La Revolución Impresa

Guías didácticas
Historia

La Imprenta de Gutenberg



Información General

Nivel: 1° ESO - 1° Bachillerato

Experiencia inmersiva en el Taller de Johannes Gutenberg en la ciudad de Maguncia (Alemania)

En 1450 el orfebre alemán Johannes Gutenberg perfeccionó un nuevo proceso de impresión. Su innovación transformó el modo de compartir ideas e información en todo el mundo.

Hasta el siglo XV los libros eran rarezas caras. Por lo general se escribían y copiaban a mano, y se tardaba años en acabarlos. Johannes Gutenberg ideó una imprenta eficiente que le permitía producir impresiones de calidad una y otra vez. Hacia el 1500 ya había más de 1000 imprentas de Gutenberg en Europa occidental que producían millones de libros.

Durante años leer había sido un privilegio de nobles, escribas y sacerdotes, pero a medida que los libros fueron más asequibles para todas las partes de la sociedad, empezó a surgir una nueva clase educada.

Historia

Copyright Educa360 todos los derechos reservados

EDUC360



La Revolución Impresa

Guías didácticas
Historia

Nivel: 2° ESO - 1° Bachillerato

Historia

Objetivos y Estándares de Aprendizaje

Objetivos:

- Entender el concepto de **revolución cultural** por medio del invento de la imprenta.

Estándares de Aprendizaje

- **Un invento aplicado a la industria:** Aunque Gutenberg no inventó todos los componentes de la imprenta sí introdujo innovaciones técnicas fundamentales, como la fabricación de los caracteres a partir de una matriz en la que se grababan a punzón, o el uso de una tinta más intensa que la disolución acuosa utilizada en la xilografía.
- Conocer los diferentes oficios que históricamente intervienen en los procesos de impresión.
- Descubrir la evolución de la impresión: El proceso de Gutenberg era tan eficiente que apenas cambió hasta el siglo XIX, cuando los avances en vapor permitieron imprimir a mayor velocidad.

Copyright Educa360 todos los derechos reservados

Nivel: 2º ESO - 1º Bachillerato

Historia

Fases de aprendizaje y uso del aula

Metodología

- Conocer el proceso de la impresión de un libro
- Combinar gafas VR y pc dentro del mismo entorno para una experiencia inmersiva.





Copyright Educa360 todos los derechos reservados

Fases de aprendizaje y uso del aula

Para la asimilación de conocimientos propondrá una actividad inmersiva donde un participante con Gafas VR podrá cargar de tinta las placas y demostrar el proceso del prensado con la animación de la prensa.

También nos moveremos por el entorno para descubrir los diferentes oficios que se sitúan en cada mesa.





Copyright Educa360 todos los derechos reservados

EDUC360

Crea clases Virtuales 3D Sorprendentes!



Copyright Educa360 todos los derechos reservados