

Knights of the European Grail

Paquete de expansión : Italia



Este es el segundo paquete de expansión para las / los jugadores /
aprenderas /-os.

- Los otros son :
1. Portugal
 2. Italia
 3. España
 4. Francia
 5. Alemania
 6. Gran Bretaña



Co-funded by
the European Union

Erasmus+

Enriching lives, opening minds.

Introducción

Los retos de este paquete de expansión están disponibles a medida que juegas cada parte del juego correspondiente, que comienza en Portugal y termina en Gran Bretaña.

Estos paquetes de expansión se ofrecen en inglés, en español y en los idiomas correspondientes a cada país. El objetivo es que se puedan utilizar textos bilingües – uno en español y otro en tu propio idioma como apoyo.

El juego KEG es para jugadores que quieren mejorar sus habilidades de comprensión en un idioma o diferentes idiomas a medida que juegan. No es necesario que traduzcas todo lo que no entiendas.

Su objetivo es ampliar tu conocimiento sobre la geografía, la historia y la cultura de los países europeos que visitan los personajes en el juego, para estimular tu curiosidad y retarte a investigar y producir tus mismos textos en español.

Es posible que quieras mostrar tu trabajo a tu profesor o profesora, si tienes uno, o a otra persona, o guardarlo en un portfolio. También puedes compartir tus trabajos de forma digital. Si este es tu caso, haz un uso seguro de internet y no compartas información privada.

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/online-privacy>

Puedes compartir tus avances con otros jugadores con el *hashtag* **#KEGRAIL!**

Los retos incluyen propuestas de enlaces para ayudarte a encontrar más información, en ocasiones, con un lenguaje sencillo y a menudo con un apoyo visual o audiovisual, para que no tengas que comprender o traducir cada palabra.

En el caso de necesitar una herramienta de traducción mientras utilizas internet para realizar las tareas de investigación, puedes utilizar <https://www.deepl.com/en/translator>

Usa las herramientas de traducción de una forma razonable, ya que las traducciones no siempre son totalmente correctas.

Knights of the European Grail

Este es uno de los primeros mapas de la historia de la península itálica (con tinta y color en pergamino por Nicolaus Germanus). Como está basado en la geografía de Ptolomeo, escrita mil años antes, contiene nombres anacrónicos (1) de ciudades que existían en tiempos del Imperio Romano.

Anacrónico: describe algo que no está en el periodo de tiempo correcto.

Muestra la situación del siglo XIII, época en la que el juego KEG tiene lugar.



Reto 1. Mapa El mapa antiguo no está a la altura de los estándares cartográficos. Compáralo con el mapa en blanco de la Italia actual: <https://www.igmi.org/it/chi-siamo/igm-dei-piccoli/italia-cartina-muta> (IT). Puedes ayudarte con esta lista de nombres de lugares: <https://www.igmi.org/it/chi-siamo/igm-dei-piccoli/principali-toponimi-italiani> (IT).

Colorea la región de la Toscana, lugar donde tiene lugar el episodio de Italia del juego KEG.

Escribe las letras que faltan para completar los nombres de las regiones y los mares. Escribe los nombres de las capitales regionales.

Identifica dónde están las cuatro islas: Elba, Ischia, Lampedusa, Pantelleria.

Marca los siguientes ríos: Adige, Arno, Po, Tevere. Escribe los nombres de los siguientes lagos: lago Bolsena, lago Garda, lago Trasimeno.

¡Busca un error cometido por el cartógrafo!

Puedes aprender más sobre la historia de Italia en este enlace: https://www.wikiwand.com/it/Storia_d%27Italia

Viaje en el tiempo

Reto 2

El mundo ayer y hoy. El juego KEG tiene lugar en el año 1250. Abajo puedes encontrar algunos hechos de ese año (Fuente: Wikipedia). Tu reto es utilizar tu conocimiento general, o investigar, para escribir al lado algunos hechos similares del año actual en Europa.

En 1250	Actualidad
Se estima que la población mundial es de entre 400 y 416 millones de personas.	
Muere Federico II, emperador del Sacro Imperio Romano Germánico	
En Italia Época de las ciudades-estado	
En Italia Los güelfos y los gibelinos luchan por el control de las ciudades	
En Italia Final de la Liga Lombarda	
El puente de Rialto de Venecia se convierte en una estructura de madera permanente.	

<https://en.wikipedia.org/wiki/1250>

<https://it.wikipedia.org/wiki/1250>

More here:

https://en.wikipedia.org/wiki/Frederick_II,_Holy_Roman_Emperor

https://it.wikipedia.org/wiki/Guelfi_e_ghibellini

https://en.wikipedia.org/wiki/Guelphs_and_Ghibellines

Reto 3

Póster de viajes en el tiempo. Has visto Florencia representada en el juego. ¿Qué aspecto tiene ahora? Haz un cartel digital para presentar Florencia a jóvenes de tu edad en español.

- Incluye todo lo que te interese sobre este famoso lugar.
- También puedes incluir lo que los turistas pueden hacer en Florencia y alrededores.

Puedes utilizar Canva, AdobeExpress u otra herramienta gráfica digital.

<https://www.adobe.com/it/express/create/poster>

Reto 4

En la Edad Media, la ciudad de Florencia era famosa por el gran número de casas-torre que tenía en su horizonte; en el siglo XIII había unas 160 y llegaban a alcanzar los 70 metros de altura. Aunque muchas de ellas ya no existen, en el centro histórico de la ciudad es fácil toparse con este sugerente tipo arquitectónico que nos transporta mágicamente en el tiempo a la Florencia medieval.



Para que te hagas una idea de la altura de las torres y su importancia en cuanto al paisaje, mira este video de Florencia y sus casas-torre. <https://youtu.be/lIOXFjb3OL4> (IT).

Más enlaces:

<https://www.feelflorence.it/es/node/16855>

https://es.wikipedia.org/wiki/Casa_torre

El juego KEG tiene lugar en una casa-torre importante. ¿En cuál?

Challenge 5.

Investiga sobre la arquitectura de la Italia de la Edad Media para responder las respuestas de abajo:

<https://www.feelflorence.it/en/node/16855>

<https://sites.google.com/site/finenze3n/gruppo-2/cos-e-una-casa-torre-1>

¿Quién construyó las casas-torre? ¿Por qué se diseñaron de esa manera? ¿Para qué servían? ¿Qué torres medievales podemos admirar todavía y dónde se encuentran?

Dibuja una casa-torre y distribuye las siguientes estancias de una vivienda en las diferentes plantas: cocina, comedor, salón, habitación.

Falta una habitación. ¿Por qué?

Explora la ciudad medieval en 3D:

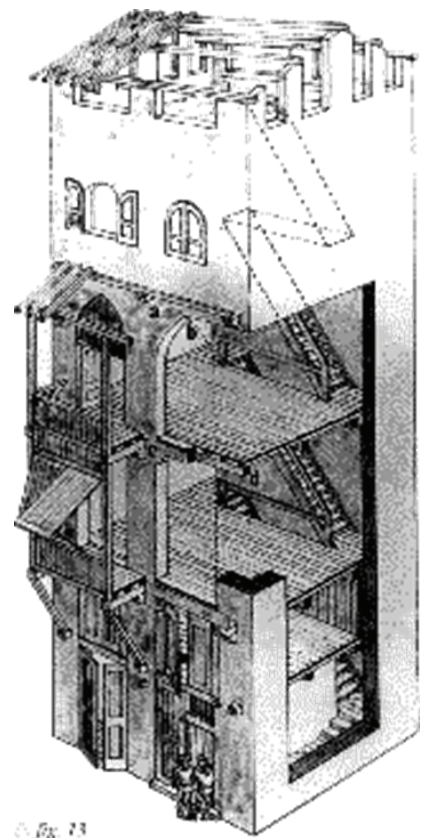
<https://skfb.ly/6FKTF> (EN)

Puedes crear un cardboard visor for an immersive visit. https://arvr.google.com/intl/it_it/cardboard/get-cardboard/

La Torre del Duomo (Torre de la Catedral) de Florencia fue diseñada por Giotto. Puedes verla en 3D en el siguiente enlace:

<https://skfb.ly/6WNAO> (IT)

Como en el juego KEG, el mercado (4), donde se vendían artículos artesanales y comida está justo en el centro de la ciudad de Florencia.



Reto 6.



¿Cuáles de estas comidas y bebidas populares de Italia no se podían encontrar en un mercado italiano en 1250? ¿Por qué?

Café	Pasta	Tomates
Té	Pizza	Pan
Vino	Tarta	Aceitunas
Cerveza	Galletas	Jamón

Haz una lista en español de objetos, comidas y bebidas que podrías encontrar en un mercado medieval del siglo XIII, colocándolos en la tabla de abajo, eligiéndolos de la siguiente lista (y omitiendo los que no estén disponibles):

Ternera, patatas, sal, atún, cordero, pescado congelado, repollo, queso, pescado seco, salchichón, olla de acero, paño de seda, loza, jamón, encaje, alfombras, vino, tapices, lentejas, judías, guisantes, coca cola, garbanzos, hummus, miel, gruta (escribe distintos nombres), cerveza, botellas, cuchillos, joyas de oro y plata, ensalada, escarola, brócoli.

Objetos	Comida	Bebidas

To learn more:

<http://www.paleani.it/mercato%20medievale/mercato/landia/index.html> (IT)

<https://www.taccuinigastrosfici.it/ita/news/contemporanea/antropologia-alimentare/mercato-medievale-e-norme.html> (IT)

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/ir-tiendas-edad-media-entre-necesidad-y-lujo_15614

https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos_jcyl/camino_aula/CD4/paginas/primaria/historiamercado.html

<https://www.meneame.net/m/Art%C3%ADculos/como-eran-verdad-mercados-edad-media>

<https://www.lavozdegalicia.es/noticia/gastronomia/2019/08/05/comia-realmente-epoca-medieval/00031565022733615391666.htm>

Reto 7

¿Cómo se vestía la gente en la Edad Media?

Observa con atención estas ilustraciones de Brunelleschi para la novela “*Nastagio degli Onesti*” de Giovanni Boccaccio.

Escribe una descripción en español de cómo parecían vestir los hombres y mujeres nobles. ¿Cuáles son los colores principales de la ropa en la escena del banquete?



La ropa histórica de la gente corriente es algo que no sobrevive bien, pero hay algunos trajes y armaduras que se conservan en museos europeos. Busca varias prendas de este tipo y haz un anuncio para una revista como si se pudieran comprar hoy en día. ¿Para quién es la ropa? ¿De qué está hecha? ¿Cuánto cuesta?

<https://www.historic-uk.com/CultureUK/Medieval-Fashion/> (EN)

https://es.wikipedia.org/wiki/Indumentaria_en_la_Edad_Media

<https://www.laguia2000.com/edad-media/la-vestimenta-de-la-edad-media>

<https://recreacionhistoria.com/como-vestian-en-la-edad-media/>

Reto 8: Guion gráfico

Lee la novela de Boccaccio ‘*Nastagio degli onesti*’ del Decamerón

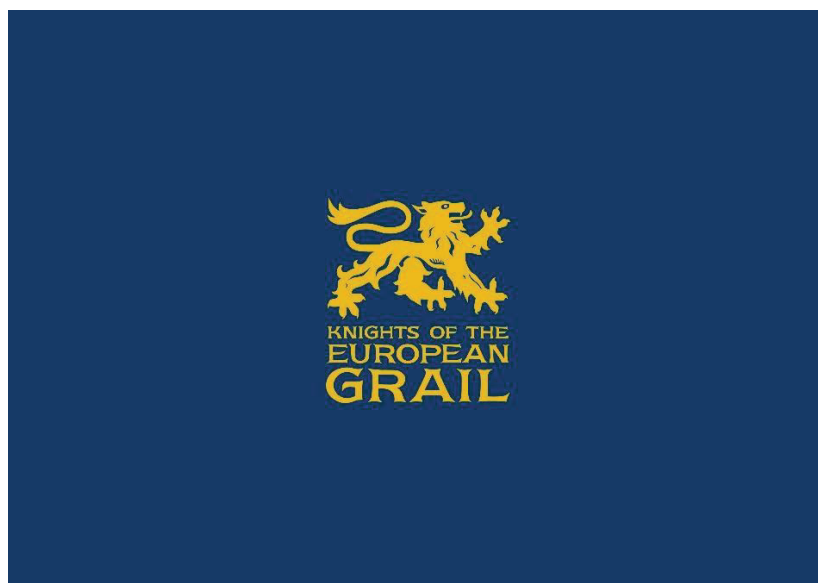
https://www.palumboeditore.it/portals/0/webooks/lsi/v1/LSI_V1_On_LINE_T43.pdf (IT)

(Un breve resumen está disponible en Wikipedia).

https://es.wikipedia.org/wiki/La_historia_de_Nastagio_degli_Onesti

Convierte la historia en una tira de cómic utilizando esta herramienta digital:

<https://www.storyboardthat.com>



Certificado

Ha terminado ____ retos en el paquete de expansion 'Italia'



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

KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL

Discover an innovative way of learning 6 of the most widely spoken European languages (English, German, French, Spanish, Italian, and Portuguese)!



Knights of the European Grail

Expansion pack: Italia

¡Extra: ponte creativo!



Los animales fantásticos aparecen en muchos cuentos ambientados en la Edad Media, en la escultura, en la pintura y en manuscritos, sobre todo en los 'bestiarios'. Este grifo esculpido en el siglo XIII se encuentra en Perugia.

Un animal fantástico común es el dragón.

Este data de 1260 y se encuentra en el MS Harley 3244 de la Biblioteca Británica.

Crea un dragón en el metaverso, usando un programa de dibujo de AI como

<https://docs.midjourney.com/> (EN)



Tendrás que elegir algunas palabras clave para que introducir y el programa generará tu diseño. Para esta imagen utilizamos: *dragón arcoíris, cabeza pequeña, alas de colores, hiperrealismo.*

También puedes utilizar herramientas y diseños tradicionales. Inspírate en:

<https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24> (EN)

Ponle un nombre a tu criatura y describe sus hábitos, su comida, su entorno y su comportamiento.



Si puedes, compártelo en las redes sociales con #KEGRAIL.

Lee más sobre los bestiarios en estos enlaces:

<https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/TourBestiaryEnglish.asp> (EN)

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bestiario-medieval-mundo-criaturas-magicas-y-terrorificas_16936