **Realidad Aumentada**

- Descargue la aplicación Zappar para iOS o dispositivos móvil Android.
- Abra la aplicación Zappar en su dispositivo móvil.
- Posicione la cámara del móvil sobre las tarjetas de Realidad Aumentada que se encuentran en este Teacher Training Tool kit.
- Escanee el “Zapcode”, un símbolo localizado al lado de la imagen, y luego escanee la imagen completa.
- Espere unos segundos hasta que el archivo cargue y así podrá ver la imagen en la pantalla de su dispositivo.

**Tiempo** 5 minutos para descargar la aplicación Zappar

1 minuto para escanear la tarjeta con símbolo marcador y ver el objeto tridimensional

### **Requisitos Técnicos**

Acceso a Internet

Dispositivo Móvil



# ¡EL LVM (Latino Virtual Museum) Interactivo del Smithsonian!

## [SmithsonianLVM.tumblr.com](http://SmithsonianLVM.tumblr.com)

El Smithsonian Latino Virtual Museum es una iniciativa educativa de inmersión con plataforma transversal basada en experiencias bilingües de medios de comunicación mixtos la cual ayuda a aumentar el conocimiento, entendimiento y apreciación del patrimonio cultural Latino a través de experiencias innovadoras y participativas para el usuario. El LVM Interactivo del Smithsonian también está equipado para recoger información acerca de nuestros visitantes para así aprender más de nuestra audiencia, contenido y archivos digitales.

## Canales de Comunicación Social Oficiales del LVM del Smithsonian



### **@Smithsonian\_LVM Twitter - #LatinoVirtualMuseum,**

Siga @Smithsonian\_LVM en Twitter para actualizaciones en todo lo relacionado con el #LatinoVirtualMuseum. Este canal alterno presenta contenido de nuestros blogs de Tumblr, imágenes compartidas en Instagram, discusiones en Facebook, y nuevas grabaciones en nuestra lista discográfica en SoundCloud.



### **@Smithsonian\_LVM Instagram - #LVMcelebración**

- Paso 1: Siga @Smithsonian\_Lvm en Instagram
- Paso 2: Comparta sus celebraciones de días festivos Latinos en Tiempo Real usando el hashtag #LVMcelebración
- Paso 3: Dele "Me gusta" a nuestras fotos y compártalas con sus amigos



### **Smithsonian LVM Facebook Page**

Visite nuestra página en Facebook para conectarse con nuestra extensa comunidad de artistas, educadores, escritores, e innovadores especialistas en la cultura para participar en discusiones, encontrar información sobre artistas destacados y compartir información de contenido de la semana en el blog de LVM en Tumblr y en @Smithsonian-LVM en Instagram.



### **Smithsonian LVM Tumblr - #MYLATINOSTORY**

Comparta sus tradiciones culturales, celebraciones de días festivos e historias sobre sus experiencias dentro del patrimonio Latino y Afro-latino en nuestro blog del proyecto #MYLatinoStory. Junto con las historias que usted comparta, nosotros también destacaremos historias de músicos del Jazz Latino y músicos de Salsa del sello disquero Fania Records [www.fania.com](http://www.fania.com).



# Entendiendo Culturas del Mundo

**Título:** Cerámica de los ancestros: Revelando el Pasado de Centroamérica. Interpretando la Cultura a través de la Cerámica

## Descripción:

En ésta lección los estudiantes aprenderán acerca de las culturas y pueblos centroamericanos desde un punto de vista de objetos de cerámica y de la gente que los creó hace muchos siglos, lo mismo que de los científicos que cuidan de ellos y los interpretan en estos tiempos.

## Audiencia:

Estudiantes de escuela media y superior.

## Metas de Aprendizaje para estudiantes:

- Los estudiantes aprenden acerca de procesos asociados con la arqueología y antropología.
- Los estudiantes aprenden sobre las varias profesiones asociadas con una excavación arqueológica.
- Los estudiantes aprenden vocabulario relacionado al proceso de la exposición *Cerámica*.
- Los estudiantes aprenden acerca del significado de artefactos antiguos a través de los científicos que los hallaron y los preparan para una exposición.

## Resultados esperados:

- Los estudiantes podrán describir por lo menos cinco profesiones asociadas con el desarrollo de los recursos y artefactos de Transmedia de la exposición *Cerámica*.
- Los estudiantes podrán repetir detalles importantes de las vidas de por lo menos cinco científicos en el sitio de recursos y artefactos de Transmedia de la exposición *Cerámica*.
- Los estudiantes podrán describir el significado del proceso arqueológico para los científicos envueltos en éste.
- Los estudiantes podrán nombrar de 5 a 10 artefactos significativos de *Cerámica*, incluyendo el contexto de los objetos
- Los estudiantes podrán describir las siete regiones de los artefactos.
- Los estudiantes podrán explicar el significado de la recursos de Transmedia de *Cerámica* y artefactos en sus propias vidas en éstos tiempos.

## Recursos para el maestro

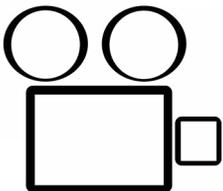
Los siguientes recursos ofrecen materiales primarios y secundarios que les ayudarán a apoyar a sus estudiantes a medida que éstos navegan los recursos de Transmedia de LVM.

Recurso	Descripción
Sitio web de la exposición ( <a href="http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed.htm">http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed.htm</a> )	Vea: <a href="http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Ceramics_Ancestros.mov">http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Ceramics_Ancestros.mov</a> lo mismo que los videos conectados a las regiones de Lempa y Centroamérica.
Arqueólogos y antropólogos de Centroamérica ( <a href="http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Ceramics_Ancestros.mov">http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Ceramics_Ancestros.mov</a> )	A través de éstos recursos, los estudiantes aprenderán acerca de la gran gama de carreras asociadas con excavaciones arqueológicas.
Mapa y Galería de Revelando el pasado de Centroamérica ( <a href="http://www.latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/CACPR_gallery/map/map.html">http://www.latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/CACPR_gallery/map/map.html</a> )	Mire los mapas de las siete regiones mostradas en <i>Cerámica</i> .
Libro de exposición ( <a href="http://www.latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/RACA.pdf">http://www.latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/RACA.pdf</a> )	Revise la lista de artefactos y catalogo electrónico como información de fondo para los recursos en línea para la exposición.
Revelando el pasado de Centroamérica: sitio Web website ( <a href="http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/3d-base-camp.html">http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/3d-base-camp.html</a> ) del Juego interactivo y app descargables del Campamento 3D.	Vea el Campamento 3D de Cerámicas. El campamento 3D es una experiencia de simulación interactiva en alta definición.

## Recursos de Transmedia de LVM

Los siguientes recursos ofrecen información básica y fuentes primarias y secundarias para atraer a los estudiantes y maestros a los recursos de Transmedia y actividades educativas de LVM. Estos videos ofrecerán a los estudiantes el contexto de los objetos desde la perspectiva de las culturas antiguas así como en el presente.

Recurso	Descripción
Revelando el Pasado de Centroamérica: Mapa y Galería interactivos ( <a href="http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/CACPR_gallery/map/map.html">http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/CACPR_gallery/map/map.html</a> )	Los mapas de las siete regiones representados en <i>Cerámica</i> ofrece a los estudiantes un contexto geográfico.
Libro de la exposición ( <a href="http://www.latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/RACA.pdf">http://www.latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/RACA.pdf</a> )	La lista de artefactos y catalogo electrónico de la exposición que provee información básica para los recursos de Transmedia relacionados con <i>Cerámica</i> .
Campamento 3D de Cerámica de los Ancestros Revelando el Pasado de Centroamérica ( <a href="http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/3d-base-camp.html">http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/3d-base-camp.html</a> )	El campamento 3D de <i>Cerámica</i> es una simulación inmersiva e interactiva de alta definición la cual ofrece a los estudiantes un contexto virtual para aprender acerca de artefactos antiguos y el proceso arqueológico.
Cerámica de los Ancestros: Revelando el Pasado de los Ancestros (corto animado) ( <a href="http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/3d-base-camp.html">http://latino.si.edu/exhibitions/centralamericarevealed/3DSim/3d-base-camp.html</a> )	Vea el video de corto animado que ilustra la simulación del campamento en 3D.



Corto de Simulación inmersiva de Cerámica de los ancestros

Siga el enlace para ver el video <http://vimeo.com/67409344>

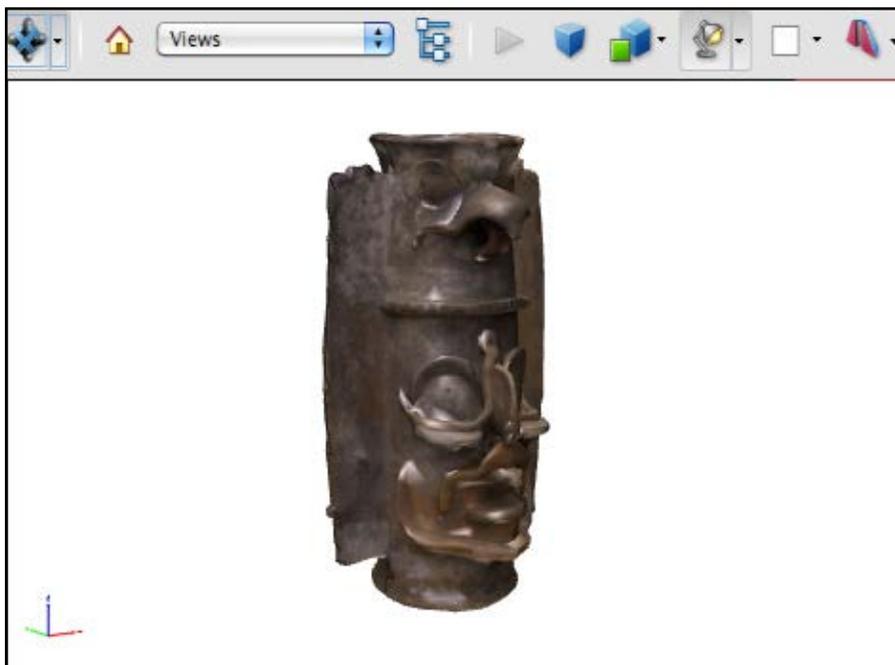
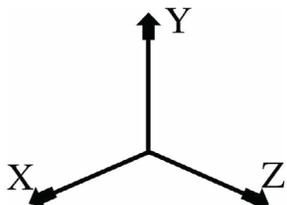
## Actividades

### Preparación: Poniendo el contexto en el mapa

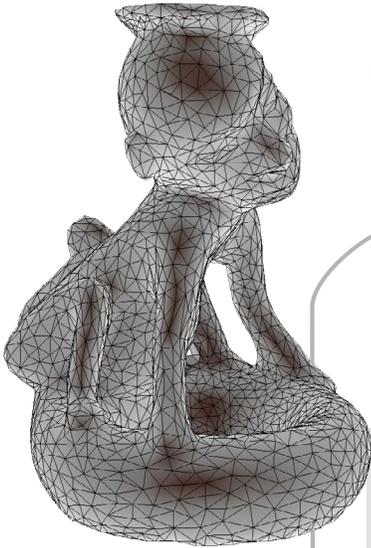
- Pídale a los estudiantes que usen alfileres o papeles adhesivos para marcar las 7 regiones que representan los objetos de barro en Cerámicas (30-45 minutos).
  - Región del Río Lempa – El Salvador (video)
  - Región Nicoya – Costa Rica
  - Región de Chiriqui
  - Región Ulua
  - Región Maya – México
  - Cocle – Panamá
  - Caribe central (video)

### Interpretando la cultura a través de la Cerámica – Entendiendo el significado de los objetos

- Invite a los estudiantes a utilizar la experiencia de la inmersión interactiva de alta definición del campamento 3D. A medida que ellos transiten por la experiencia, haga que ellos tomen apuntes sobre la gente que conocen y los lugares que visiten (60 minutos).
- Guíe a los estudiantes a dos videos asociados con la región del Río Lempa – El Salvador y América Central, lo mismo que al video con los recursos de la exposición: [http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Ceramics\\_Ancestros.mov](http://www.lvminteractive.org/VIDEO/Ceramics_Ancestros.mov) (20 minutos).
- Preguntas de guía: mientras que los estudiantes participan en la experiencia de la simulación y ven los videos, pídeles que tomen apuntes en respuesta a las siguientes preguntas:
  - ¿ Qué puede la cerámica revelar sobre la gente, como vivieron, y que fue importante para ellos?
  - ¿ Qué pasa con los científicos en las dos regiones? Cual es el significado de su trabajo para ellos mismos?
  - ¿ Cómo explicaría usted el significado de los artefactos en esa época y ahora para las personas con conexiones a ellos?



## Artefacto 098479



### ACTIVIDADES INTERACTIVAS ENTRE GRUPOS DE ESTUDIANTES

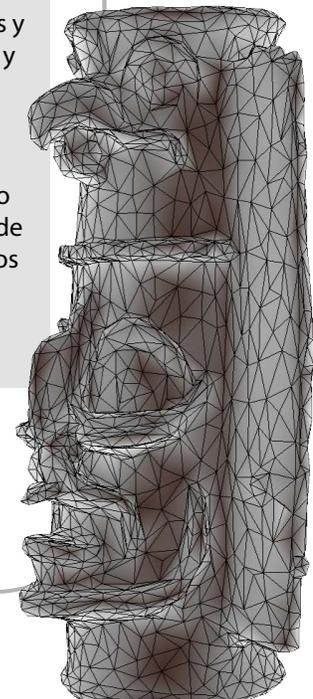
#### Instrucciones para el maestro

#### Conexiones en Transmedia (9 horas)

- Haga que los estudiantes seleccionen objetos e imágenes que simbolizen los mundos y sentimientos en sus respuestas a la cita (tarea).
- Pídale a los estudiantes que se graben a si mismos leyendo pasajes de sus ensayos con entonaciones dramáticas (1 hora).
- Trabaje con los estudiantes para tomar fotos digitales de sus objetos e imágenes y luego usen iMovie para editar e integrar los objetos con el audio (6 a 8 horas).
- Anime a los estudiantes a publicar sus historias digitales en el sitio Web de LVM (15 minutos).

#### Actividad Final: (1 hora)

- Utilizando sus roles, pídale a los estudiantes que escriban un ensayo donde expresen sus opiniones y experiencias en respuesta a la siguiente pregunta y cita de los recursos en línea de la exposición:
  - Que artefactos dejaría usted que contaran su propia historia?
  - "Nosotros tenemos que entender que nuestro patrimonio no es algo del pasado, o que puede estar allá, sino que es parte de nosotros. El nos hace lo que somos." *Andrea Sales, Costa Rica.*



## Artefacto 091819

## Conexiones de Habilidades para el Siglo XXI

### • *Habilidades para la vida y carrera*

Las destrezas a desarrollar en esta área son las siguientes:

- Flexibilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y auto dirección
- Social y transcultural
- Productividad y responsabilidad
- Liderazgo y responsabilidad

### • *Habilidades de información, medios de comunicación y tecnología*

Las destrezas a desarrollar en ésta área son las siguientes:

- Conocimiento sobre información
- Conocimiento sobre los medios de comunicación
- Conocimiento de ICT

### • *Aprendizaje e innovación*

Las destrezas a desarrollar en ésta área son las siguientes:

- Creatividad e innovación
- Pensamiento crítico y solución a problemas
- Comunicación y colaboración

## Conexiones con los Estándares de Contenido

### Grados 11 y 12—Integrando Conocimiento e Ideas

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.7** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/7/>) Integrar y evaluar múltiples fuentes de información en diferentes formatos y medios para responder preguntas o problemas (por ejemplo: visualmente, cuantitativamente y verbal) para poder responder a una pregunta o resolver un problema.

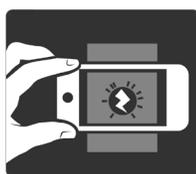
**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.8** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/8/>) Evaluar las premisas, exposiciones y pruebas de un autor al corroborarlas o confrontarlas con otras fuentes de información.

**CCSS.ELA-Literacy.RH.11-12.9** (<http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/RH/11-12/9/>) Integrar información de diversos recursos, tanto primarios y secundarios en un entendimiento coherente de ideas y eventos, notando discrepancias entre diferentes fuentes de información.



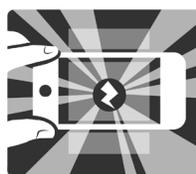
**Ready**

Download Zappar for free from your app store



**Aim**

Scan the zapcode then aim at the whole image



**Zap**

Watch it come to life!



