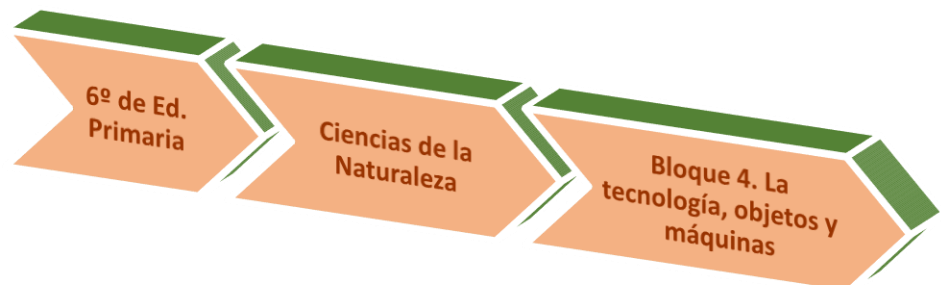


































Inventos e inventores





<p>1. CRÉDITOS</p> <p>1.1. <i>Título</i></p> <p>1.2. <i>Autores</i></p> <p>1.3. <i>Requerimientos técnicos</i></p>	<p> Inventos e inventores</p> <p> M^a Azucena Virto Ruiz</p> <p> Aula con PDI, Servidor de Aula, grupo en Aula Virtual, cuenta de correo educa del alumnado y profesor, minipcs o tablet para el alumnado,...</p>																
<p>2. CATALOGACIÓN</p> <p>2.1. <i>Etapa y curso</i></p> <p>2.2. <i>Área</i></p> <p>2.3. <i>Bloque</i></p> <p>2.4. <i>Tema</i></p>	<p> 6º de Ed. Primaria</p> <p> Ciencias de la Naturaleza</p> <p> V: La tecnología, objetos y máquinas.</p> <p> Importantes de descubrimientos e inventos. Biografías de inventores y científicos.</p>																
<p>3. PROGRAMACIÓN</p> <p>3.1. <i>Finalidad</i></p>	<ul style="list-style-type: none">  Nuestros alumnos deben concienciarse que los científicos e inventores han estado y están demostrando que la ciencia puede cambiar el mundo para mejor, especialmente, cuando actúan con valores, son solidarios y no se mueven por motivos económicos que en muchas ocasiones pervierte a la propia ciencia.  Un puñado de personas inspiradoras, de las que probablemente nunca han oído hablar, están demostrando que la ciencia puede cambiar el mundo para mejor, tal como ha sido a lo largo de la historia. Cuando vean a un científico, deben valorarlo. Sus inventos han cambiado el mundo y pueden ser nuestra futura salvación.  Motivarles para que en un futuro ellos puedan convertirse también en científicos o inventores para mejorar el mundo desde lo cotidiano hasta los grandes avances.  Poner en valor los trabajos desarrollados en el Centro Nacional de Investigación sobre la Evolución Humana de Burgos. 																
<p>3.2. <i>Competencias</i></p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="427 1137 651 1171">COMPETENCIAS</th> <th data-bbox="651 1137 1465 1171">TAREAS RELACIONADAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="427 1171 651 1272"> Comunicación lingüística.</td> <td data-bbox="651 1171 1465 1272"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manejar con solvencia el vocabulario trabajado. ▪ Expresar oralmente ideas y conclusiones con claridad a partir del visionado de un video. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 1272 651 1473"> Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</td> <td data-bbox="651 1272 1465 1473"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interpretar gráficos. ▪ Realizar prácticas de laboratorio y maquetas empleando el procedimiento del método científico. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 1473 651 1597"> Competencia digital.</td> <td data-bbox="651 1473 1465 1597"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Generar documentos en formato digital insertando texto, imágenes y videos propios o embebidos de otras fuentes dentro del Aula Virtual del curso: foro, actividades,... Realizar esquemas conceptuales con Dokeos Mind (ordenador) o Mindomo (tablet). </td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 1597 651 1697"> Aprender a aprender.</td> <td data-bbox="651 1597 1465 1697"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar esquemas, mapas conceptuales, fichas bibliográficas de científicos e inventores y otras herramientas de apoyo al estudio de avances científico-tecnológicos. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 1697 651 1798"> Competencias sociales y cívicas.</td> <td data-bbox="651 1697 1465 1798"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprender la importancia de mantener becas y proyectos científicos para mejorar la vida cotidiana de las personas y el nivel económico de un país. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 1798 651 1966"> Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa</td> <td data-bbox="651 1798 1465 1966"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Debatir respecto a la importancia de la tecnología y la ciencia en nuestra vida cotidiana. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="427 1966 651 2056"> Conciencia y expresiones culturales.</td> <td data-bbox="651 1966 1465 2056"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer la importancia de los descubrimientos y avances científicos alrededor del museo de la Evolución Humana en Burgos. </td> </tr> </tbody> </table>	COMPETENCIAS	TAREAS RELACIONADAS	 Comunicación lingüística.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manejar con solvencia el vocabulario trabajado. ▪ Expresar oralmente ideas y conclusiones con claridad a partir del visionado de un video. 	 Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interpretar gráficos. ▪ Realizar prácticas de laboratorio y maquetas empleando el procedimiento del método científico. 	 Competencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generar documentos en formato digital insertando texto, imágenes y videos propios o embebidos de otras fuentes dentro del Aula Virtual del curso: foro, actividades,... Realizar esquemas conceptuales con Dokeos Mind (ordenador) o Mindomo (tablet). 	 Aprender a aprender.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar esquemas, mapas conceptuales, fichas bibliográficas de científicos e inventores y otras herramientas de apoyo al estudio de avances científico-tecnológicos. 	 Competencias sociales y cívicas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprender la importancia de mantener becas y proyectos científicos para mejorar la vida cotidiana de las personas y el nivel económico de un país. 	 Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debatir respecto a la importancia de la tecnología y la ciencia en nuestra vida cotidiana. 	 Conciencia y expresiones culturales.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer la importancia de los descubrimientos y avances científicos alrededor del museo de la Evolución Humana en Burgos.
COMPETENCIAS	TAREAS RELACIONADAS																
 Comunicación lingüística.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manejar con solvencia el vocabulario trabajado. ▪ Expresar oralmente ideas y conclusiones con claridad a partir del visionado de un video. 																
 Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interpretar gráficos. ▪ Realizar prácticas de laboratorio y maquetas empleando el procedimiento del método científico. 																
 Competencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generar documentos en formato digital insertando texto, imágenes y videos propios o embebidos de otras fuentes dentro del Aula Virtual del curso: foro, actividades,... Realizar esquemas conceptuales con Dokeos Mind (ordenador) o Mindomo (tablet). 																
 Aprender a aprender.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar esquemas, mapas conceptuales, fichas bibliográficas de científicos e inventores y otras herramientas de apoyo al estudio de avances científico-tecnológicos. 																
 Competencias sociales y cívicas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprender la importancia de mantener becas y proyectos científicos para mejorar la vida cotidiana de las personas y el nivel económico de un país. 																
 Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debatir respecto a la importancia de la tecnología y la ciencia en nuestra vida cotidiana. 																
 Conciencia y expresiones culturales.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer la importancia de los descubrimientos y avances científicos alrededor del museo de la Evolución Humana en Burgos. 																



		<ul style="list-style-type: none"> Identificar noticias de carácter tecnológico y científico en los medios de comunicación: Rincón: “La ciencia es noticia”.
<p>3.3. Contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Importantes descubrimientos e inventos. Biografías de inventores y científicos. 	
<p>3.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje</p>	<p>1. Reconocer inventos, investigadores o científicos que han contribuido a mejorar la calidad de vida de las personas y han hecho avanzar a la Humanidad (en el hogar, en la medicina, en el transporte y las comunicaciones, en el ocio...).</p>	<p>1.1.- Conoce y explica algunos de los grandes descubrimientos e inventos de la humanidad. 1.2.- Valora y describe la influencia del desarrollo tecnológico en las condiciones de vida y en el trabajo. 1.3.- Conoce y explica algunos de los avances de la ciencia en: el hogar y la vida cotidiana, la medicina, la cultura y el ocio, el arte, la música, el cine y el deporte y las tecnologías de la información y la comunicación.</p>
<p>4. PROCESO DE APRENDIZAJE 4.1. Metodología</p>	<p>En el desarrollo de esta unidad didáctica, aplicaremos las siguientes estrategias metodológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preconceptos y esquemas previos: <ul style="list-style-type: none"> el profesor indagará sobre las nociones que tienen los alumnos respecto al papel de los científicos en nuestra vida cotidiana. Ruptura de los esquemas previos: <ul style="list-style-type: none"> en esta fase, se trata de lograr que los alumnos valoren las ventajas e inconvenientes que les provoca la tecnología que empleamos a diario, así como el papel de los científicos e inventores. ayudar a que el alumnado se dé cuenta que la característica importante de los científicos e inventores no es su inteligencia sino su trabajo y esfuerzo constante. Núcleos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> mezclando lecturas, visionado de videos sobre inventores y juegos, el alumnado debe ir acercándose a los avances científicos. Elaboración por grupos: <ul style="list-style-type: none"> los alumnos generan unas selecciones de inventos e inventores a lo largo de la historia. Cada grupo se encarga de una edad histórica si bien nos centraremos en los siglos XVII, XVIII, XIX, XX y XXI. En cada selección debe haber al menos un inventor español. Por grupos se elaborarán esquemas conceptuales y se expondrá dicha selección al gran grupo a través de la PDI, justificando la importancia de los inventos y la relevancia de los inventores seleccionados. Síntesis y reflexión: <ul style="list-style-type: none"> elaboración de biografías de los inventores seleccionados y mapas conceptuales sobre los inventos. redacción de textos analizando ventajas e inconvenientes de la dependencia tecnológica de hoy en día. Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> mediante la herramienta de evaluación en el Aula Virtual, el profesor crea un test interactivo con 15-20 preguntas, que los alumnos responden individualmente como un juego, en formato de selección de respuesta única y múltiple. Ampliación: <ul style="list-style-type: none"> Se plantean actividades que permitan al alumno darse cuenta de la importancia actual de la ciencia y la tecnología, el trabajo de inventores y científicos. 	
<p>4.2. Temporalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> El tema es lo suficientemente motivante para el alumnado y forma parte de nuestra vida que deberemos tratarlo a lo largo del curso, si bien de una manera más específica en una quincena del tercer trimestre dentro de la programación. 	



**4.3. Actividades y
tareas**

1ª: Rincón :”La ciencia es noticia”

- Durante todo el curso tendremos un rincón en el aula en el que los alumnos podrán traer noticias o artículos extraídos de revistas científicas sobre descubrimientos científicos y tecnológicos relevantes.
- Deberán exponer la noticia oralmente al gran grupo y contestar a las preguntas de sus compañeros para lo cual se deberán documentar correctamente.

2ª: Debate inicial “La ciencia puede cambiar el mundo”

- Visionar el Video motivador: “La ciencia puede cambiar el mundo”, el vídeo está protagonizado por científicos, que muestran la cara más sacrificada de su profesión.

<https://youtu.be/Kfuc91MZchU>

- El profesor moderará un debate posterior en el que pedirá al alumnado que exprese diferentes opiniones sobre las razones que motivan a los científicos y las dificultades que han tenido.

3ª: Lectura del cuento “El efecto Boomerang”

- Tras la lectura individual del texto el alumnado deberá contestar a la pregunta ¿Por qué se ha producido un efecto boomerang en la historia? Poner otros ejemplos.

4ª: Trabajo en grupo: “Línea del tiempo de inventores y sus inventos”

- Los alumnos se dividirán en grupos de 4 o 5 alumnos, se asigna a cada uno de ellos un siglo desde el siglo XVII. Deberán seleccionar al menos 4 o 5 inventores (con su invento) lo suficientemente relevantes para la humanidad, para ello consultarán diferentes medios bibliográficos en formato papel o digital. (Seleccionados previamente por el profesor en el Gestor de enlaces del Servidor o en el programa del Aula Virtual).
- Una vez acordados elaborarán un esquema conceptual reseñando: fecha, nombre del autor, país e invento. Deberá al menos haber un inventor español en su selección.
- Se presentará su selección en gran grupo pudiendo ser modificada a propuesta de compañeros.

5ª: Investigo: “Mi invento preferido”

- El profesor crea una Wiki para cada grupo, desde la página principal los alumnos deberán poder acceder a una página por cada invento. Dentro del grupo se repartirán los inventos y tendrán que redactar un trabajo indicando:
 - Nombre del invento
 - Inventor
 - País y año
 - Para qué sirve
 - Trascendencia del invento
 - Adjuntar una imagen o un video de su funcionamiento.
 - Reseñar las fuentes de documentación utilizadas.
- Este trabajo también se puede plantear que se realice en un esquema conceptual que se comparte a través de Servidor de Aula o secciones foro o actividades del Aula Virtual. Dependiendo de la competencia digital del alumnado el planteamiento puede realizarse en su libreta de trabajo habitual o en un formato digital estándar.

6ª: Investigo: “Un invento singular”

- El profesor crea un Foro con una propuesta libre para que los alumnos investiguen sobre inventos que les resultan interesantes y al menos intervengan una vez realizando una entrada sobre ellos, reseñando:
 - Nombre del invento
 - Inventor
 - País y año
 - Para qué sirve
 - Razón por la que les resulta interesante o novedoso
 - Adjuntar una imagen o un video de su funcionamiento.
 - Reseñar las fuentes de documentación utilizadas.



- Sus compañeros podrán leer y comentar las entradas del foro.

7ª: Redacción: “Biografía de un inventor”

- En la Wiki creada para para cada grupo, desde la página principal los alumnos deberán poder acceder a una página por cada inventor. Dentro del grupo se repartirán los inventores y tendrán que redactar su biografía indicando:
 - Nombre del inventor o científico
 - País y año de nacimiento y muerte
 - Un hecho relevante de su vida familiar
 - Un hecho relevante de su educación
 - Una característica relevante de su carácter o físico.
 - Al menos dos logros o inventos importantes a lo largo de su vida.
 - Adjuntar una imagen y enlace a una página para ampliar esta biografía.
 - Reseñar las fuentes de documentación utilizadas.
- Este trabajo también se puede plantear que se realice en un esquema conceptual que se comparte a través de Servidor de Aula o secciones foro o actividades del Aula Virtual. Dependiendo de la competencia digital del alumnado el planteamiento puede realizarse en su libreta de trabajo habitual o en un formato digital estándar.
- El formato digital de las actividades 4, 5 y 7 nos permite compartir y divulgar con facilidad el trabajo de los alumnos, tanto wikis y foros se pueden exportar en formato pdf y los esquemas en formato imagen. Con los esquemas conceptuales de grupo y los trabajos individuales de la actividad 5 y 7 se creará un gran mural en clase, que servirá de base de estudio a los alumnos.

8ª: Redacción: ¿Puedo vivir sin tecnología?

- En las últimas sesiones y para poder valorar la adquisición de estándares de evaluación se propondrá a los alumnos una redacción manuscrita con este título. En ella deberán analizar las ventajas e inconvenientes que les proporcionan los avances tecnológicos en su vida diaria, terminando el texto con una conclusión personal.

9ª: Visita al Museo de la Evolución Humana y los Yacimientos de Atapuerca

- Para lo cual los alumnos previamente visionarán la página web y elaborarán un listado de 10 curiosidades que quieren descubrir en la visita.
- Durante la visita guiada por el profesorado y los guías del museo a ambos recintos los alumnos deberán hacer 5 fotos libres.
- Al regresar al centro se les pedirá que elaboren un trabajo digital en formato Word, powerpoint, Movie Maker, o Publisher dando respuesta a esas curiosidades ilustrándolo con sus fotografías.

10ª: Visita al Museo de la Ciencia de Valladolid.

- El desarrollo será similar a la visita anterior debiendo recabar buena información previa de la exposición temporal del museo y de los talleres que realicen los alumnos, pudiendo descargar material didáctico de la misma página.

5. EVALUACIÓN

5.1. Momentos

Evaluación inicial:

- El docente averigua los preconceptos del alumno sobre la importancia de los inventos y las cualidades personales que deben tener los científicos e inventores y genera dilemas cognitivos.

Evaluación de proceso:

- Análisis de la participación, el interés, las aportaciones personales y la capacidad del alumno para realizar las diferentes tareas tanto individuales como en su interacción con el pequeño y gran grupo.

Evaluación final:

- Se centrará en los aprendizajes de los alumnos, así como en su capacidad de analizar con objetividad las aportaciones de los científicos e inventores a la vida cotidiana. Así como la realización de todas las actividades planteadas y la resolución positiva y validez de la prueba de evaluación.

5.2. Procedimientos

El alumno deberá conocer el plan de trabajo y las tareas que debe realizar a lo largo de la unidad didáctica para alcanzar una evaluación positiva, se le comunicará oralmente y por escrito en el programa del Aula Virtual.

Se valorará:

- Su nivel de participación y aportación de ideas y recursos al aula.
- Su nivel de participación en el Aula Virtual.
- Su nivel de respeto hacia las ideas de los compañeros.
- En las exposiciones orales se valorará:
 - Su adecuación al tema.
 - La expresión clara y ordenada de las ideas.
 - La interacción con los compañeros.
 - Su nivel de profundización y conocimiento del tema.
- En sus trabajos escritos se valorará: (en papel o digital)
 - Si da respuesta al planteamiento del mismo.
 - Si su expresión es clara y organizada
 - Corrección ortográfica y gramatical de sus textos
 - Si se adecua a los tiempos fijados.
 - Creatividad del trabajo desarrollado.
 - Reseña las fuentes de información empleadas
- En el trabajo en grupo se tendrá en cuenta además del resultado final, la interacción entre los miembros del grupo.
- En la evaluación de maquetas y prácticas de laboratorio se tendrá en cuenta:
 - El empleo de los recursos e instrucciones indicadas en el proyecto.
 - Aportaciones creativas y personales al proyecto.
 - El respeto a los tiempos fijados.
 - La coordinación y colaboración del trabajo en equipo.
 - La eficacia del mismo: cumple el objetivo fijado.
 - Presentación oral y escrita de la maqueta o proyecto tanto de forma oral como escrita con soporte digital o papel.
- Ponderación de calificaciones:

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	% EN LA CALIFICACIÓN
Cuaderno y producciones escritas. Esquema conceptual	20%
Prueba Aula Virtual	20%
Exposiciones orales de las tareas	10%
Trabajo en aplicaciones y plataformas TIC	40%
Esfuerzo e interés	10%
Calificación total	100%

5.3. Instrumentos

Entre los diferentes mecanismos e instrumentos de evaluación emplearemos:

- Observación Sistemática: busca el análisis del proceso y que a su vez concreta: la observación diaria, el registro anecdótico, la lista de control y los diarios de clase.
- El Análisis de las Producciones de los Alumnos, tanto individuales como en equipo: Analizaremos el resultado del trabajo, el tiempo empleado y las características estéticas y formales del mismo.
- El alumnado deberá recopilar en su cuaderno todos los trabajos desarrollados por él y los esquemas de inventos e inventores de los diferentes grupos de forma ordenada.



Pudiendo realizar esta recopilación mediante un porfolio digital (En carpetas organizadas por áreas en su ordenador o USB) o en el cuaderno tradicional.

- Valoración de sus intervenciones voluntarias en el rincón de “La ciencia es noticia” y el foro “Un invento singular”.
- Intercambios Orales con los Alumnos: Diálogo, puestas en común, debate,..
- Pruebas Específicas: Tareas escritas individuales y grupal.
- Pruebas de evaluación el Aula Virtual. En ella se plantearán preguntas para saber aspectos concretos de los diferentes inventos e inventores trabajados como para observar la importancia que dan los alumnos de sus aportaciones a su vida cotidiana y a la humanidad. Empleamos esta herramienta ya que le permite al docente programar las veces que el alumno puede activarla y el tiempo de activación (Se aconseja permitir realizarla 3 veces con 30 min de cadencia, marcando la evaluación superada cuando conteste bien al 70 % de las preguntas).

✚ Para el registro de estas valoraciones y calificaciones se podrán emplear rubricas o escalas de valoración que conocerán los alumnos con anterioridad, fijando diferentes niveles o indicadores de aprendizaje:

Item	Escaso aprendizaje 1	Aprendizaje medio 2	Buen aprendizaje 3	Excelencia en el aprendizaje 4	Nota numérica
------	-------------------------	------------------------	-----------------------	-----------------------------------	---------------

6. MATERIALES Y RECURSOS

✚ Recursos TIC:

- Grupo Aula Virtual con sección de programas, foros, calificaciones, wiki,...
- Dokeos Mind <http://www.dokeos.com/mind/> o Mindomo <https://www.mindomo.com/es/>

✚ Desarrollo y documentación:

- Video “La ciencia puede cambiar el mundo”, <https://youtu.be/Kfuc91MzchU>
- Cuento: “El efecto Boomerang” <https://sites.google.com/site/cuentospruebas/elefectoboomerang>
- Club de inventores: <http://www.inventoseinventores.com/>
- Inventos e inventores: <http://www.inventoseinventores.com/grandes-inventores/49-grandes-inventores>
- Eleconomista.es: “Los 15 mejores inventos de la historia” <http://listas.eleconomista.es/historia/2084-los-15-mejores-inventos-de-la-historia>
- Proyectohormiga.org: “Los 50 inventos” <http://www.proyectohormiga.org/udidac/los50inventos/index2.html>
- “Los 10 mayores inventos de la historia” <http://fransaval.blogcindario.com/2010/08/00076-los-10-mayores-inventos-espanoles-de-la-historia.html>
- Quién inventó o descubrió... <http://www.asifunciona.com/quien.htm>
- Científicos españoles para recordar: <http://www.madrimasd.org/cienciaysociedad/patrimonio/personajes/>
<http://www.burbuja.info/inmobiliaria/guarderia/256140-grandes-inventos-y-descubrimientos-de-espanoles-ignorados-y-o-despreciados-propia-hispanistan.html>
- La vanguardia: “Inventos del siglo” <http://www.lavanguardia.com/ciencia/20130312/54368262604/diez-descubrimientos-cientificos-mas-importantes-este-siglo.html>
- Museo de la evolución humana en Burgos <http://www.museoevolucionhumana.com/>

✚ Desarrollo y refuerzo:

- Grandes descubrimientos e inventos que han hecho avanzar la humanidad http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/a/04/animaciones/a_fa_anim04_v00.swf



- Juego:
http://www.ceiploreto.es/sugerencias/juntadeandalucia/Las_maquinas_y_el_hombre/contenido/cm019_oa05_es/index.html
- Un invento para cada día: <http://catedu.es/chuegos/inventos/index.swf>
- Juego pasapalabra: “Las fuerzas, las máquinas y los inventos”
http://cpvaldespartera.educa.aragon.es/pasapalabras/fuerzas_maquinas_inventos_4primaria.swf



Ampliación:

- Cuento “Más inventos”, autor Rodrigo Quijada.
<http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/index.php?clave=arte2&pag=13>
- Video: Descubrimientos españoles <https://www.youtube.com/watch?v=wJxL4d2YTAs>
- Videos: Érase una vez,... los inventores
<https://www.youtube.com/watch?v=m0RuxugcBu4&list=PLk3AaB9XwzaB6Obva41TY8IEhIbMDz9tl>
- Video: rtve.es “Ramón y Cajal: historia de una voluntad”
<http://www.rtve.es/alacarta/videos/ramon-y-cajal-historia-de-una-voluntad/>
- Visitas:
 - Museo de la evolución Humana (Burgos) y los Yacimientos de Atapuerca
<http://www.museoevolucionhumana.com/> <http://www.atapuerca.org/>
 - Museo de la ciencia (Valladolid)
<http://www.museocienciavalladolid.es/opencms/mcva/>