

DIORAMAS

Ventanas al pasado

Actividades tutorizadas



BNEscolar

Estructura del taller (2h)

Daremos vida a escenas de la vida cotidiana de épocas pasadas a través de la creación de dioramas basados en recursos de la BDH y HD:



Preparación del taller



El espacio

Para garantizar una experiencia fluida y enriquecedora, es importante preparar el espacio de trabajo de manera adecuada, tanto si se elige la opción de construcción de dioramas físicos como la de creación de dioramas digitales.

Si se opta por hacer **dioramas en formato físico**, será necesario un espacio amplio que facilite el trabajo en equipo y el acceso a los materiales: mesas amplias, buena iluminación y una zona de materiales.

También se deberá de disponer de un área de exposición donde se puedan mostrar los dioramas, una vez terminados.

Si se elige crear **dioramas en formato digital**, se necesitará un entorno con dispositivos electrónicos y acceso a internet, además de una zona de proyección para la presentación de los dioramas digitales al final del taller.

Material por actividad

Actividad	Para el facilitador	Para los participantes
Introducción	Proyector, ordenador, ejemplos de dioramas (imágenes para proyectar).	Hojas y bolígrafos para tomar notas.
ACT.1 ¿Qué sabemos de la vida cotidiana en el pasado?	Proyector, ordenador, pizarra para escribir ideas, acceso a la BDH y HD para mostrar fuentes históricas.	Ordenadores o tabletas con acceso a internet (para consultar las obras de la BDH , HD y la secuencia “La vida cotidiana”)
ACT.2 Diseño y planificación del diorama	Recursos impresos o digitales para mostrar de ejemplo.	Papel y lápices para bocetos.
ACT.3A Construcción del diorama (físico)	Ordenador, proyector, impresora	Cartón, papel de colores, plastilina, tela, madera, impresiones de imágenes de la BDH y HD, pinturas, pinceles y rotuladores para detalles, silicona caliente, pegamento...
ACT.3B Creación del diorama (digital)	Ordenador, proyector	Proyector, ordenador, acceso a Genially, Canva o ThingLink.
ACT.4 Presentación de dioramas y reflexión final	Espacio de exposición para dioramas físicos. Proyector para mostrar los dioramas digitales.	Encuesta de valoración del taller.

Detalle de actividades

Introducción al taller

Todos los participantes

Tiempo estimado: 10'

Resumen de la actividad

Se introduce el objetivo del taller. Se explicará una de las dos opciones de creación disponibles (o las dos): la construcción de un diorama físico con materiales artesanales o la creación de un diorama digital interactivo utilizando plataformas como Genially. Finalmente, se organizarán los grupos de trabajo y se asignarán los roles para comenzar la actividad.

Recursos digitales

Visita virtual de “La vida cotidiana”:

https://bnescolar.bne.es/sites/default/files/secuencias/sd_18/

Ejemplo de diorama disponible en la BDH:

<https://www.bne.es/es/colecciones/ephemera/fines-ludicos-entretenimiento/batalla-madrid-diorama>

Selección de ejemplos de dioramas: <https://es.pinterest.com/bnescolar/dioramas/>

Comienza dando la bienvenida a los participantes y realizando una breve introducción al taller, explicando brevemente qué es un diorama. Puedes mostrar imágenes que selecciones de la secuencia “La vida cotidiana” y mostrar el ejemplo de diorama de la BDH “Batalla de Madrid”.

Puedes partir del siguiente texto y adaptarlo como creas adecuado. Por ejemplo, si solo das una opción de construcción de dioramas, puedes rehacer esa parte del texto y eliminar la opción que no vas a utilizar:

"Bienvenidos al **taller de dioramas**. Hoy, nos convertiremos en exploradores del tiempo para descubrir cómo era la vida cotidiana en diferentes épocas de la historia.

Pero no solo vamos a aprender sobre el pasado... ¡vamos a recrearlo! Lo haremos construyendo dioramas, que son pequeñas representaciones tridimensionales de escenas reales o imaginarias. [Muestra algunos de los ejemplos que encontrarás en <https://es.pinterest.com/bnescolar/dioramas/>].

Los dioramas permiten crear un pequeño mundo en el que cada detalle, desde los objetos hasta los personajes, nos ayuda a imaginar cómo se vivía en otro tiempo. Pueden parecer pequeñas maquetas, pero son mucho más que eso: son ventanas que nos permiten asomarnos a otro momento de la historia.

En este taller, podréis crear vuestro diorama:

- En **formato físico**, usando materiales como cartón, papel, plastilina o telas para dar vida a una escena real.
- En **formato digital**, utilizando herramientas interactivas como Genially, donde podréis añadir imágenes, texto e incluso animaciones.

A lo largo de la actividad, investigaremos cómo vivían las personas en el pasado: ¿Cómo eran sus casas? ¿Qué comían? ¿Cómo se entretenían? Luego, en equipo, diseñaréis vuestro propio diorama y representaréis una escena de la vida cotidiana de esa época.

¿Estáis listos para construir vuestra ventana al pasado? ¡Vamos a dar vida a la historia!"

Una vez acabada esta introducción, separa a los participantes en pequeños grupos, si aún no lo has hecho, e indica los tiempos aproximados que dedicaréis a cada actividad.

Editar Temporizador

Cuenta Atrás Contar hasta (desde) fecha y tiempo

Horas: < 00 > Minutos: < 10 > Segundos: < 00 >

En Cero: Parar temporizador Reiniciar temporizador Iniciar como cronómetro (incremento)

Sonido: Pizzicato

Título: Descifrando mensajes

Ver mensaje

Probar Cancelar Iniciar

Descifrando mensajes

09:53

Editar Temporizador Reiniciar Parar

Puedes utilizar la herramienta en línea <https://reloj-alarma.es/temporizador/> o alguna similar para acortar el tiempo de las actividades. Sigue los siguientes pasos:

1. Clica en **Agregar nuevo temporizador**.
2. Indica los minutos de la **Cuenta atrás**, y selecciona el sonido.
3. Puedes poner un título al temporizador.
4. Clica en **Iniciar**.

Actividad 1

¿Qué sabemos de la vida cotidiana en el pasado?

Equipos: de 3-5 personas

Tiempo estimado: 15'

Resumen de la actividad

Dedicaremos unos minutos a investigar sobre la vida cotidiana en otras épocas revisando los anexos de la secuencia de "La vida cotidiana" para elegir la temática, periodo y escena a representar de entre las opciones propuestas.

Recursos digitales

Serie 69 de cromos Nestle sobre la vida en España: <https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000069908&page=13>

Guías y anexos de la secuencia "La vida cotidiana": <https://bnescolar.bne.es/la-vida-cotidiana>

Pasos en la actividad

1

Exploración de fuentes históricas

Según sea la edad y autonomía de los participantes, puedes dejar libertad para que los equipos consulten los anexos que acompañan la secuencia de "La vida cotidiana" o hacer directamente una pequeña presentación con ejemplos seleccionados, más acotada. No se trata de elegir los elementos que incluirán en su escena, sino solo de inspirarse para decidir sobre qué tratará su diorama.

Puedes dar algunos ejemplos, para que entiendan lo que deben decidir. También puedes adaptarlos a la época que estés trabajando con tu alumnado. Mira estas propuestas:

Época romana

Escena 1: Interior de una domus romana (casa de clase alta)

- Elementos clave: Atrio con fuente central, mosaicos en el suelo, frescos en las paredes, mobiliario sencillo pero elegante.
- Detalles cotidianos: Familia comiendo en un triclinio, esclavos sirviendo, utensilios de cocina de cerámica.

Escena 2: Mercado romano (forum)

- Elementos clave: Puestos de alimentos, comerciantes vendiendo frutas, verduras, y tejidos.
- Detalles cotidianos: Ciudadanos comprando, debates públicos, niños jugando en la plaza.

Siglo XX (inicios de la modernidad)

Escena 1: Cocina de los años 50

- Elementos clave: Electrodomésticos clásicos (refrigeradora, horno), colores pastel.
- Detalles cotidianos: Madre preparando la comida, niños haciendo deberes en la mesa de la cocina.

Escena 2: Vivienda urbana en los años 20

- Elementos clave: Salón con radio antigua, muebles de madera oscura.
- Detalles cotidianos: Familia reunida escuchando música o noticias en la radio.

Escenas transversales a diferentes épocas

Escena 1: Actividades de ocio en diferentes tiempos

Comparar un niño jugando con canicas en el siglo XIX con uno jugando con videojuegos en el siglo XXI.

Escena 2: Evolución de la vivienda

Mostrar tres mini-dioramas en uno: una casa romana, una casa medieval y una vivienda moderna, resaltando la evolución de los espacios y materiales.

2 Discusión en grupos

Cada equipo comparte sus hallazgos y analiza qué época o aspecto de la vida cotidiana les interesa más representar. Puedes compartir algunas preguntas que les hagan reflexionar antes de decidir, como:

- ¿Qué les ha llamado más la atención?
- ¿Cuál de los aspectos vistos les sería más fácil de representar visualmente en un diorama?
- ¿En qué se quieren centrar, en la vida doméstica, el trabajo, la educación o el entretenimiento?
- ¿Les atrae otro aspecto diferente o les surgen otras ideas?

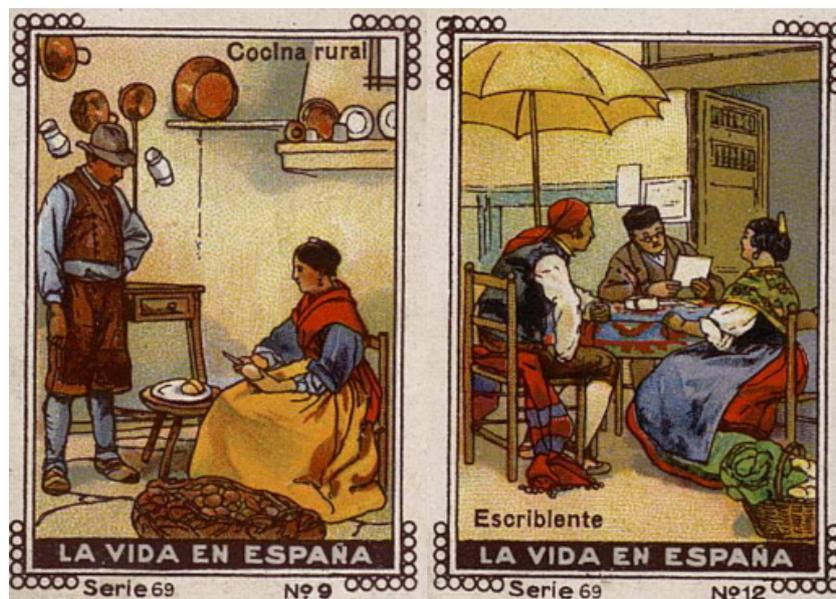
3 Elección del tema del diorama

Para acabar, cada grupo deberá decidir:

- **Época histórica:** (Ej. Roma antigua, Edad Media, siglo XIX...)
- **Escena específica:** (Ej. una cocina medieval, un mercado romano, una casa en la Revolución Industrial...)
- **Formato:** Diorama físico o digital (a no ser que ya lo hayas decidido al inicio)



Recomienda que los equipos tomen notas y guarden imágenes o fragmentos de textos relevantes de las fuentes consultadas para utilizarlas más adelante en su diseño.



Actividad 2

Diseño y planificación de dioramas

Equipos: 3-5 personas

Tiempo estimado: 30'

Resumen de la actividad

Los grupos diseñarán su diorama, creando un boceto preliminar de la escena que representarán. Definirán los elementos principales, la distribución del espacio y los materiales o recursos digitales que necesitarán, según el formato elegido (físico o digital).

Recursos digitales

Guías y anexos de la secuencia “La vida cotidiana”: <https://bnescolar.bne.es/la-vida-cotidiana>

Pueden elegir escenas de diferentes épocas históricas, centrándose en aspectos como la vida doméstica, el trabajo, el ocio, la alimentación o las costumbres sociales. Las escenas pueden recrear momentos cotidianos en hogares, mercados, talleres, espacios de entretenimiento o lugares de reunión, reflejando cómo las personas vivían, interactuaban y se organizaban en distintos contextos históricos.

Pasos en la actividad

1 Boceto inicial de la escena

Cada grupo tendrá que imaginar y plasmar en un papel la escena histórica elegida. Deberán definir los elementos clave del entorno (edificios, mobiliario, personajes, objetos cotidianos) y decidir cómo se distribuirán los elementos en el espacio del diorama.

2 Definición de detalles y recursos

Indica a los equipos que hagan una lista de todos los elementos que quieren incluir: objetos, figuras, fondo, decoración. Después tendrán que decidir qué materiales (para la opción física) o imágenes digitales (para la opción digital) van a necesitar.

Anímalos a que elijan colores, texturas y detalles que hagan a su diorama más realista y representativo de la época.

Se pueden inspirar en los recursos seleccionados en los anexos de la secuencia “La vida cotidiana”. Pueden hacer una copia en papel para después recortarlos e incluirlos (coloreados o no) o les pueden servir de inspiración para dibujarlos. En el caso de que sea un diorama digital, pueden utilizar herramientas de edición para ir recortando y coloreando los diferentes elementos que formarán parte del diorama.



Estas herramientas digitales os pueden ser de utilidad:

- Eliminar fondo: <https://www.remove.bg/es>
- Recortar formas: <https://www.adobe.com/es/express/>
- Colorear imágenes: <https://palette.fm/>



3 Organización del equipo y asignación de tareas

Pide a los equipos que organicen las tareas para que optimicen mejor el tiempo de trabajo. Por ejemplo, puedes indicarles que se repartan los siguientes roles:

- **Diseñador/a visual** – Responsable de la estética.
- **Historiador/a** – Asegura la precisión histórica.
- **Constructor/a o editor/a digital** – Encargado de la construcción o edición digital (aunque todos los componentes del grupo pueden participar del proceso, puede haber un responsable que dirija las actuaciones de todos).
- **Narrador/a** – Encargado de la presentación final.

4 Revisión del boceto final

Antes de pasar a la construcción del diorama, indica a los grupos que revisen su boceto para confirmar que todos los elementos están organizados de manera coherente y que el diorama refleja fielmente la época elegida, incluyendo detalles específicos de la vida cotidiana.



Puedes ir circulando entre las mesas para resolver posibles dudas y asegurarte que los equipos están justificando correctamente sus decisiones. Te recomendamos proyectar el reloj de cuenta atrás para que sean conscientes del tiempo del que disponen y que la actividad no se alargue.

Utilizando el boceto creado en esta actividad, a continuación daremos los pasos para la creación de los dioramas. Puedes dar la opción, dentro de un mismo grupo clase, de que los equipos decidan si hacer su diorama en formato físico o en formato digital, u optar por utilizar todos el mismo formato.

Actividad 3A

Construcción de dioramas en formato físico

Equipos: 3-5 personas

Tiempo estimado: 40'

Resumen de la actividad

Cada equipo dará vida a la escena histórica que han diseñado, construyendo su diorama en formato físico. Utilizarán materiales artesanales como cartón, papel, plastilina e imágenes históricas impresas para representar de manera creativa y realista la vida cotidiana en la época elegida, cuidando los detalles para reflejar fielmente el contexto histórico.

Recursos digitales

Secuencia didáctica “La vida cotidiana”: <https://bnescolar.bne.es/la-vida-cotidiana>

Biblioteca Digital Hispánica: <https://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>

Hemeroteca Digital: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/advanced>

Batalla de Madrid (diorama): <https://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000034192>

Pasos en la actividad

1 Preparación de la base del diorama

Entrega a cada grupo una base rígida (cartón grueso, madera ligera o una caja). Indica que dibujen, de manera sencilla, el esquema general de la escena según el boceto previamente realizado.

Asegúrate de que distribuyan bien el espacio: fondo (paredes, cielo, paisaje) y primer plano (objetos, personajes, mobiliario).



Pasa por cada mesa para verificar que la distribución espacial sea coherente y que los elementos principales estén bien situados antes de que empiecen a pegar o construir. Puedes utilizar el ejemplo de diorama “[Batalla de Madrid](#)”.

2 Creación del fondo y estructura principal

Proporcionales cartulinas, papel de colores y telas para crear el fondo de la escena (cielo, paisaje, interiores de viviendas). Indica a los alumnos que comiencen a levantar las estructuras principales (paredes, techos, mobiliario básico) utilizando cartón, plastilina, madera o materiales reciclados.

Si lo ves necesario, puedes ayudar a los grupos a fijar los elementos con pegamento, cinta adhesiva o silicona caliente para asegurar estabilidad.



Supervisa el uso de materiales que puedan ser peligrosos, como la silicona caliente, y asegúrate de que los alumnos trabajen de manera segura.

3 Incorporación de elementos decorativos y detalles

Distribuye imágenes impresas de la BDH y HD que puedan recortar y pegar (por ejemplo, cuadros, mosaicos, utensilios antiguos). Dependiendo de la temática que hayas decidido trabajar, puedes tener estas imágenes previamente seleccionadas y preparadas. Si has dejado que los equipos elijan libremente la escena a representar, en el paso de investigación ya habrán seleccionado algunos recursos interesantes, que puedes imprimirles si fuese necesario.

Invita a los alumnos a decorar las estructuras con pintura, rotuladores o tela. Anímalos a añadir objetos cotidianos representativos de la época: herramientas, alimentos, libros, elementos religiosos, etc.

Fomenta la creatividad al representar acciones típicas de la vida diaria (cocinando, comerciando, trabajando).



Recuerda a los grupos que cada detalle debe tener sentido en el contexto histórico elegido. Anima a que argumenten por qué han incluido ciertos elementos.

4 Personajes y acciones

Proporciona materiales como plastilina, papel o figuras pequeñas para representar personajes. Indica a los grupos que coloquen las figuras en posiciones que reflejen actividades propias de la época (trabajar, comer, interactuar, comerciar).

Si no disponen de imágenes recortadas así, siempre pueden dibujarlas o esculpir las en plastilina.

En este paso es importante que les hagas reflexionar sobre si las acciones que van a representar son coherentes con el tema elegido.



Anima los alumnos a pensar en los gestos y la posición de las figuras para reflejar mejor las interacciones humanas de la escena.

5 Revisión y retoque final

Pide a los grupos que revisen su diorama para asegurarse de que todo esté bien colocado y fijado. Pueden añadir pequeños detalles adicionales que puedan dar más realismo: señales de desgaste, detalles en los muebles, pequeños objetos decorativos.

Deben verificar que la escena sea clara y que los elementos representen de forma fiel el período histórico elegido.



Antes de finalizar, realiza una breve revisión con cada grupo y ofrece sugerencias rápidas si es necesario algún ajuste visual o histórico.

Actividad 3B

Construcción de dioramas en formato digital

Grupos: 3 a 5 personas

Tiempo estimado: 40'

Resumen de la actividad

Cada grupo creará un diorama digital interactivo que represente una escena de la vida cotidiana en una época histórica específica. Utilizarán herramientas digitales para diseñar una escena con un efecto visual que simule el 3D característico de los dioramas físicos.

Recursos digitales

Secuencia didáctica "La vida cotidiana": <https://bnescolar.bne.es/la-vida-cotidiana>

Biblioteca Digital Hispánica: <https://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>

Hemeroteca Digital: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/advanced>

Herramienta digital para la creación de dioramas: [Canva](#), [Genially](#) (opción de imagen interactiva)

Ten en cuenta que, para esta actividad, todos los equipos tendrían que disponer de ordenadores o tabletas con acceso a internet, y mejor más de un dispositivo por grupo.

Pasos en la actividad

1 Diseño del fondo y estructura del diorama

Una vez decidida la herramienta digital con la que se construirá el diorama, indica a los grupos que elijan un fondo adecuado que represente el escenario histórico (una calle romana, el interior de una casa medieval, un mercado industrial, etc.). Explica cómo añadir elementos visuales que simulen las paredes, el suelo y los límites del espacio.

Puedes sugerirles que dividan su espacio digital en tres planos:

- **Fondo:** Paisajes o imágenes estáticas que representen el entorno lejano.
- **Plano medio:** Elementos principales de la escena (edificios, muebles, estructuras).
- **Primer plano:** Objetos cercanos o figuras humanas que simulen profundidad.



Puedes dar algunas recomendaciones para lograr el efecto 3D en los dioramas:

- **Usar capas y superposición de elementos:** Colocar objetos en diferentes planos (primer plano, fondo y medio) para crear sensación de profundidad.
- **Añadir sombras y efectos de iluminación:** Muchas herramientas permiten aplicar sombras que ayudan a dar volumen a los elementos.
- **Jugar con el tamaño y la perspectiva:** Los objetos más cercanos deben ser más grandes, mientras que los más alejados deben ser pequeños.
- **Incluir movimiento o interactividad:** En plataformas como Genially, puedes animar elementos para que aparezcan, se desplacen o giren al hacer clic.
- **Seleccionar fondos que generen profundidad:** Usar imágenes de paisajes o interiores con perspectiva ayuda a reforzar el efecto de 3D.

2 Incorporación de elementos históricos y decorativos

Indica a los grupos que busquen imágenes históricas en la BDH y HD o que usen recursos previamente recopilados, y muestra cómo recortar y superponer imágenes en capas para lograr un efecto de profundidad.

Anímalos a incluir detalles visuales que añadan realismo, como utensilios, mobiliario, o ropa propia de la época.

Explica cómo insertar texto descriptivo o etiquetas interactivas para contextualizar elementos clave del diorama.



Puedes mostrar algún ejemplo sencillo en pantalla de, por ejemplo, el uso de sombras y los niveles de opacidad de las imágenes, para evidenciar que se puede dar así mayor realismo a la escena.

3 Animación y efectos de interactividad

Explica cómo aplicar animaciones sencillas (movimiento de entrada, zoom, rotación) en Genially (o Canva).

Anímalos a que añadan enlaces o acciones interactivas: por ejemplo, al hacer clic en un objeto, puede aparecer un texto explicativo o reproducirse un sonido. También pueden incluir incluir sonidos ambientales si la plataforma lo permite (por ejemplo, ruidos de mercado, canto de pájaros o murmullo de una plaza).



Deben asegurarse de que las animaciones que incluyan tengan coherencia con la historia que cuentan, sin saturar la escena con demasiados efectos.

4 Revisión final y retoques

Pide a cada grupo que revise la organización de las capas y la coherencia visual del diorama y de que se aseguren de que todos los elementos históricos estén correctamente representados. También deben revisar las animaciones y la interactividad para que comprueben que funcionan correctamente.

Para terminar, pídeles que añadan un título y una breve descripción de la escena que han recreado (si es posible, en la misma herramienta digital).



Recomienda a los grupos que hagan una pequeña prueba de su diorama navegando por la escena antes de presentarla al resto del grupo.

Presentación de dioramas, reflexión y cierre del taller. Valoración final.

Grupos: todos

Tiempo estimado: 25'

Resumen de la actividad

Los equipos presentarán sus dioramas al resto del grupo, explicando la escena que han representado y los elementos históricos que han incluido. A continuación, se abrirá un espacio de reflexión colectiva para valorar el proceso creativo, los aprendizajes adquiridos y los desafíos superados.

Pasos en la actividad

1 Presentación de los dioramas

Invita a cada grupo a presentar su diorama. Puedes sugerir que cada presentación incluya:

- Descripción de la escena representada.
- Explicación de los elementos históricos clave (vivienda, objetos, personajes, etc.).
- Breve reflexión sobre el proceso de creación: ¿qué les resultó más fácil o más difícil?

Limita el tiempo de presentación a 2-3 minutos por grupo para asegurar que todos puedan compartir su trabajo.



Si hay poco tiempo, organiza una exposición tipo "galería" para que los grupos puedan observar y comentar los dioramas de los demás de manera libre. En el caso de que sean digitales, crea algún repositorio que puedas compartir con los participantes (documento compartido de Google, por ejemplo).

2 Reflexión grupal

Invita a cada grupo a responder las siguientes preguntas de manera informal, dedicando un par de minutos por grupo. Anímalos para que escuchen activamente a los otros grupos, respetando turnos de palabra y valorando los diferentes enfoques creativos:

- **¿Qué aprendisteis sobre la vida cotidiana en la época que representasteis?**
- **¿Qué parte del proceso creativo fue más desafiante?**
- **¿Cómo ha sido trabajar en equipo?**
- **¿Os ha sorprendido alguna idea de otro grupo?**
- **¿Qué elemento de vuestro diorama creéis que representa mejor la época histórica elegida?**

3 Cierre y valoración final

Para terminar, agradece a todos los participantes su esfuerzo, creatividad y colaboración durante el taller.

Resalta la importancia del trabajo en equipo y la creatividad en el proceso de aprendizaje e invita a los participantes a continuar explorando la creación de contenido y a seguir compartiendo sus experiencias en redes sociales y en [Mi BNEscolar](#).

"Hoy hemos visto que la historia no solo se estudia, sino que también se vive a través de la creatividad. Cada diorama ha sido una ventana al pasado, y gracias a vuestro trabajo, hemos podido entender mejor cómo vivían las personas en diferentes épocas."



BNEscolar

bnescolar.bne.es