



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Experiencias en el aula sobre patrimonio y arte
medieval.

Classroom experiences on heritage and medieval
art.

Autora

Sara Obón Olleta

Directora

Alicia Escanilla Martín

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2021

Resumen:

Los usos de actividades dinámicas centradas en el aprendizaje significativo son las encargas de poner en valor el patrimonio medieval tanto en las aulas como fuera de ellas. Estas actividades intentan dar solución a la falta de comprensión y puesta en valor que rodea al patrimonio. Para comprobar si estas actividades surgen un efecto positivo sobre este problema, se han analizado y comentado una serie de ellas, las cuales forman parte de la educación patrimonial.

Palabras clave:

Arte medieval, patrimonio, educación patrimonial, gótico, románico, aprendizaje significativo, conocimiento, metodologías activas, ESO, Bachillerato.

Abstract:

The use of dynamic activities dynamics on meaningful learning are responsible for managers the value of medieval heritage both in and out of the classroom. These activities attempt to address the lack of understanding and appreciation of heritage. In order to check if these activities have a positive effect on this problem, a series of them, which are part of heritage education, have been analyzed and commented.

Key words:

Medieval art, heritage, heritage education, Gothic, Romanesque, significant learning, knowledge, active methodologies, ESO and Bachillerato.

Índice

I.	ANÁLISIS DEL PROBLEMA O RETO CENTRAL.....	4
II.	PRESENTACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE SELECCIONADAS.	8
III.	ANÁLISIS COMPARADO Y VALORACIÓN DE CONJUNTO.....	17
IV.	CONCLUSIÓN.....	22
V.	BIBLIOGRAFÍA.....	24
	ANEXOS	26

I. Análisis del problema o reto central.

El disfrute y la pasión que siento por el patrimonio, ya sea natural o cultural; por su difusión y puesta en valor, unido a la falta de comprensión que existe tanto dentro como fuera del aula sobre este tema, (lo cual he podido apreciar en el alumnado durante la realización de las prácticas de este máster, así como sucedió durante mi etapa educativa), me han llevado a la realización de este trabajo, ya que se hace patente un problema que rodea a este concepto, patrimonio, desde hace mucho tiempo, es decir, su incomprendición, su ignorancia y en relación a ello, el desconocimiento de la historia.

Por lo que este trabajo va a centrarse en abordar la problemática que rodea al concepto Patrimonio, y a su falta de estudio, análisis y comprensión, haciendo patente, su casi inexistente aplicación en el aula, y su poca o insignificante presencia en los libros de texto, en relación a la educación formal, pero también se va a hablar de este concepto que comienza a trabajarse en la llamada educación no formal.

Por lo que el ámbito de estudio que se va a tratar se centra en el estudio de la Edad Media, que está presente en la gran mayoría de cursos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en las asignaturas de Historia¹, y dentro de la etapa de Bachillerato, se abordarán las asignaturas de Historia del Arte, Fundamentos del Arte I e Historia de España², respectivamente. Así como, de igual forma, se hablará de alguna actividad cultural llevada a cabo por asociaciones en defensa de este patrimonio.

Por eso mismo, tras vivir experiencias en primera persona que han hecho visible el problema que envuelve al desconocimiento y a la falta de respeto o aprecio por el patrimonio; apoyado a su vez por muchas lecturas de diversos autores (Marín-Cepeda y Fontal, 2019; García, 2009; Lavado, 2003) que han dado la razón a esta cuestión, la problemática de la educación patrimonial como forma de comprensión y conocimiento de las Ciencias Sociales.

Esta problemática viene marcada por diversos factores:

1. Breve aparición del concepto patrimonio en los currículos educativos y por lo tanto en los libros de texto.
2. La falta de tiempo para explicarlo y comprenderlo en las aulas.
3. El desconocimiento y falta de interés del alumnado sobre el tema.

¹ ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo.

² ORDEN ECD/494/2016, de 26 de mayo

- **El patrimonio y la educación patrimonial.**

En España la ley 16/1985 de 25 de junio de Patrimonio Histórico Español³, en su artículo 1.2, asegura lo siguiente:

Integran el Patrimonio Histórico Español los inmuebles y objetos muebles de interés artístico, histórico, paleontológico, arqueológico, etnográfico, científico o técnico. También forman parte del mismo, el Patrimonio documental y bibliográfico, los yacimientos y zonas arqueológicas, así como los sitios naturales, jardines y parques que tengan valor artístico, histórico y antropológico (BOE, 29/06/1985).

Como ya se ha mencionado, se va a tratar de hacer una explicación y síntesis del problema que envuelve al patrimonio, lo que llevará a la búsqueda de una solución que pueda aplicarse tanto en las aulas en los diferentes niveles educativos, como fuera de ellas, consiguiendo que el alumnado desde sus clases o una actividad en su entorno, adquiera el sentimiento, comprensión y puesta en valor necesario para descubrir, comprender y difundir el patrimonio que le rodea, sea cual sea el lugar en el que se encuentre. Utilizando como eje vertebrador tanto en las actividades educativas en el aula, como fuera de ella, el respeto sirviendo como idea básica en torno al patrimonio.

En primer lugar, encontramos a día de hoy muchos lugares o instituciones centrados en el patrimonio pero desde una educación no formal (Rico y Ávila, 2003), quienes son los que se encargan de la difusión y puesta en valor del patrimonio, ya sean: museos, Ayuntamientos, Diputaciones, centros culturales, los que se han tomado más en serio la labor de difusión del patrimonio, y la gran parte de estos llevan a cabo iniciativas activas enfocadas al trabajo con escolares o con otros grupos de población, educándolos en torno a la figura que nos concierne, patrimonio.

Aunque como se ha mencionado, el estudio del patrimonio aparece recogido en los currículos educativos, la gran mayoría del alumnado desconoce el papel o significado de patrimonio en general, pero principalmente el desconocimiento afecta la mayoría de las veces al patrimonio existente del lugar en el que se vive. Normalmente, en el aula, se tiende a explicar y estudiar lo que aparece en el libro, que por regla general son ejemplos amplios y lejanos del patrimonio (Rico y Ávila, 2003), por lo que el alumnado habitualmente no presta atención, de esta forma estudia sin llegar a profundizar ni a comprender. Por ello, si en las asignaturas de Historia y de Historia del Arte donde normalmente se estudian los hechos y elementos más importantes, se hiciera énfasis en aquellos elementos patrimoniales que están próximos al lugar de estudio, el alumnado comprendería mejor el concepto, su aplicación y por lo tanto su importancia cultural.

Por ello, se pretende abordar esta problemática, apostando siempre, por el conocimiento de los hechos y acontecimientos que llevaron a la materialización de un objeto, edificio o elemento que se creyó importante realizarlo en momento concreto del pasado, por lo tanto tenemos que tratar de comprender por qué fue importante en ese

³ <https://www.boe.es/boe/dias/1985/06/29/pdfs/A20342-20352.pdf>

momento, que llevó a las sociedades del pasado a hacerlo de tal forma, que circunstancias influyeron en hacerlo de esa forma y no de otra, y porque las distintas sociedades a lo largo de la historia lo han seguido conservando y valorando, aunque posiblemente no del mismo modo.

Para llevar a cabo un análisis y sobre todo solución a este grave problema, ya no solo se necesita que los libros de textos cambien e incluyan el concepto de patrimonio, si no que el profesorado sea capaz de explicarlo al alumnado, es decir, de transmitirlo y hacerles comprender su significado e importancia. Por ello, muchas veces la solución parte de la figura del profesor, que son quienes tienen que inculcar esos valores en el alumnado. Esto, unido a las actividades llevadas a cabo en ambientes de educación no formal, pueden llevar a cabo un gran desarrollo en el tema.

Así que a lo largo de este trabajo se van a comentar y comparar una serie de actividades centradas en el modelo de enseñanza-aprendizaje del patrimonio, concretamente, medieval, las cuales van a tratar de dar respuesta y solución al problema planteado. Las actividades que se van a comentar han sido llevadas a la práctica tanto por el profesorado en el aula como en instituciones, de las cuales se va a hacer una explicación para posteriormente valorar su puesta en práctica y sus resultados.

- **Problemática.**

Así, el punto de estudio de este trabajo se va a centrar en la problemática que rodea al desconocimiento del patrimonio medieval. Este tema, la Edad Media, se trata en los currículos de 2º ESO, Historia del Arte, Fundamentos del Arte I y brevemente en Historia de España. Al igual que cualquier otro periodo histórico, sufre desconocimiento, el cual se va a analizar y buscar una solución.

Por último, mencionar que el patrimonio cultural como recurso dentro de la didáctica de las Ciencias Sociales se ha visto siempre relegado a un segundo plano, siendo incluso inexistente en la mayoría de los procesos de enseñanza tradicional. Esta concepción se ha visto modificada en los últimos años gracias a la labor de académicos e investigadores dentro del campo de la didáctica de las Ciencias Sociales, destacando los trabajos y estudios de Rosa María Ávila Ruiz, José María Cuenca López, Jesús Estepa-Giménez o Lidia Rico Cano, entre otros.

Pero, ¿Qué es patrimonio? Se trata de un término que alberga una gran cantidad de acepciones e interpretaciones y que ha estado en constante cambio a lo largo de la historia.

- La Real Academia Española (RAE) establece una definición para “patrimonio histórico”, siendo el “conjunto de bienes de una nación acumulado a lo largo de los siglos, que, por su significado artístico, arqueológico, etc., son objeto de protección especial por la legislación”⁴.
- La UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) lo define como “el legado que recibimos del pasado, lo que

⁴ <https://dle.rae.es/patrimonio>

vivimos en el presente y lo que transmitimos a las futuras generaciones”⁵, es decir, que el patrimonio forma nuestra identidad, puesto que nuestro presente vivido se lo debemos a quienes habitaron en el pasado y nos dejaron su legado en forma de patrimonio.

- **Diferentes metodologías para el estudio del patrimonio:**

Son muchos los elementos patrimoniales que han sido destruidos, ya sea por causas naturales, robos, expolio, conflictos armados (Lavado Paradinas, 2003). Todo ello, lleva a un punto central, el conocimiento del patrimonio, como elemento conectado y relacionado con la historia, así como su protección, puesto que estos restos nos ayudan a comprender mejor los hechos pasados, por eso, se pretende comprender y valorar el patrimonio adquiriendo un pensamiento histórico que menciona van Boxtel, C., & van Drie, J. (2013) cuyo objetivo principal es comprender la historia, centrándose en entender el porqué de los hechos, así como los fenómenos que llevaron al cambio de una etapa, de la sociedad, etc. De esta forma conseguiremos aproximarnos al contexto social, político, cultural del pasado unido a la empatía histórica, como dice Lee, (1984) comprendiendo las acciones de otros, ver los acontecimientos a través de los ojos de otros, es decir, que los alumnos comiencen a pensar como si fueran historiadores, consigue cambiar la forma de ver el mundo. Esto unido a las palabras de Paricio (2017): “orientar el estudio de la historia para comprender el mundo que vivieron nuestros antepasados y el modo en que lo afrontaron y pensaron puede resultar poco habitual en nuestro sistema educativo, pero tiene, efectivamente, un enorme potencial”.

Por lo que todo ello servirá para poder ponernos en la piel de un personaje del pasado con un papel importante en la historia. Estos dos elementos claves, serán los encargados de aproximarse a la comprensión y estudio del patrimonio, así como a su valoración. Para ello, van a ser necesarias una serie de actividades que ayuden a comprender la teoría aquí expuesta, así como ayuden a materializar la búsqueda de soluciones al problema expuesto, el desconocimiento del patrimonio.

De esta forma se ha pensado, que, para hacer un estudio más significativo del patrimonio, se van a analizar diversas actividades, todas ellas centradas en el estudio del patrimonio próximo a los lugares de estudio. Así se verá si el alumnado ha sentido mayor curiosidad y atracción por lo que le rodea, ha comprendido el concepto a tratar y el papel que desempeña, así como si ha sentido vinculación con ese elemento ya que sus orígenes están relacionados con él, del cual, posiblemente, nunca antes le había prestado atención y por lo tanto no conocen su historia.

Con todo ello, conseguiremos saber si el estudio y aplicación de estas actividades consigue solventar un problema patente en todo el alumnado, pero que poco a poco son algunos los profesores que están intentando solucionar este problema, realizando estas actividades expuestas a continuación.

⁵ <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>

II. Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas.

Las actividades que se van a exponer a continuación, son actividades ya creadas por distintos profesores/as de diferentes comunidades autónomas, así como por distintas entidades, pero todas ellas con un tema común, el estudio y comprensión del patrimonio medieval. Todas estas actividades están diseñadas con metodologías activas, como la gamificación, el aprendizaje basado en juegos o el aprendizaje basado en proyectos.

Tras ellas se hará un análisis y comparación de los datos y resultados obtenidos, pudiendo observar si estas actividades y sus metodologías activas, han sido capaces de paliar el déficit de comprensión y estudio que el alumnado tiene sobre el patrimonio. Además, de valorar, si estas actividades pueden llegar a ser la solución al problema o solamente son un parche temporal.

- Actividades:

Actividad 1.

Una experiencia de gamificación en la Alcazaba de Badajoz.

a) Síntesis.

En esta actividad y estudio llevado a cabo por Mario Corrales y Jacinto Garrido⁶, se va a tratar de diseñar una experiencia didáctica en torno al uso y conocimiento del espacio patrimonial de la Alcazaba de Badajoz, junto con los resultados didácticos que proporciona el Museo Arqueológico de Badajoz. Todo ello se ha utilizado para comprender el estudio de la historia, concretamente, la civilización islámica en la Edad Media, que aparece recogido dentro del currículo de 2º ESO en Extremadura (Decreto 98/2016).

a) Objetivos.

- Desarrollar los contenidos curriculares relacionados con la estructura que tuvo la ciudad islámica medieval, reflejados en el currículo de 2º ESO.
- Favorecer la identificación y el reconocimiento de elementos patrimoniales presentes en la ciudad, y su relación con la historia.
- Sensibilizar al alumnado con la importancia de cuidar y respetar el patrimonio histórico de la ciudad desde su aprendizaje en la asignatura de Historia, así como el uso didáctico de este patrimonio.

⁶ Serrano, M. y Garrido, J. (2020). *Uso del patrimonio y aprendizaje de la historia de la ciudad. Una experiencia de gamificación en la alcazaba de Badajoz.* UNES, 9. pp.31-40.

b) Descripción de la actividad de los estudiantes.

La secuencia didáctica se ha llevado a cabo en cuatro etapas principales:

1. Etapa de adiestramiento: durante esta fase de la experiencia, los estudiantes entran en contacto con los contenidos teóricos vinculados con la civilización islámica en la Península Ibérica durante la Edad Media, a través del uso de materiales didácticos, libro de texto, vídeos con los que se ha aplicado metodología *flipped learning* (Lucero, 2019) y unos materiales proporcionados por el Museo Arqueológico de Badajoz, en los que se estudia al detalle la estructura de la Alcazaba Árabe de Badajoz. Este desarrollo teórico conecta la base principal de la civilización y la cultura islámica en la Península Ibérica con las particularidades de la implantación de esta civilización en Badajoz, y el conocimiento de los restos arqueológicos y patrimoniales que ha dejado esta civilización en la ciudad que hoy conocemos. Se emplean cuatro sesiones para esta primera introducción de conocimientos.
2. Elaboración de plano interactivo: Con la instrucción recibida en la etapa anterior, los estudiantes elaboran un mapa interactivo de la Alcazaba de Badajoz. Primero, se divide a los estudiantes en grupos de cinco, a los que se les proporciona material informático (una tablet) para trabajar. Lo primero que deben hacer, consiste en localizar la Alcazaba de Badajoz con *Google Earth* (Anexo I) y hacer una captura de pantalla. Después se realiza el mapa interactivo con la *App Genially*, introduciendo puntos interactivos de información, así les permite conocer los elementos aprendidos en las sesiones anteriores.
3. Etapa con visita al museo y a la Alcazaba. Se tiene como base lo aprendido en sesiones anteriores, a lo que se le añade la visita al museo Arqueológico de Badajoz y a la Alcazaba Árabe. Estas visitas están planteadas en forma de juego:
 - En primer lugar, dentro del museo, los estudiantes realizan un juego de pistas, en el que tienen que ser capaces de identificar 12 piezas a través de un juego de pistas.
 - En segundo lugar, en los exteriores del museo se realiza una *gymkana*. por grupos, en la que los estudiantes deben reconocer los lugares más significativos del lugar, y ser capaces de relacionarlos con la historia de la ciudad. Los lugares más relevantes son los siguientes: Puerta Capitel, Torre de Sta. María, Torre de Espantaperros, Puerta de Carros, Torre del Ahorcado, Museo Arqueológico, Estatua de Ibm Marwan. Para asegurarse de que han localizado estos lugares, los estudiantes deben hacerse un *selfi*, que enseñan a los monitores del juego. De esta forma, estas fotos se añaden posteriormente al mapa interactivo realizado por los alumnos en la etapa anterior (segunda).

4. Etapa final: una vez realizada la visita, en la siguiente sesión de clase se aplica un proceso de evaluación de los conocimientos adquiridos a través de la realización de un *breakout* digital, en el que los estudiantes deben resolver unas pistas, relacionadas con retos que se vinculan con los conocimientos adquiridos en la experiencia didáctica que se ha comentado.
- c) Recursos asociados.

Para la realización de la actividad, a los estudiantes se les proporcionará materiales didácticos y tecnológico (tablet, móviles, portátiles), libros de texto, vídeos y materiales proporcionados por el museo arqueológico de Badajoz. También tendrán que aprender a utilizar las aplicaciones de *Google Earth* y *Genially*.

- d) Resultados esperados.

Con esta actividad se pretende que el alumnado alcance a comprender su historia más próxima, por lo que a través de los restos arqueológicos conservados serán utilizados para descubrir, comprender y entender el patrimonio histórico-artístico de la ciudad islámica medieval.

Tras una serie de actividades, lo que se busca es que el alumnado haya comprendido e identificado el tema, sepa valorarlo y sobre todo, que haya aprendido y sea capaz de sentir curiosidad y respeto por su patrimonio.

Actividad 2.

La historia del arte en un selfi⁷

- a) Síntesis.

Actividad orientada al primer curso de Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (1º PMAR equivalente a 2º ESO, alumnado de 13 años) dentro del currículo aragonés, Ámbito de carácter Social y Lingüístico (ASL) que engloba los contenidos de geografía e historia, así como lengua y literatura.

La actividad forma parte del aprendizaje por descubrimiento, considerada una metodología activa, además de entretenida, por lo que se considera más apropiada para el nivel en el que se va a impartir.

Así que la actividad se encuentra dentro de los contenidos de la Baja Edad Media, incluyendo alusiones al arte. Pero, principalmente, se va a centrar en

⁷ Piazuelo Rodríguez, I. (2021). La historia del arte en un selfi. *Íber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. 104.pp55-61.

que el alumnado comprenda el contexto histórico y el valor que tuvieron los edificios que se van a ver a lo largo de la actividad.

b) Objetivos.

- Conocer los elementos básicos de la arquitectura.
- Reconocer e identificar las funciones de los elementos de la arquitectura románica y gótica.
- Adquirir y utilizar el vocabulario específico de la disciplina.
- Conocer, disfrutar y valorar el patrimonio artístico, especialmente el local.

c) Descripción de la actividad.

Para llevar a cabo esta actividad se utilizarán dos sesiones, en las que la primera el profesor pregunta al alumnado sobre los conocimientos que tienen de la historia del arte como disciplina científica. Seguidamente, se hará una visita virtual por algunos de los edificios más significativos del arte medieval español (Catedral de Jaca, León y Santiago de Compostela), así como sus alzados, plantas y perfiles. Intentando con ello, que el alumnado perciba las obras de una forma lo más cercana posible a la visita *in situ*.

Con ello, se intenta que el alumnado conozca las distintas partes de los edificios, tratando de destacar las diferencias más significativas (vanos, cimborrio, decoración...). A partir de ese momento, los alumnos realizan sus propias visitas virtuales para responder a una serie de cuestiones relacionadas con lo visto anteriormente, de lo que realizarán una breve y sencilla exposición oral en clase.

La segunda sesión, algo más práctica, el alumnado visita la plaza de la Seo, donde se organizan en grupos y tras recibir una hoja con imágenes y preguntas que están relacionadas con el espacio a visitar y los estilos artísticos, deben buscar, resolver y capturar el elemento identificado (Anexo II). Una vez en el aula, los alumnos exponen lo averiguado y comentan la actividad con ayuda del profesorado.

d) Recursos asociados.

Serán necesarios ordenadores, cañón proyector, los teléfonos móviles del alumnado, fichas de los elementos básicos de la arquitectura, permiso de los familiares y del centro, así como de los responsables de los edificios a visitar.

e) Resultados esperados.

Los resultados obtenidos en el momento de su puesta en práctica fueron satisfactorios, viéndose motivación en el alumnado ya sea por salir del aula como por usar los teléfonos móviles, aunque fue inevitable que los alumnos se alborotaran. Pero, de esta manera, se consiguió que el alumnado se motivara, y prestara atención en un tema normalmente considerado más

aburrido, como es el arte, consiguiendo que el alumnado prestara atención, fuera participativo y, por lo tanto, aprendiera y valorara sencillamente el arte medieval.

Actividad 3.

*No me cuentes historias ¡dibújamelas!*⁸

a) Síntesis.

Esta tarea va dirigida a tanto al alumnado de 1º Bachillerato de la asignatura de Fundamentos del Arte I, como a los de 2º de Bachillerato que cursen la asignatura de Historia del Arte II, puesto que en ambas asignaturas es trascendental el Arte Medieval, románico y gótico.

La idea surge a principios de curso, al plantearse diferentes formas de trabajar el temario a lo largo del curso, para llegar a alcanzar nuevos retos. Por lo que se lleva a la idea de experimentar en el aula en relación al arte, usando la técnica del *Visual Thinking*⁹.

b) Objetivos¹⁰.

- Indagar y buscar información en relación al tema, siendo capaces de seleccionar la información más relevante.
- Aprender sobre los contenidos seleccionados y sobre su periodo histórico.
- Disfrutar a la vez que aprenden y desarrollan una tarea activa.
- Conseguir que el *Visual Thinking* sea una herramienta útil y activa en el aula, así como eficiente en el aprendizaje.
- Conseguir acercar al alumnado al disfrute y comprensión del patrimonio histórico-artístico.

c) Descripción de la actividad.

La actividad surge tras leer libros y publicaciones en torno a la técnica de aprendizaje activo *Visual Thinking* y a su puesta en marcha en un blog, el cual tuvo gran aceptación. Todas ideas y colaboración recogidas en él se han intentado llevar a la práctica en el aula, ya sea en la asignatura de Fundamentos del Arte, en Historia del Arte o en Cultura Audiovisual.

Así se ha hecho patente en los ejercicios que se realizaron, por ejemplo, dentro de la asignatura Fundamentos del Arte, donde los mapas han sido un recurso fundamental para trabajar los contenidos de las diversas épocas artísticas. El trabajo de investigación sobre las manifestaciones artísticas relacionadas con el Camino de Santiago que se realizaron en equipo para diseñar el juego "Caminari",

⁸ <https://enredarteayudaaprender.blogspot.com/2016/02/experiencias-dibujamelas-en-bachillerato.html>

⁹ <https://www.unir.net/educacion/revista/visual-thinking-dibujando-el-aprendizaje/>

¹⁰ No aparecían recogidos y han sido creados a partir de la información que aporta la actividad.

finalizaron con la propuesta que se lanzó a los alumnos de utilizar el tiempo de examen establecido en el instituto para realizar de forma individual un resumen visual de los temas, arte del románico y arte del gótico (Anexo III).

Además, en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), otra de las asignaturas que se cursa y puede estar relacionada con este proyecto, se desarrolló el proyecto de producción de un videodocumental, que partiendo de los intereses propios de cada alumno hagan un *timelapse* para conseguir hacer un mapa visual animado sobre el tema previamente elegido.

d) Recursos asociados.

Dispositivos digitales con acceso a Internet, cartulinas, lápices o rotuladores de colores, libros de texto (aula y biblioteca).

e) Resultados esperados.

El balance sobre el uso del *Visual Thinking* en las distintas asignaturas relacionadas con los contenidos de Arte y las TIC, ha sido muy positivo. La herramienta que más se ha usado ha sido el diseño de mapas visuales, que ha aportado gran versatilidad para recoger de forma organizada y estructurada los distintos contenidos, facilitando al alumnado el aprendizaje en dos dimensiones:

- Como consumidor de contenidos le obliga a buscar y leer diversas informaciones, entender conceptos, analizar diferentes puntos de vista antes de filtrar y sintetizar la información propia de la asignatura.
- Como productor le obliga a definir una estructura organizativa con la que diseñar el mapa y a encontrar formas de representar y relacionar los conceptos que ha descubierto de forma que el resultado final sea una sola imagen.

Actividad 4.

Retos y Obras de arte.¹¹

a) Síntesis.

La actividad se llevó a cabo en un grupo de 1º de ESO, pero puede ser adaptada a otros niveles como 2º Bachillerato, en la asignatura de Historia del Arte. Por lo que es en este nivel en el que se va a llevar a cabo esta actividad.

¹¹ Guillén Moliner, M. (2021). Retos y obras de arte. Retos para la enseñanza de la Historia del Arte. *Íber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. 104. pp.36-40.

b) Objetivos.

- Relacionar los contenidos trabajados en el aula con la realidad.
- Acercarse al patrimonio histórico-artístico.
- Desarrollar su creatividad, autonomía e iniciativa personal.
- Investigar en la Red sobre obras de arte.
- Elaborar un comentario histórico-artístico siguiendo unas pautas.
- Manejar recursos tecnológicos: Internet y elaboración de un vídeo.
- Fomentar la oralidad.

c) Descripción de la actividad.

Dicha actividad se va a centrar en el arte medieval, románico y gótico, para lo que se proponen dos retos.

● Reto 1.

- *Planteamiento.* «Te reto a... utilizar tu imaginación y lo que encuentres por casa para imitar una obra de arte de los momentos históricos trabajados durante este curso».
- *¿Cómo?* La recomendación es buscar en el libro de texto, en las presentaciones trabajadas en clase o en Internet obras de arte de los períodos artísticos estudiados y tratar de imitarlas con la mayor precisión posible.
- *¿Qué tienes que presentar?* El trabajo tiene como finalidad realizar un comentario de la obra de arte elegida a través de un vídeo en el que se presenta la imagen original, junto a la imitación (Anexo IV) así como analizar la creación artística.

● Reto 2.

- *Planteamiento.* «En este segundo reto vas a poner en práctica tus habilidades manuales para, siguiendo las instrucciones del recortable, realizar una maqueta de una obra de arquitectura».
- *¿Qué posibilidades hay?* Se facilitan los recortables con las instrucciones de las construcciones. No obstante, se ofrece igualmente la opción de efectuar el montaje de cualquier otra maqueta relacionada con los períodos históricos estudiados:
- *¿Y después?* Una vez creadas las maquetas (véase la imagen que encabeza este artículo) y demostradas las destrezas manuales, solo queda presentar la obra de arquitectura a través de un vídeo, tras la pertinente investigación en Internet o en libros de consulta.

d) Resultado final.

Al plantear la investigación de determinadas obras de arte de forma más entretenida y dinámica a través de retos, promueve el interés y la motivación de los alumnos, llevándoles a tener una vinculación con el objeto artístico a estudiar, consiguiendo que adquieran cierta inquietud y sensibilidad por la obra. Es decir, esta actividad, puede llevar a que el alumnado alcance mayor vinculación con la otra de arte, de igual forma, puede servir para empezar a valorar el patrimonio artístico de manera sencilla y casi desapercibida para ellos, consiguiendo aproximarlos al concepto de patrimonio histórico-artístico y hacia un término más global, el patrimonio cultural.

f) Recursos asociados.

Se usarán multitud de recursos ya sea analógicos o digitales, por lo que Internet y los libros de texto, así como el material audiovisual, fotografías, tijeras, material necesario y de carácter libre para llevar a cabo la maqueta, todo ello es necesario para participar.

e) Resultados esperados.

La actividad no lleva a un resultado final tras una puesta en práctica en el aula. Pero si podemos hacernos una ligera idea de la puesta en práctica y de los resultados, positivos porque el alumnado ante una actividad innovadora se vuelca con su realización y con un buen resultado, esto unido al curso en el que se aplica, donde el alumnado es más mayor y se matricula en dicha asignatura de carácter voluntario, por propia elección y voluntad.

Actividad 5.

¿Conoces tú patrimonio?¹²

a) Síntesis.

Qué mejor forma de aprender, utilizar las metodologías activas como el juego y la experimentación aplicadas en muchas de las actividades que se pueden realizar en relación al patrimonio, a su comprensión. Eso sí, todas ellas tienen unos objetivos comunes, como son el conocimiento y la puesta en valor del patrimonio cultural del entorno que nos rodea. En este caso no desde la educación formal en institutos, si no aplicado en actividades llevadas a cabo fuera del aula, como son museos e instituciones, a lo que se le denomina educación no formal.

b) Objetivos.

- Propiciar un acercamiento y conocimiento del Patrimonio de Segovia desde aprendizajes significativos y metodologías de carácter lúdico.
- Educar para valorar el Patrimonio como un legado que hay que conocer para conservar
- Sensibilizar a los diferentes sectores de la población en la conservación del Patrimonio.
- Atender a la diversidad y propiciar diálogos intergeneracionales.
- Valorar conjuntamente el Patrimonio Cultural y el Natural.
- Dar a conocer otro tipo de lugares que son ajenos a las actividades realizadas en el ámbito no formal.

¹² Polo, A. García, J. y Santos de, E. (2014). *La didáctica del patrimonio en la educación no formal y el tiempo libre en la ciudad de Segovia*. Actas de las IV jornadas de jóvenes investigadores del valle del Duero. pp 440-453

- Construir desde niños, ciudadanos conscientes de la fragilidad del Patrimonio Arqueológico y la necesidad de su conservación.
- Reivindicar otros espacios de Socialización y Educación Patrimonial, involucrando a otros agentes sociales.

c) Descripción de la actividad.

Son muchas las actividades que se organizan, pero nos podemos centrar en la Semana de la Edad Media”¹³Donde se busca que los jóvenes vean aspectos llamativos de la vida en la historia Medieval, como las diferentes culturas, el arte, las religiones, apoyados con fichas y maletas didácticas. Dichas actividades de una hora aproximadamente se complementan con la visita a las salas de Edad Media del museo de Segovia u otro, pudiendo tocar con sus manos objetos propios de la época.

d) Resultados esperados.

De esta forma, con el juego y la experimentación como elementos claves en todas actividades se consigue que los jóvenes y niños que participan, también interactúen y conozcan el patrimonio a través de juegos y de preguntas. No se pretende llegar a pensar en lo que van alcanzar a aprender y cuál va a ser su nivel de conocimiento, sino en la experiencia, en la cooperación, así como en la adquisición de valores y educación relacionada con el comportamiento que pueden adquirir con respecto al patrimonio.

¹³ Se ha adaptado la actividad a los contenidos medievales del currículo, pasándose a llamar semana Medieval y no Prehistoria.

III. Análisis comparado y valoración de conjunto.

Tras indagar, buscar y recopilar un gran número de actividades relacionadas con la didáctica del patrimonio, se han seleccionado un escaso número dentro del amplio volumen inicial. Estas actividades centradas tanto en la educación formal en el aula como en la educación no formal fuera del aula, se encaminan hacia una sola dirección, conseguir que el alumnado hable de patrimonio con normalidad, que lo entienda, lo comprenda, pero sobre todo lo valore y respete.

Con esta explicación y análisis comparativos se pretende ver si el problema inicial planteado tiene solución y si en la actualidad existe una búsqueda que solvete el problema. Se han comentado anteriormente una serie de actividades; una por una, podemos apreciar su carácter diverso y dinámico que plantean, ya que buscan abarcar los diferentes perfiles estudiantiles, desde la ESO, hasta Bachillerato, pasando por los distintos grupos dentro de la etapa educativa (PMAR), y por lo tanto se adaptan a los distintos cursos, y perfiles educativos.

Como se ha citado, el problema que aquí se trata, el arte medieval y su patrimonio, aparece recogido en el currículo de educación en varios cursos¹⁴ tanto de la ESO como Bachillerato, pero también es importante mencionar a aquellos centros no educativos que igualmente tratan este tema, como son los museos, galerías de arte, etc.

También se ha creído importante mencionar, comentar y por lo tanto remarcar el papel que tiene la educación no formal fuera del aula, en relación al tema del trabajo, ya que se cree que desempeñan un papel fundamental en la difusión del patrimonio. De igual forma, se puede plantear la coordinación entre ambos sectores educativos, formal y no formal, consiguiendo apoyarse llegarían a calar más en el alumnado y, por lo tanto, el propósito final al que se pretende llegar, estaría más próximo. Si bien es cierto, que a día de hoy encontramos esa vinculación de educación formal y no formal como la planteada en la Actividad 1¹⁵.

Para intentar llegar a tener una idea general de todo lo mencionado, es necesario hacer un breve comentario comparativo de las diferentes actividades expuestas, consiguiendo ver si poco a poco, la problemática inicialmente planteada comienza a solucionarse.

Como hemos comentado desde el inicio del trabajo, el tema principal se centra en el patrimonio medieval, del cual se han recogido una serie de actividades que intentan solucionar la problemática mencionada, una problemática que es compleja de solucionar,

¹⁴ ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

ORDEN ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

¹⁵ Serrano, M. y Garrido, J. (2020). Uso del patrimonio y aprendizaje de la historia de la ciudad. Una experiencia de gamificación en la alcazaba de Badajoz. UNES, 9. pp.31-40.

principalmente porque el currículo si menciona y recoge el concepto e idea del patrimonio, pero que difícilmente se lleva a su desarrollo en las aulas, son pocos los profesores que deciden “quitarle” horas al temario que se plasma en los libros para desempeñar y llevar a cabo una labor más compleja, como es esta, explicar e intentar transmitir al alumnado la importancia y el valor que alcanza el patrimonio.

Por eso se han elegido una serie de actividades, que se llevan a cabo en el aula como fuera de ella, y que pretenden poco a poco, dar una solución al problema. Se han elegido actividades dispares, diferentes y sobre todo abiertas, que alcanzan a desarrollarse en todos los cursos de ESO y Bachillerato donde se imparte la materia de historia y por lo tanto de arte medieval. De esta forma, se consigue hacer un repaso y análisis de los elementos más significativos del currículo en torno a la materia, pudiendo llegar a ver una evolución en el resultado de las actividades planteadas. Una vez llevadas a la práctica curso a curso, la labor del profesorado podría desencadenar en el objetivo principal planteado, que el alumnado alcance a comprender, respetar y valorar el patrimonio medieval, viéndose año tras año una evolución en el aprendizaje.

También se han planteado estas actividades, porque (Hernández, 2019) usan diferentes tecnologías, salidas escolares, itinerarios didácticos, etc. En general, diferentes metodologías activas, que hoy las encontramos a la orden del día, consideradas efectivas en la captación de atención del alumnado respecto al tema.

De esta forma, en un sencillo análisis comparativo (Anexo V) de actividades podemos apreciar si los objetivos que se señalan en cada actividad, así como las diferentes técnicas y usos de distintas metodologías activas que se llevan a la práctica en las actividades consiguen solventar el problema inicialmente planteado.

Para comenzar, son muchos los objetivos que recogen cada una de las actividades aunque principalmente, las cuatro primeras actividades utilizan objetivos centrados en la didáctica de su actividad, en lo que se pretende con cada una de ellas, como la Actividad 1 cuando menciona desarrollar los contenidos curriculares así como favorecer al conocimiento e identificación de elementos patrimoniales; lo mismo sucede en la Actividad 2 con el objetivo conocer la arquitectura medieval e identificar las funciones constructivas del románico y gótico; o en la Actividad 4, al mencionar el uso de mayor creatividad, o la relación entre los contenidos histórico artísticos de época medieval. Como se ha dicho, estos objetivos se centran en la impartición de la materia, en que los contenidos se imparten en el aula ya sea por medio de metodologías más activas o tradicionales, pero sobre todo que la mayoría de los contenidos del currículo queden explicados y comprendidos por el alumnado.

Por el contrario, la Actividad 5 al ser una actividad de educación no formal, sus objetivos difieren de los anteriores, puesto que no se centra en el uso de contenidos curriculares ni en que los conceptos medievales se imparten en el aula, sino todo lo contrario, su planteamiento es más activo y dinámico, sus objetivos son más místicos o sensibles, ya que se centra en proporcionar un acercamiento al patrimonio apoyado en una educación en valores, unido a la sensibilidad que pretende construir que los niños

sean en un futuro ciudadanos conscientes y respetuosos con su entorno patrimonial, ya sea el cultural o natural.

Una vez resumidos y comentados la mayoría de los objetivos, se tiene que hacer especial hincapié en uno, que aparece mencionado de forma muy similar en todas las actividades, independientemente sea de educación formal o no formal. Todas actividades aluden a la importancia de sensibilizar, disfrutar o acercarse al patrimonio, esto quiere decir, que independientemente de la forma en que se plantee la actividad, de las metodologías activas o tradicionales con las que se lleve a la práctica o los medios de los que se disponga para llevarlas a cabo, lo importante, es que el alumnado consiga el objetivo principal, que ya no solo es aprender o realizar la actividad, si no que esta actividad sensibilice, haga disfrutar, valorar y acercar al alumnado al concepto y al importante papel que tiene el patrimonio; posiblemente, con todo este conjunto de objetivos, se pretende hacer ciudadanos muchos más conscientes del valor y la categoría que desempeña en nuestras vidas, el patrimonio.

Una vez comentados los objetivos, es importante comentar los puntos positivos (pros) y negativos (contras) que cada una de las actividades puede tener a la hora de desempeñarse. Alguna de ellas como es el caso de la Actividad 1, la cual mezcla el uso de la gamificación o juego del alumnado en el plano de la educación formal junto con actividades más tradicionales como es la visita a un museo, en relación a la educación no formal, para acabar finalmente en un juego de pistas que entrelaza todo lo visualizado y aprendido con anterioridad. Lo mismo sucede con la Actividad 2 que utiliza la enseñanza clásica y explicativa en el aula, con la tecnológica, puesto que el teléfono móvil o Tablet son el elemento esencial para la segunda parte de la actividad, también se utiliza la tecnología en la Actividad 4, donde el alumnado ya más mayor, tiene que buscar información de una obra, posteriormente realizar un breve comentario en forma de vídeo.

Por lo que se aprecia, que el uso de la tecnología cada vez se va imponiendo más en el aula, y sobre todo en el aprendizaje del patrimonio, posiblemente sea una herramienta atractiva para un alumnado joven que crece en una sociedad cada vez más tecnológica, pudiéndose considerar esta herramienta como un elemento atractivo para su incorporación en el aula, consiguiendo atraer la atención del alumnado hacia el tema a tratar. Pero, también puede tener ciertos inconvenientes, como el uso excesivo de esta herramienta que puede llevar a que el alumnado vea la actividad como una distracción gracias al uso del móvil, app o webs, y no centre sus esfuerzos en aprender, si no en jugar e intentar pasar el mayor tiempo con la tecnología, obviando el fin principal, el aprendizaje y conocimiento del patrimonio.

De igual forma, se considera importante la colaboración entre diferentes asignaturas o materias, como TIC, Educación Plástica y Visual, en relación con la asignatura de Historia que corresponda al curso a impartir; ya que, si el alumnado ve que existe vinculación entre ellas y el profesorado, puede llegar a considerar la actividad a realizar más importante y fundamental para su formación.

En estas actividades también se puede ver muchas de ellas necesitan de varias sesiones para impartirse, es el caso de la Actividad 1 que utiliza unas seis sesiones aproximadamente, la Actividad 2 que necesita de dos sesiones para llevarse a cabo y la actividad 4 utiliza también, de cuatro a seis sesiones para realizarse. A simple vista el tiempo puede parecer algo insignificante, pero en el aula el tiempo pasa muy rápido y es mucho el contenido a impartir que aparece en el currículo, por ello estas actividades tienen una parte negativa, el uso de numerosas sesiones que se centran en un único tema, como es el que se refleja en este trabajo, conlleva a que no se imparten otros contenidos en el aula. Lo que pone en una tesitura complicada al profesorado, aquellos que están convencidos de desarrollar de forma detallada el tema del patrimonio en el aula tienen que renunciar a dar otros contenidos, pero apuestan por que los contenidos de patrimonio artístico medieval calen en el alumnado. De igual forma, otros profesores deciden no llevar a la práctica estas actividades, al verlas como una “pérdida de tiempo” para finalmente solo hablar de un tema, y dejar otros contenidos sin dar.

Pero lo que sí que hay que tener claro, es que estas actividades necesitan de una gran preparación previa, sobre todo del profesorado, que debe haber planteado la actividad de forma detallada, formándose y poniendo a disposición de los alumnos materiales totalmente distintos a los utilizados en clase (libro de texto), por lo que el esfuerzo es mucho mayor, el tiempo invertido fuera del aula también es elevado, añadido al trabajo de clase y a la motivación que deben transmitir a estos alumnos, para que las actividades alcancen el fin principal, valorar el patrimonio medieval y aprender sobre él, con actividades motivadoras e innovadoras, llevadas a cabo fuera del libro de texto.

El hecho de que las actividades se llevan a cabo fuera del aula, siendo el caso de la Actividad 1, Actividad 2, Actividad 4 y 5, puede tener dos interpretaciones por parte del alumnado, una de ellas, que se vea la actividad como algo innovadora, en la que el espacio de trabajo cambia, puesto que pasa a ser el propio entorno que les rodea su herramienta de trabajo y aprendizaje, como su patrimonio local o un museo, frente a las paredes del aula, lo cual puede ser más atractivo para ellos y llevar a una mayor motivación y disposición en la tarea. Frente a una segunda interpretación, en la cual el alumnado puede llegar a ver esa salida como una evasión del aula, una excursión más, a la que van a pasar el tiempo, sin pensar en que van a conseguir aprender y conocer su entorno patrimonial más próximo y, por lo tanto, puede desencadenar en un ambiente conflictivo entre los compañeros y el profesorado, al no participar en la actividad como se había planteado desde un principio.

Todas estas actividades de las que se habla están enfocadas a su desarrollo en el aula, pero como se ha comentado la educación no formal también tiene un papel muy importante en este tema, así pues, son muchos los espacios públicos y privados que llevan a cabo actividades, como son el caso de la Actividad 1 y Actividad 5 en las cuales tienen un gran peso los museos o salas de exposiciones, donde se encargan de realizar actividades para atraer a la población.

Muchas veces, se cree que las actividades que se realizan en estos espacios son solo para los niños y jóvenes quienes por edad están aprendiendo y descubriendo, pero

realmente, todas las personas aprenden día a día y pueden participar en actividades similares a estas, planteadas de acuerdo a su edad.

Si bien es cierto, que la gran mayoría de actividades que se organizan suelen estar enfocadas a un visitante joven y activo, dispuesto a conocer más sobre su entorno patrimonial, por ello las personas que plantean actividades como esta suelen estar al día con los currículos educativos, para llevar a cabo estas actividades y que puedan ser aplicadas posteriormente en el aula, o simplemente estén en constante interrelación con el temario a impartir, consiguiendo como punto fuerte, que el alumnado vea el patrimonio como un elemento importante a tener en cuenta en su vida, y a seguir aprendiendo sobre él, ya sea en el aula o fuera de ella.

Una vez revisadas y analizadas las actividades, se puede llegar a una conclusión que como bien mencionan Lucas y Alba (2017) los elementos patrimoniales son elementos del medio, a su vez son fuentes de información y testigos directos de la historia pasada y hoy restos visibles que permiten al alumnado un acercamiento más directo al tiempo histórico, al cambio y a las permanencias de las sociedades.

De esta forma, al estar de acuerdo que el conjunto de actividades planteadas se lleva a una conclusión principal, que el estudio y conocimiento del medio y por lo tanto del patrimonio forman un conjunto de contenido didáctico capaz de favorecer las capacidades de comprensión y análisis de la historia, llegando a comprender el pasado para vincularlo en la sociedad actual. De esta manera conseguiremos que el alumnado sea ciudadano crítico, respetuoso y tolerante.

IV. Conclusión.

Como se ha podido observar a lo largo de este trabajo, son muchos los estudiosos e investigadores que se han centrado en abordar la problemática que envuelve a la educación patrimonial, ya sea en el aula como fuera de ella, e incluso la relación existente entre ambas.

Tras exponer y comentar una serie de actividades puestas en práctica tanto en la educación formal como en la no formal, vemos que muchas de las acciones que se ponen en marcha, se llevan a cabo y tienen aceptación en torno al patrimonio, se desarrollan principalmente en los espacios relacionados con la educación no formal, los cuales son, a día de hoy los que consiguen mayor sensibilización en la población y buscan actuar frente a este problema.

Si bien es cierto, que poco a poco, son más los profesores/as y maestros en Educación Primaria¹⁶ que van incorporando a sus clases de historia, de arte o de literatura el concepto de patrimonio y todo aquello que lo rodea, aunque como se ha visto no es fácil, ya que interviene un gran número de factores, como pueden ser la edad del alumnado, su predisposición, el uso y disposición de material tecnológico; junto a dos elementos que a mi parecer son esenciales, el primero la labor del profesorado que se preocupa porque el alumnado comprenda el papel que desempeña el patrimonio en la actualidad, realizando actividades dinámicas y sobre todo divertidas, para intentar cambiar la idea del aprendizaje tradicional frente al uso de metodologías activas. Este trabajo no es sencillo porque la preparación de materiales, así como la inversión de tiempo necesario para que esto se desarrolle de forma favorable y el alumnado alcance el fin principal, el conocimiento y la comprensión, así como la valoración del patrimonio.

Frente a ello, existe otro gran problema, que como se ha citado anteriormente juega un papel importante, el tiempo del que se dispone para llevar a cabo estas actividades. Muchas veces, estas actividades necesitan de más de dos sesiones para realizarse de forma correcta, para cumplir su fin principal. Lo que conlleva, a que el profesorado no sea partícipe de llevar a la práctica estas actividades, porque se quita tiempo a la impartición de la materia que aparece en el libro de texto, dejando apartados sin ver.

Creo que en algunos cursos como los de ESO el profesorado puede permitirse el no tratar algún tema concreto del libro para llevar a la práctica estas actividades, el problema viene dado en los cursos de Bachillerato, principalmente en 2º curso, cuando el alumnado está pendiente de dar toda aquella materia que forma parte del currículo y que a su vez acaba en las pruebas de acceso a la universidad, Evaluación de Acceso a la Universidad (EvAU).

¹⁶ Molina Torres Mª P. La Educación patrimonial en la didáctica de las ciencias sociales en primaria. Universidad de Córdoba. 2018. Contexto educ., 22. pp. 199-213.

Una vez comentado esto, otro elemento principal que se puede apreciar en el avance hacia la solución del problema de la educación patrimonial, son las nuevas tecnologías, las cuales tienen un papel importante, ya que diariamente son la herramienta más utilizada entre los jóvenes y por lo tanto, un buen uso relacionado con el patrimonio puede considerarse como punto fuerte para atraer a la juventud y servir como herramienta de atracción para conocer nuevos elementos patrimoniales, así como, descubrir otros. Siempre aclarando el uso de estas herramientas, así como su función principal en las actividades.

Con todo ello, se puede llegar a la conclusión de que poco a poco, ya sea por el uso de medios más rudimentarios en colaboración con los tecnológicos, el patrimonio comienza a hacerse un hueco entre los más jóvenes, despertando en ellos sentimentalismo y curiosidad hacia el valor de aquello que les rodea (Lucas y Alba, 2017).

De esta forma, se consigue que el patrimonio llegue a todo el alumnado de los diferentes niveles y grupos educativos, tanto dentro como fuera de ellos, logrando que lo descubran e interpreten para que poco a poco vayan comprendiendo y valorando aquello que les rodea, que les atrae y llama su atención. Despertando en ellos una curiosidad que les llevará a una mayor vinculación y aproximación hacia su entorno, haciendo de ellos personas cívicas y críticas.

Para finalizar, se puede decir que realmente el concepto de patrimonio, así como su sección de patrimonio medieval planteada en este trabajo, tienen cabida en las aulas y fuera de ellas. Comienza a verse un cambio en torno a este tema, ya que son muchas las actividades encontradas y planteadas, aunque todavía no son mayoritarias, pero la tendencia hacia un cambio de planteamiento junto a metodologías de aprendizaje activo cada vez está más próxima.

Por último, a modo de opinión personal como futura docente en la materia, creo que el uso y puesta en práctica de metodologías activas en el aula, ayudan a que el alumnado alcance una mejor comprensión del tema, consiguiendo captar de forma más significativa su atención, así como despertar en ello un interés efectivo y positivo en la materia.

V. Bibliografía.

- Bermúdez, M^a T y Cura, Y. (2011). El patrimonio cultural al alcance de todos. Una propuesta desde la educación social. *Íber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* 68. pp.75-81.
- Domínguez Rigo, M. (2019). Visual Thinking y creatividad. *Educación y transformación social y cultural*. Editorial Universitas S.A. pp 421-425.
- Fontal, O. e Ibañez, A. (2015). Estrategias e instrumentos para la educación patrimonial en España. *Educatio Siglo XXI*, Vol. 33. nº1. pp. 15-32.
- Guillén Moliner, M. (2021). Retos y obras de arte. Retos para la enseñanza de la Historia del Arte. *Íber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. 104. pp.36-40.
- Jiménez-Palacios, R. y Cuenca J.M. (2015). El uso didáctico de los videojuegos: concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *CLIO. History and History Teaching*, nº41.
- Lavado Paradinas, P.J. (2003). ¿Qué es patrimonio? *Educar para conservar y proteger. Subdirección General Promoción BBAA*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Lucas, L. y de Alba, N. (2017). Educación Patrimonial para formar ciudadanos críticos. *Íber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. 89. Pp. 26-31.
- Molina Torres, M^a P. (2018). La Educación patrimonial en la didáctica de las ciencias sociales en primaria. *Contextos educativos*, 22. pp. 199-213.
- ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- ORDEN ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Piazuelo Rodríguez, I. (2021). La historia del arte en un selfi. *Íber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. 104. pp 55-61.

Polo, A. García, J. y Santos de, E. (2014). La didáctica del patrimonio en la educación no formal y el tiempo libre en la ciudad de Segovia. *Actas de las IV jornadas de jóvenes investigadores del valle del Duero*. pp 440-453.

Serrano, M. y Garrido, J. (2020). Uso del patrimonio y aprendizaje de la historia de la ciudad. Una experiencia de gamificación en la alcazaba de Badajoz. *UNES*, 9. pp31-40.

Sobrino López, D. (2011). La Didáctica de la Historia del Arte con TIC. Algunas propuestas de Secundaria y Bachillerato. En Actas del Congreso Internacional “Innovación Metodológica y Docente en Historia, Arte y Geografía”. Grupo IDHAX Mazarelos. *Innovación Docente en Historia, Arte e Xerografía*. Universidad de Santiago de Compostela. pp. 1056-1067.

- Webgrafía.

Boletín Oficial del Estado. (1985).

<https://www.boe.es/boe/dias/1985/06/29/pdfs/A20342-20352.pdf>

Larralde, G. Experiencia. (2016). *Dibújamelas en Bachillerato*
<https://enredarteayudaaprender.blogspot.com/2016/02/experiencias-dibujamelas-en-bachillerato.html>

Mosquera Gende, I. (2018). *Visual Thinking: Dibujando el aprendizaje*.
<https://www.unir.net/educacion/revista/visual-thinking-dibujando-el-aprendizaje/>

Real Academia Española. (2020). <https://dle.rae.es/patrimonio>

Revista del IES Jaime Gil de Biezma. (2014). *No volveré a ser joven*.
<http://revistajaimegildebiedma.blogspot.com/2014/04/medieval-experience-un-juego-para.html>

UNESCO. (2021). <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>

Anexos

- Anexo I.

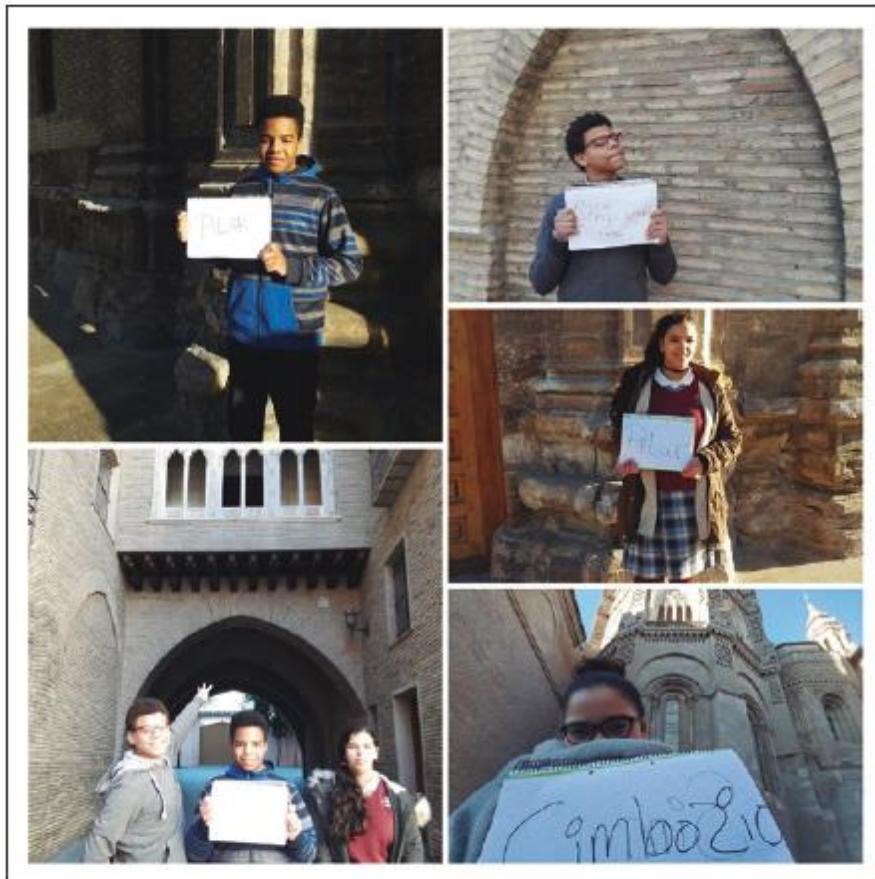
USO DEL PATRIMONIO Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LA CIUDAD

Mario CORRALES SERRANO / Jacinto GARRIDO VELARDE



Fig. 2. Captura de pantalla de la Alcazaba de Badajoz a través de Google Earth. Fuente: Google Earth

Anexo II.



Anexo III.

ARTE ROMÁNICO [s. X-XIII]

Claudia Pérez

I. CONTEXTO

- 1. FEUDALISMO
- 2. PODER DE LA IGLESIA
- 3. TERCER MILAGRO
- 4. PEREGRINACIONES Y CRUZADAS

II. ARQUITECTURA

1. FUNCIÓN

- ESTRUCTURAS PERDURABLES
- SON LA MAYOR GRANDEZA MISMO
- MATERIAL PRINCIPAL: PIEDRA
- EDIFICIOS ABREVADOS
- RESONANCIA / INVOCACIÓN
- SÍMBOLOS / DIVINOS
- ILUMINACIÓN INTERNA TAHITADA
- Ausencia de ornamento

2. TIPOS DE EDIFICIOS

1. TEMPLOS
2. IGLESIAS
3. CATEDRALES

3. ELEMENTOS

- CIMBORIO
- ARQUÍVOLTE
- ABSIDE
- CRUCERO
- CONTRACIERTE
- MUROS HUEVOS
- BÓVEDA DE CAÑÓN Y ARISTA
- LÁPIDA
- CRUCERO
- PILAR CRUZIFORME
- Dintel
- ZÓMBAS
- TÍMPANO
- PÓRTICO

4. EJEMPLOS

V. GLOSARIO

1. TRANSEPTO
2. ARBOTANTE
3. PLANTA DE CRUZ GRIEGA
4. BÓVEDA DE CAÑÓN
5. CONTRAPUERTO

III. PINTURA

1. CARACTERÍSTICAS

- Ausencia de volumen
- Compromiso con la arquitectura
- No imita a la naturaleza
- Yeratismo en las figuras
- Tamaño en función de resonancia
- Colores intensos
- Mensaje religioso

2. TÉCNICA

- PINTURA MURAL
- PIGMENTOS DIJUNDOS
- ACABADO DURÓ Y RESISTENTE

IV. ESCULTURA

1. FUNCIÓN

- NO IMITA LA NATURALEZA
- EXTRAEZER VERDADERAS QUALIDADES
- ORDEN LÓGICO DE LAS FORMAS FÍSICAS
- INTELIGENCIA HUMANA, NO SENTIDOS
- CONCEPCIÓN: BELLEZA DE MANERA ABSTRACTA Y RACIONAL.

2. TÉCNICA

- DESDEPOCIONAL
- OJO Y MANOS MÁS GRANDES POR SU IMPORTANCIA ESPIRITUAL.



Anexo IV.

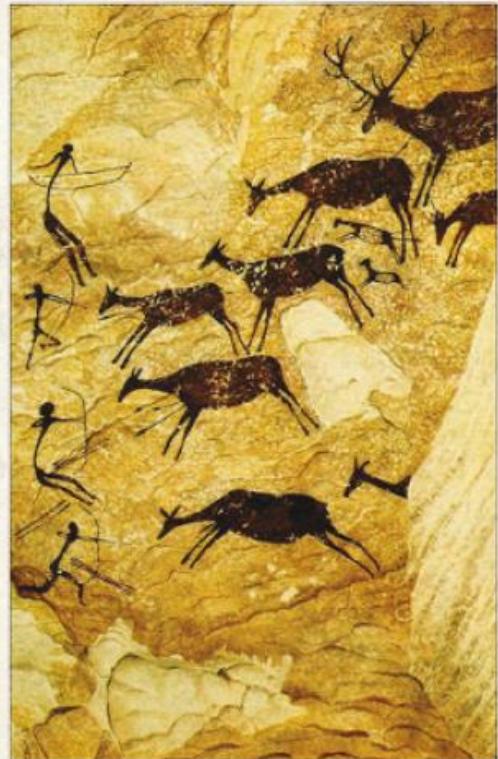


Imagen 1. Escena de caza. Cueva de los Caballos, ubicada en Valtorta (Castellón)



Imagen 2. Imitación de un alumno de un arquero de la Escena de caza

Anexo V.

	Objetivos	Beneficios	Inconvenientes
Actividad 1	Impartir los contenidos curriculares. Favorecer la identificación y conocimiento del patrimonio. Sensibilizar en la importancia de cuidar y respetar el patrimonio.	Divertida, dinámica y conectada a las actividades no formales de un museo.	Demasiadas sesiones, larga preparación, se vea como un juego y no se centren en aprender.
Actividad 2	Conocer la arquitectura medieval. Adquirir un vocabulario propio. Conocer y disfrutar del poder del patrimonio local.	Sencilla, valorar la salida al exterior.	Uso inadecuado de teléfonos móviles y no se centren en lo importante.
Actividad 3	Aprender contenidos de historia y usar técnicas activas.	Interacción con otras asignaturas, mayor interés.	El dibujo se vea como un pasatiempo y no presten suficiente interés.
Actividad 4	Relacionar contenidos y acercarse al patrimonio. Acercar al alumnado al pensamiento histórico del patrimonio.	Gamificación y juego, divertida forma de aprender y desconectar de la rutina de Bachillerato.	Demasiadas sesiones, alumnado centrado en la EVAU. Dificultad y detalle.
Actividad 5	Proporcionar acercamiento al patrimonio desde el aprendizaje significativo. Educar valorando el legado Sensibilizar y construir desde niños en ciudadanos conscientes del valor patrimonial.	Conexión del aula y del museo.	Capacidad de atraer a un público diverso, relación y vinculación con el currículo educativo.

*tabla de creación propia.