



Estructura de la descripción de los métodos:

Nombre del método: Pub concurso

Nombre/Institución del colaborador: Zavod za proucavanje kulturnog razvitka, Belgrade, Serbia (Instituto para la Investigación del Desarrollo Cultural)

Persona de contacto / datos de contacto: Marko Krstic, marko.krstic@zaprokul.org.rs

Fotos





Fotos: Bogdana Opačić y Dragan Jonović

Información breve:

Organizador: institución cultural pública.

Grupo destinatario todos los grupos de edad o un grupo específico (de edad, temático, artistas, tradicional...).

Tiempo de preparación: depende de si hay preguntas preparadas; preparación del presentador del concurso, preparación del material ilustrativo

Tiempo necesario para la aplicación: 2 horas máximo.

Lugar de celebración (interior, exterior): interior.

Horario adecuado: en cualquier momento

Posibilidad de aplicación online: sí, pero en ese caso se requiere un gran conocimiento de las tecnologías digitales.

Breve descripción del método (máx. 100 palabras):

Los equipos, compuestos por un número determinado de miembros (normalmente 4-6), se reúnen en algún lugar (museo, cafetería) donde compiten en conocimientos. Los equipos consultan entre sí y responden a preguntas grabadas en vídeo. Las preguntas se agrupan por temas (respuestas a preguntas, significado de la foto, adivinar el número, adivinar el país,

adivinar de qué país es la música). El director del concurso lee cada una de las preguntas sobre un tema y los equipos anotan sus respuestas. Después de cada tema, se leen las respuestas y se da la puntuación. Al final del concurso, se anuncia el equipo ganador.

Aplicación del método en el proyecto (máx. 100 palabras):

Este método se aplicó en la reunión nacional celebrada en el museo al aire libre "Pueblo antiguo" de Sirogjino. Posteriormente se aplicó en otro evento cultural organizado por el Instituto de Investigación para el Desarrollo Cultural. Las preguntas que se formularon en este concurso habían sido preparadas por los socios del proyecto In-Cult. El último bloque de preguntas trataba sobre la música del vídeo. Este método ha demostrado que el patrimonio cultural inmaterial puede aprenderse de forma divertida.

Descripción detallada del método (máx. 200 palabras):

1. Si es posible, elija un buen presentador para el concurso.
2. Elija un lugar y cree un ambiente relajado.
3. Compruebe la posibilidad de utilizar material de audio y vídeo.
4. Prepare dos presentaciones en PowerPoint: una con las preguntas y otra con las respuestas correctas.
5. Los concursantes se encargarán de poner música popular.
6. Amplíe la información sobre cada tesoro cultural después de dar la respuesta correcta.
7. Retroalimente y evalúe a los participantes (¿obtuvieron nueva información y perspectivas?)

Objetivos principales: fomentar el intercambio, conocer otras culturas, cooperación intergeneracional

Enseñanza y aprendizaje (máx. 100 palabras):

- Aumentar el interés y la motivación.
- Animar a las personas a participar en el aprendizaje común (blended learning)
- Fomentar el pensamiento crítico y analítico.
- Combatir los estereotipos sobre sus vecinos de Europa occidental y oriental.

Con este método, las personas reciben información sobre los tesoros culturales de los países europeos de forma divertida. Después de los contenidos, los concursantes comparten sus

impresiones con sus amistades interesadas en este tipo de aprendizaje. De este modo, muchas personas adquieren nuevos conocimientos, conocen otras culturas y rompen estereotipos. La información obtenida de este modo se recuerda durante mucho tiempo, y motiva a buscar más información sobre el tema en otras fuentes. Este método puede combinarse con las entrevistas del proyecto InCULT.

5 palabras clave:

Tesoros culturales, concurso, intercambio intergeneracional, diversión, romper estereotipos.

Posibles herramientas de formación, materiales, recursos a utilizar (ej.: folleto, roll-ups, etc.):

Juegos, fotos, vídeos, PowerPoint.

Posibilidades de difusión del método:

Prensa, radio, redes sociales, folletos, conferencias, sociedad civil.