



Facultad de Filosofía y Letras Universidad Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

ARTIMONIO: PROYECTO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL SOBRE LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA PARA CENTROS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Autora: Nuria Valer Ortubia

Director: Alberto Castán Chocarro

Máster de Gestión del Patrimonio Cultural

2023/2024

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. CONTEXTO DEL PROYECTO	2
2.1. Antecedentes.....	2
2.2. Finalidad	4
2.3. Análisis del entorno	5
2.4. Organización gestora	8
2.5. Diagnóstico transversal.....	9
3. DEFINICIÓN DEL CONTENIDO DEL PROYECTO	9
3.1. Destinatarios	9
3.2. Contenidos	10
3.3. Objetivos.....	11
3.4. Estrategias.....	12
3.5. Actividades	12
3.6. Modelo de gestión	16
4. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO	17
4.1. Planificación y cronograma	17
4.2. Organización y recursos humanos.....	17
4.3. Infraestructuras	18
4.4. Comunicación.....	18
4.5. Financiación y presupuesto	19
5. PROCESO DE EVALUACIÓN	20
6. BIBLIOGRAFÍA	21
7. WEBGRAFÍA	21
8. ANEXOS	23
8.1. ANEXO 1: Datos demográficos y de la situación del sistema educativo en Aragón	23
8.2. ANEXO 2: El centro educativo: IES Medina Albaida	25
8.3. ANEXO 3: Descripción de las actividades	26
8.4. ANEXO 4: Comunicación.....	40
8.5. ANEXO 5: Financiación y presupuesto	42
8.6. ANEXO 6: Proceso de evaluación	47

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día el patrimonio cultural forma parte de nuestra realidad presente, y como consecuencia de ello, la mayoría de la sociedad siente una enorme identificación con los bienes patrimoniales, lo cual ayuda a impulsar su participación activa en la puesta en valor, difusión, protección y conservación del mismo. Sin embargo, cabe mencionar que a pesar de esto, es cierto que suele limitarse bastante al terreno turístico o lúdico, dejando de lado el ámbito de la educación.

Resulta paradójico que aquello que forma parte de nuestra cultura e Historia no sea incluido en el seno de las aulas, ya que ello no solo impulsaría el interés y la motivación del alumnado, sino que además fomentaría que las nuevas generaciones adquirieran conciencia sobre el concepto de patrimonio cultural. De esta manera, se conseguiría formar ciudadanos democráticos capaces de proteger, valorar, cuidar y respetar su propio patrimonio, tanto nacional como internacional, fomentando a su vez el respeto hacia la diversidad cultural.

A la hora de llevar a cabo una buena educación patrimonial, la labor de los gestores culturales es primordial, especialmente por medio del trabajo cooperativo entre estos y el profesorado de los centros educativos, de manera que ambos se enriquezcan mutuamente y consigan así desarrollar técnicas didácticas que logren incluir el patrimonio cultural dentro de la educación, ya que “la educación patrimonial es una disciplina cuyo fin es conectar al Patrimonio con la sociedad, que es su generadora, propietaria y depositaria”¹.

2. CONTEXTO DEL PROYECTO

2.1. Antecedentes

El patrimonio cultural es fundamental dentro de la educación, y a pesar de que la mayoría de docentes no se atreven a insertarlo dentro de las aulas, ya sea por falta de medios, formación o incluso de interés, es cierto que existen algunos proyectos y empresas que abogan por acercar y vincular el patrimonio cultural con la educación en todos los niveles educativos, siendo en este caso el que más nos interesa, la Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

¹ Plan Nacional de Educación y Patrimonio. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015, p. 22.

Un ejemplo de ello lo encontramos en ARAE², empresa valenciana dedicada a la gestión del patrimonio y su restauración, pero también a la creación de actividades didácticas destinadas a todo tipo de público, aunque especialmente a niños y adolescentes, con el objetivo de difundir el patrimonio valenciano. Sin embargo, no se adentrarían dentro de los centros educativos.

Por otro lado, nos encontramos con MirArte³, empresa cultural con más de 20 años de experiencia especializada en actividades escolares y servicios culturales en Madrid destinadas tanto a centros educativos como a museos e instituciones culturales, público particular en general, familias y empresas. En cuanto a sus actividades escolares, abarcan todo el conjunto de etapas educativas, desde Infantil hasta Bachillerato.

Otra de las empresas destinadas a la difusión y comunicación del patrimonio a los escolares, y en general, a todo tipo de público, es Cultopía⁴ en Málaga, aunque en este caso mucho más centrada que el resto en las actividades que impliquen la salida del alumnado del aula para visitar en primera persona el patrimonio que les rodea.

Finalmente destaca también la empresa zaragozana GozArte⁵, defensora del patrimonio en su término más amplio a la hora de difundirlo y comunicarlo a la sociedad. Para ello, se encargan de la realización de múltiples actividades dirigidas a todo tipo de público, desde escolares hasta familias, adultos, grupos cerrados... Entre sus actividades más destacadas encontraríamos las rutas y excusiones para descubrir el patrimonio concreto de la ciudad, pero ya no solo dentro de Zaragoza, sino a nivel autonómico, nacional, e incluso internacional, en las que en la mayoría de los casos incluyen teatralización y elementos lúdicos para garantizar el interés y la diversión de su público. Cabe mencionar que la mayoría de las actividades se realizan fuera de los centros educativos, aunque es cierto que algunas sí que se insertan dentro de las aulas.

Estos son a *grosso modo* algunos de los antecedentes que sirven de base para el desarrollo de mi proyecto, aunque la principal fuente de inspiración ha sido mi propia experiencia como alumna de 4º de ESO en el IES Tiempos Modernos, en el que durante los años 2016 y 2017 se llevaron a cabo unas Jornadas Romanas, concretamente el 21 de abril, como conmemoración de la fundación de Roma. Estas fueron puestas en marcha desde el Departamento de Latín, Griego y Cultura Clásica, siendo su responsable Ana Isabel Lorenzo y para las cuales se incluyó a absolutamente todos los cursos del centro, siendo los propios alumnos y alumnas de 4º de ESO, 1º

² ARAE, Patrimonio y Restauración: <https://www.arae.es/> (fecha de consulta: 20/II/2024).

³ MirArte: <https://www.mirarte.net/> (fecha de consulta: 20/II/2024).

⁴ Cultopía: <https://cultopia.es/> (fecha de consulta: 21/II/2024).

⁵ GozArte: <https://gozarte.net/> (fecha de consulta: 21/II/2024).

y 2º de Bachillerato los organizadores de las actividades que se llevaron a cabo, abogando en todo momento por la interdisciplinariedad.

Estas Jornadas Romanas en el centro fueron nombradas como “Tempora Nova Caesaraugustana”⁶ y fueron todo un éxito, tanto en la involucración del alumnado para su realización, como en la acogida que tuvo en el propio centro por parte tanto del estudiantado como del resto de docentes, independientemente de la asignatura que impartían. Así, se consiguió acercar el patrimonio cultural de la Antigüedad Clásica al conjunto del centro, e incluso se trasladaron actividades a los colegios de Educación Primaria situados alrededor del instituto, como el CEIP Josefa Amar y Borbón y el CEIP Hermanos Marx.

Estamos firmemente convencidos de que los términos de “educación” y “patrimonio” deberían ir siempre de la mano, y es esto lo que intenta el Plan Nacional de Educación y Patrimonio⁷ mediante la puesta en marcha de programas de carácter formativo para difundir entre la sociedad el valor y la importancia del patrimonio cultural, concretamente hacia niños y jóvenes de diversas etapas educativas, luchando por su inserción en el mundo de la educación a través de currículos educativos que incluyan el ámbito patrimonial, algo que poco a poco ha ido consiguiendo la actual ley educativa vigente, la LOMLOE⁸.

2.2. Finalidad

El principal objetivo del proyecto es insertar el patrimonio cultural de la Antigüedad Clásica griega y romana dentro de la Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, se creará la empresa Artimonio S.L., que organizará diferentes actividades y talleres innovadores y experienciales durante una semana en un centro educativo en concreto, en los que participará el alumnado y profesorado en su conjunto, independientemente de la asignatura que imparten. Se pretende así afianzar su conocimiento en la materia de Historia y concienciarles de la importancia del patrimonio cultural de manera que lo respeten, protejan y pongan en valor.

⁶Jornadas Romanas en el IES Tiempos Modernos, “Tempora Nova Caesaraugustana”: <https://temporanovacaesaraugustana.wordpress.com/> (fecha de consulta: 21/II/2024).

⁷ Plan Nacional de Educación..., op. cit.

⁸ Ver: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2.3. Análisis del entorno

El proyecto está pensado para llevarse a cabo en centros educativos de Educación Secundaria, tanto públicos, como concertados y privados, de manera que se pueda ampliar la oferta lo máximo posible. Asimismo, el lugar donde se pretende impulsar es, en primer lugar, en Zaragoza, pudiendo extrapolarse también a sus zonas colindantes, o incluso a nivel autonómico y nacional, aunque de momento, nos vamos a centrar preferiblemente en la capital aragonesa.

Zaragoza cuenta con un 51,62% de la población de Aragón y un 61,7% del conjunto de alumnado de la Comunidad Autónoma. Sin embargo, en 2022 hubo un descenso de la población en un 0,1%. En la misma línea, durante 2022 descendió en 148 habitantes de 10 a 14 años y en 85 el alumnado de 15 a 19 años, a diferencia del estudiantado de la ESO de origen extranjero, que aumentó un 5,8%⁹.

Según datos del curso 2021-2022, la mayor parte del estudiantado aragonés se encuentra matriculado en un centro público, concretamente el 68,9%, mientras que un 25,1% se inserta dentro de los centros concertados y un 6% en centros privados. Solo en Zaragoza provincia encontramos 541 centros docentes, siendo públicos 366 con un total de 102.522 estudiantes. A su vez, existen 91 centros concertados con 44.966 alumnos y 84 centros privados con 13.028 alumnos¹⁰.

En este sentido, durante el curso escolar 2021/2022, Zaragoza capital contaba con 77 centros públicos de Educación Secundaria Obligatoria, junto con 63 centros concertados y 8 centros privados que también ofrecen este tipo de educación, lo cual sumaría un total de 148 centros en los que poder impulsar este proyecto¹¹.

Sin embargo, para comenzar con el mismo y evaluar su vigencia, he decidido centrarme por el momento en un único centro que sirva como “piloto” para después poder llevarlo a cabo en cualquier otro centro educativo. Es por ello que me voy a focalizar en el IES Medina Albaida.

El centro escogido, cuyo nombre hace referencia al apelativo afectuoso que utilizaban los historiadores y poetas árabes para referirse a la ciudad de Zaragoza, es un instituto público inaugurado en el año 1993 y ubicado en la calle José Luis Pomarón, nº4, inserto dentro de la zona Centro de Zaragoza. Los habitantes de la zona, en su mayoría, pertenecen a la clase media y

⁹ Informe 2023 sobre la situación del Sistema Educativo en Aragón. Curso 2021/2022. Gobierno de Aragón, Consejo Escolar de Aragón, 2023, pp. 22-24.

¹⁰ Ibidem, p. 24.

¹¹ Ibidem, p. 132.

media-alta, aunque actualmente cada vez se está incorporando un mayor número de alumnado no tan favorecido, siendo el 18.3% de otras nacionalidades diferentes a la española¹².

En cuanto al número de plazas ofertadas, en la ESO son 108 por curso, es decir, 27 alumnos por clase, mientras que en Bachillerato se ofertan 90, 45 para el Bachillerato Científico, y otras 45 para el Humanístico y de Ciencias Sociales. En resumen, existen 4 vías de ESO y 3 de Bachillerato. Por otro lado, y en cuanto al Equipo Directivo se refiere, está compuesto por la Directora, Jefa de Estudios y Jefa de Estudios Adjunta¹³.

A pesar de que el centro en sí es bastante pequeño, no significa que sus instalaciones lo sean, puesto que cuenta con 23 aulas de clase, aulas de Plástica y Dibujo, laboratorios de Física, Química y Ciencias Naturales, aulas taller de Tecnología, sala de usos múltiples, aulas de Informática, aulas de Música, gimnasio y pista deportiva que a su vez es patio de recreo, y sala de fisioterapia. A todo esto se le suman las dependencias generales, como son la biblioteca, despachos para los Departamentos Didácticos y de Orientación, despachos para cargos directivos, oficina de secretaría/administración, salas de visita y reuniones (una de ellas a disposición de la Asociación de Madres y Padres de Alumnos, y PIEE (Programa de Integración de Espacios Escolares)), sala de profesores y almacenes de material didáctico, limpieza, etc.¹⁴

Por otro lado, y haciendo referencia a lo que más nos interesa a la hora de llevar a cabo este proyecto tiene que ver con las actividades complementarias y extraescolares puestas en marcha en el centro, muchas de ellas relacionadas con las materias curriculares que se imparten, como son la visita a museos y exposiciones, así como a empresas e instituciones, conferencias, audiciones musicales, etc., e incluso también se efectúan actividades más genéricas que no están tan relacionadas con las asignaturas en particular, sino que poseen un carácter más interdisciplinar, como pueden ser las jornadas culturales, viajes de estudio e intercambios con alumnos extranjeros, exposiciones en el propio centro, etc.¹⁵

2.3.1. Marco legislativo

A la hora de poner en marcha este proyecto, es importante también atender al marco legal, en este caso a la actual legislación educativa vigente, es decir, la LOMLOE (2020), deteniéndonos especialmente en las particularidades de nuestra Comunidad Autónoma y en lo referente a la Educación Secundaria Obligatoria, por ser la etapa educativa a la que se dedica el proyecto.

¹² Proyecto Educativo de Centro (PEC). IES Medina Albaida, 2020-2021, p. 5.

¹³ Proyecto Educativo de Centro..., op. cit., p. 6.

¹⁴ *Ibidem*, p. 5.

¹⁵ *Ibidem*, p. 6.

Con la entrada en vigor de esta nueva ley educativa, el ámbito patrimonial comienza a ganar importancia de manera considerable, así como la interdisciplinariedad, buscando vincular especialmente la asignatura de Historia con la Historia del Arte y el patrimonio cultural, algo que era totalmente inexistente con la anterior ley, la LOMCE (2013).

Si nos adentramos en el apartado de Competencias Específicas de la asignatura de Geografía e Historia, ya observamos la presencia del concepto de patrimonio cultural: “Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial...”¹⁶. De esta forma vemos que uno de los objetivos de esta competencia tiene que ver con que el alumnado no solo sea consciente del significado histórico del patrimonio, sino que también lo valore desde el punto de vista de su protección y conservación, e incluso que sean ellos mismos los que la lleven a cabo, así como el propio respeto hacia la diversidad cultural que representa el mismo. Aun así, cabe destacar que de las nueve Competencias Específicas existentes, el término de patrimonio solamente aparece mencionado dentro de la CE.GH.7.

En esta misma línea, vemos que en los Criterios de Evaluación relativos a la asignatura también se tiene en cuenta el ámbito patrimonial, especialmente vinculado a la identidad propia y colectiva. Concretamente dentro de 1º y 2º de ESO se hace referencia al “legado histórico, institucional, artístico y cultural como patrimonio común de la ciudadanía europea”¹⁷, pero especialmente a “valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de la identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal”¹⁸. Además, en 3º y 4º de ESO se menciona la importancia de “conocer y contribuir a conservar el patrimonio material e inmaterial común...”¹⁹.

Ocurre lo mismo en el seno de los Saberes Básicos de la asignatura de Geografía e Historia, es decir, cada uno de los contenidos susceptibles de ser tratados a lo largo de los diferentes cursos de la Educación Secundaria, donde el tema relativo al patrimonio cultural todavía va a ocupar un mayor espacio, sobre todo en el primer curso de la ESO, en el que se hace especial hincapié en el aprendizaje de la Historia basado en objetos, a modo de fuentes primarias, dentro de lo cual el patrimonio sería un aspecto fundamental para conocer el legado histórico y cultural, así como para promover su conservación.

¹⁶ Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, p. 407.

¹⁷ *Íbidem*, p. 413.

¹⁸ *Íb.*

¹⁹ *Íb.*

En el resto de cursos escolares, como es el caso de 2º de ESO, se da especialmente importancia al patrimonio inmaterial, a través del cual comprender las expresiones culturales y artísticas de las distintas civilizaciones durante la Edad Media y Edad Moderna, así como la creación de identidades por medio del mismo, mientras que en 3º y 4º de ESO se incluye el siguiente Saber Básico: “el patrimonio como bien y como recurso. Puesta en valor, difusión y gestión de la riqueza patrimonial”²⁰.

2.4. Organización gestora

Para poder hacer viable el proyecto resulta fundamental su presentación ante el Departamento de Educación del Gobierno de Aragón, de manera que una vez analizado pueda otorgar su puesta en marcha para así comenzar a introducirlo dentro de los centros educativos, incluyendo dentro de estos tanto a los públicos, como privados y concertados, a los que también se tendrá que presentar el proyecto, ya que aunque los centros tengan autonomía para realizar actividades como las propuestas, contar con el apoyo institucional del Gobierno de Aragón, e incluso plantear su implantación futura a nivel regional, aseguraría la viabilidad del proyecto.

Para ello, en primer lugar deberá ser presentado ante el Equipo Directivo del Centro, órgano más importante del mismo, formado por su director o directora y jefes o jefas de estudios. De ahí tendrá que pasar por el Consejo Escolar, formado por parte del alumnado y del profesorado, y finalmente por el Claustro de Profesores.

En este sentido, la colaboración con los Departamentos Didácticos del Centro y con el profesorado integrado en los mismos es imprescindible, especialmente con el relativo a las Actividades Complementarias y Extraescolares, dedicado ya no solo a las actividades relacionadas con las diferentes materias curriculares, como pueden ser las visitas a museos y exposiciones, salidas a empresas e instituciones, etc., sino también a aquellas más generales, como jornadas culturales, exposiciones en el propio centro, etc.

Dentro de los Departamentos Didácticos no podemos olvidar al de Artes Plásticas, al de Geografía e Historia y al de Latín, aunque al abogar por la interdisciplinariedad, se intentará contar con el apoyo y colaboración de todo el conjunto de departamentos del centro.

Asimismo, es interesante también colaborar con el AMPA, ya que son bastante proactivos en la realización de nuevas actividades que puedan fomentar la formación del alumnado, en este

²⁰ Ib., p. 428.

caso en materia patrimonial. En esta misma línea, destaca el PIEE, que desde el curso 2016/2017 se inserta dentro del Proyecto de Integración de Espacios Escolares, gracias al cual se pretende dinamizar la comunidad educativa por medio de actividades de todo tipo, incluyendo en ellas las culturales con el fin de formar al estudiantado dentro de un ambiente distinto al académico²¹.

2.5. Diagnóstico transversal



3. DEFINICIÓN DEL CONTENIDO DEL PROYECTO

3.1. Destinatarios

El público al que va dirigido este proyecto es el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria, de centros educativos tanto públicos, como privados y concertados. Esto supondría un público de jóvenes de entre 12 y 16 años, aunque en el caso de que el centro cuente con ofertas de

²¹ PIEE, IES Medina Albaida, web https://iesmedinaalbaida.catedu.es/?page_id=109 (fecha de consulta: 09/III/2024).

Bachillerato, Formación Profesional, y Ciclos de Grado Medio y Superior, también se incluirá de igual forma a este mismo estudiantado.

Para favorecer la inclusión de todo el centro en el proyecto, se pretende aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje, es decir, un enfoque de enseñanza basado en los avances sobre el aprendizaje y las nuevas tecnologías de manera que se responda a las diferencias individuales de absolutamente todo el alumnado. Así se conseguirá atender a la diversidad de cada uno, y para ello debemos proporcionar múltiples formas de representación, de medios de acción y expresión, y otorgar distintas formas de motivación en cada una de las actividades²².

Asimismo, se espera encontrar una cooperación con el profesorado a la hora de desarrollar los talleres, pero ya no solo como meros docentes, sino también como público participativo en los mismos, ya que solo algunos tendrán formación o conocimientos extensos relativos a la didáctica del patrimonio cultural, por lo que es una forma de introducir la interdisciplinariedad y fomentar el interés tanto del alumnado como del profesorado dentro de este proyecto.

3.2. Contenidos

Las actividades y talleres están destinados a dar a conocer entre los más jóvenes el patrimonio cultural de la Antigüedad Clásica, tanto griega como romana, incluyéndose el patrimonio material e inmaterial.

Además Zaragoza cuenta con un importante patrimonio procedente de su pasado romano, desde las murallas, el foro, las termas, hasta el teatro; lo cual permite que el alumnado posea cierta contextualización del mundo en el que se va a insertar durante la semana en la que se desarrolle este proyecto.

Es por ello que la idea principal es llevar a cabo cinco actividades concretas (ver Anexo 3: Descripción de las actividades) vinculadas con el patrimonio de la Antigüedad Clásica grecorromana, cada una destinada a un curso de la ESO, aunque tanto la relativa a la *caupona* como al teatro, incluirá al alumnado de todo el centro, e incluso en dos de ellas el alumnado de Bachillerato participará en primera persona para implicarles de manera directa en el desarrollo del proyecto. Estas se llevarán a cabo a lo largo de una semana, de lunes a viernes, en el centro educativo que así lo solicite, aunque también cabría la posibilidad de contratar cada una de las

²² PASTOR, C., SÁNCHEZ, J., & ZUBILLAGA, A. *Diseño Universal para el aprendizaje (DUA)*, 2014. Recuperado de: http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf.

actividades aparte, de manera aislada, aunque el principal objetivo del proyecto es desarrollarlas en un conjunto.

Para ello, el Claustro de Profesores y Departamentos Didácticos deberán comprometerse a involucrar a su alumnado, independientemente de la asignatura y curso que imparten, ya que las actividades del proyecto fomentan la interdisciplinariedad y pretenden la inclusión de todo el centro educativo.

De esta manera, se pretende formar a un alumnado y profesorado capaz de poner en valor, proteger, respetar, conservar y difundir el patrimonio cultural. Para conseguir estos fines, las actividades serán completamente experienciales y el alumnado tendrá un papel protagonista, por lo que los realizadores de las mismas actuaremos como facilitadores, guiándoles en todo momento para favorecer su desarrollo.

Además, todas y cada una de ellas se llevarán a cabo dentro del propio centro, sin necesidad de trasladarse fuera, lo cual permite que sean mucho más accesibles y cercanas para todo el mundo, promoviendo así su participación.

3.3. Objetivos

El objetivo general del proyecto es potenciar la presencia de contenidos relacionados con el patrimonio cultural en el ámbito educativo, concretamente en la Educación Secundaria Obligatoria, por medio de su inserción dentro de las aulas, haciéndolo más accesible hacia el conjunto del alumnado y abogando por la interdisciplinariedad. Así se espera formar y ampliar su conocimiento en el ámbito patrimonial, específicamente el relativo a la Antigüedad Clásica.

En cuanto a los objetivos específicos, se espera:

- Contribuir a formar ciudadanos democráticos acordes con la sociedad del presente, capaz de conservar, proteger, poner en valor, difundir y respetar el patrimonio cultural.
- Incrementar la cooperación entre gestores culturales y profesorado.
- Promover que el alumnado no solo sea receptor de las actividades sino que participe activamente de la realización de las mismas.

Entre los objetivos de la organización gestora y resultados esperados se encuentra:

- Tener una buena acogida en los centros educativos, mostrando interés hacia el proyecto y cooperando en el desarrollo del mismo.
- Introducir didácticas relacionadas con el patrimonio cultural en la Educación Secundaria Obligatoria que luego permanezcan o se continúen llevando a cabo en cada centro educativo.

3.4. Estrategias

Entre las líneas estratégicas que se van a llevar a cabo para poner en marcha el proyecto de forma favorable se encuentran:

- Presentando el proyecto ante el Gobierno de Aragón para su aprobación y facilitar así su incorporación dentro de los centros educativos.
- Presentando el proyecto ante la dirección del centro educativo donde se pretende llevar a cabo, así como al Consejo Escolar del mismo, al AMPA y al PIEE.
- Poniendo en marcha una estrategia de difusión a través de las redes sociales, notas de prensa y cartelería publicitaria en los tablones de anuncios de los centros educativos.
- Realizando una evaluación continua del proyecto.

3.5. Actividades

Las actividades que se van a llevar a cabo a lo largo del proyecto formarán parte de una semana completa, de lunes a viernes, que recibirá el nombre de “*Septimana Antiqua*”, en las que se trabajará sobre diferentes aspectos de la Antigüedad Clásica por medio del patrimonio cultural, vinculando las actividades con el currículo educativo y fomentando la participación en primera persona del alumnado en las mismas.

ACTIVIDAD 1: *Caupona*.

Nombre	<i>Caupona</i>
Breve descripción	Recreación de una antigua <i>caupona</i> por medio de la elaboración entre el alumnado y profesorado del centro, con ayuda del equipo de Artimonio, de diferentes comidas y bebidas típicas de la Antigüedad Clásica. Todo ello acompañado de unas bases teóricas acerca de los productos y platos que se consumían en la Grecia y Roma clásicas, junto con los diferentes lugares que utilizaban para ello, como el <i>triclinium</i> .
Competencias trabajadas	Competencia Específica 7 de Geografía e Historia y Competencia

	Específica 6 de Historia del Arte (LOMLOE).
Asignaturas relacionadas	Geografía e Historia, Historia del Arte, Cultura Clásica.
Destinatario deseado	El conjunto de alumnado y profesorado del centro.
Lugar	IES Medina Albaida
Tiempo	Lunes, jueves y viernes: 11:40-14:20; Martes y Miércoles: 11:10-14:20.
Recursos humanos	Artimonio S.L.: Nuria Valer
Recursos de infraestructura	Vestíbulo del centro.
Requisitos organizativos previos y durante la actividad	Elaboración de las recetas y bebidas, junto con carteles para identificar cada uno de los platos y sus precios.
Distribución espacio y tiempo	De lunes a viernes, durante una semana en el mismo centro.
Asignación de tareas	Nuria Valer: encargada de la elaboración de las recetas, de la elaboración de los carteles y de guiar al público en la <i>caupona</i> , así como de explicar las bases teóricas relacionadas con la misma.
Difusión específica de la actividad	Redes sociales, página web, presentación de la actividad a la dirección del centro, AMPA, PIEE y Consejo Escolar.
Presupuesto concreto de la actividad	250€ por una semana en el caso de que sea una actividad aislada. Pack completo de actividades: 1100€ durante una semana.

(Ver Anexo 3: Descripción de las actividades).

ACTIVIDAD 2: Taller de mosaicos.

Nombre	Taller de mosaicos.
Breve descripción	Creación de mosaicos de la Antigüedad Clásica con teselas de goma Eva y cola blanca. Antes de ello, explicación de lo que es un mosaico, la técnica usada para realizarlo, los lugares en los que se encontraban y algunos de los más famosos encontrados en la Península Ibérica, e incluso en Aragón, como el del yacimiento de la Loma del Regadío en Urrea de Gaén.
Competencias trabajadas	Competencia Específica 1 y 7 de Geografía e Historia, Competencia Específica 1 y 6 de Historia del Arte (LOMLOE).
Asignaturas relacionadas	Geografía e Historia, Historia del Arte, Filosofía y Psicología.
Destinatario deseado	Alumnado de 2º ESO.
Lugar	IES Medina Albaida
Tiempo	8:30-11:40
Recursos humanos	Artimonio S.L.: Nuria Valer
Recursos de infraestructura	Biblioteca del centro.
Requisitos organizativos previos y durante la actividad	Preparación de materiales, como cartulinas blancas con la imagen del mosaico a recrear, junto con el recorte de la Goma Eva en forma de teselas.
Distribución espacio y tiempo	El lunes de la “ <i>Septimana Antiqua</i> ”.
Asignación de tareas	Nuria Valer: preparación de materiales y de guiar al alumnado durante el desarrollo de la actividad. Alumnado de Bachillerato del centro: vinculación de la actividad con las asignaturas de Filosofía y

	Psicología mediante la explicación y puesta en práctica de las Leyes Gestalt.
Difusión específica de la actividad	Redes sociales, página web, presentación de la actividad a la dirección del centro, AMPA, PIEE y Consejo Escolar.
Presupuesto concreto de la actividad	200€ en el caso de que sea una actividad aislada. Pack completo de actividades: 1100€ durante una semana.

(Ver Anexo 3: Descripción de las actividades).

ACTIVIDAD 3: JUEGOS DE MESA ROMANOS

Nombre	Juegos de mesa romanos
Breve descripción	Taller para disfrutar y aprender de los juegos de mesa que usaban los romanos en su tiempo libre, acompañado de explicaciones sobre el origen y forma de juego de cada uno de ellos.
Competencias trabajadas	Competencia Específica 1 y 6 de Matemáticas (LOMLOE).
Asignaturas relacionadas	Geografía e Historia, Matemáticas, Cultura Clásica.
Destinatario deseado	Alumnado de 3º ESO.
Lugar	IES Medina Albaida
Tiempo	8:30-11:10
Recursos humanos	Artimonio S.L.: 1 miembro del equipo.
Recursos de infraestructura	Vestíbulo del centro.
Requisitos organizativos previos y durante la actividad	Preparación de materiales para elaborar cada uno de los juegos de mesa.
Distribución espacio y tiempo	El martes de la “ <i>Septimana Antiqua</i> ”.
Asignación de tareas	1 persona: preparación de materiales y guiar al alumnado durante el desarrollo de la actividad.
Difusión específica de la actividad	Redes sociales, página web, presentación de la actividad a la dirección del centro, AMPA, PIEE y Consejo Escolar.
Presupuesto concreto de la actividad	270€ en el caso de ser una actividad aislada. Pack completo de actividades: 1100€ durante una semana.

(Ver Anexo 3: Descripción de las actividades).

ACTIVIDAD 4: *SVALVETE AD THEATRUM*

Nombre	“ <i>Salvete ad theatrum</i> ” o “Bienvenidos al teatro”
Breve descripción	Actividad destinada a introducir bases teóricas sobre el teatro griego y romano y para realizar diferentes representaciones teatrales de la época, en la que los propios alumnos y alumnas del centro podrán participar en primera persona, no solo como espectadores.
Competencias trabajadas	Competencia Clave en Comunicación Lingüística (LOMLOE).
Asignaturas relacionadas	Geografía e Historia, Literatura Universal, Historia del Arte, Cultura Clásica, Latín, Griego, Educación Física.
Destinatario deseado	El conjunto de alumnado y profesorado del centro.
Lugar	IES Medina Albaida

Tiempo	8:30-11:40
Recursos humanos	Artimonio S.L.: 1 miembro del equipo + actores y actrices en colaboración con el IES Pedro de Luna, alumnado de Bachillerato de Artes Escénicas, Música y Danza, alumnado y profesorado del centro en el que se imparte la actividad, posible grupo de teatro.
Recursos de infraestructura	Recreo, y en caso de mal tiempo, Salón de Usos Múltiples.
Requisitos organizativos previos y durante la actividad	Preparación del guion, ensayo de las actuaciones y selección de materiales y disfraces en colaboración con el IES Pedro de Luna.
Distribución espacio y tiempo	El jueves y viernes de la “ <i>Septimana Antiqua</i> ”.
Asignación de tareas	Una persona del equipo encargada de la realización del guión y de explicar las bases teóricas + alumnado IES Pedro de Luna encargado de actuar en las representaciones teatrales.
Difusión específica de la actividad	Redes sociales, página web, presentación de la actividad a la dirección del centro, AMPA, PIEE y Consejo Escolar.
Presupuesto concreto de la actividad	350€ en el caso de ser una actividad aislada. Pack completo de actividades: 1100€ durante una semana.

(Ver Anexo 3: Descripción de las actividades).

ACTIVIDAD 5: “CUENTOS DEL OLIMPO”

Nombre	“Cuentos del Olimpo”
Breve descripción	Actividad destinada a introducir al alumnado de 1º de ESO en el seno de la mentalidad de la Antigüedad Clásica a través de la narración de diferentes mitos griegos por parte del alumnado de Bachillerato de Humanidades del centro, que se los contarán a los alumnos y alumnas más pequeños del centro. Además, al mismo tiempo que se cuentan los distintos mitos, el alumnado de 1º de ESO escenificará en primera persona los mismos.
Competencias trabajadas	Competencia Clave en Comunicación Lingüística (LOMLOE).
Asignaturas relacionadas	Geografía e Historia, Literatura Universal, Historia del Arte, Cultura Clásica, Latín, Griego.
Destinatario deseado	Alumnado de 1º ESO.
Lugar	IES Medina Albaida
Tiempo	8:30-11:10
Recursos humanos	1 miembro del equipo de Artimonio que sirva de ayuda y guía para facilitar el desarrollo de la actividad.
Recursos de infraestructura	Aulas del centro educativo.
Requisitos organizativos previos y durante la actividad	Preparación del guion y de los materiales para disfrazar al alumnado de la ESO.
Distribución espacio y tiempo	El miércoles de la “ <i>Septimana Antiqua</i> ”.
Asignación de tareas	Alumnado de Bachillerato de Humanidades del centro en el que se va a llevar a cabo el proyecto: preparación del guion y de los disfraces (colaboración con IES Pedro de Luna y Didáctica del Museo Teatro Romano), así como de narrar los diferentes mitos + 1 miembro del equipo de Artimonio que dirija, guie y supervise la actividad.

Difusión específica de la actividad	Redes sociales, página web, presentación de la actividad a la dirección del centro, AMPA, PIEE y Consejo Escolar.
Presupuesto concreto de la actividad	Pack completo de actividades: 1100€ durante una semana.

(Ver Anexo 3: Descripción de las actividades).

Cabe recalcar que con el desarrollo de estas actividades incluidas en el proyecto no se pretende paralizar la vida del centro, sino que estas se adapten al mismo y sirvan a su vez de actividades complementarias e interdisciplinares a las diferentes asignaturas que se trabajan en el aula para ampliar todavía más la formación del alumnado y su interés hacia el patrimonio cultural.

3.6. Modelo de gestión

El proyecto se va a llevar a cabo por la empresa de gestión cultural Artimonio S.L., regida por la ley de sociedad de capital dentro de la categoría relativa a las Sociedades Limitadas, ya que nos permite la repartición de beneficios, la toma de decisiones y la posesión de una responsabilidad compartida en la empresa, además de facilitarnos los trámites administrativos y continuar siendo autónomos. Dicha empresa está formada por profesionales dentro del ámbito de la Historia, Historia del Arte, Gestión del Patrimonio Cultural y Educación con amplísimos conocimientos en cada una de las materias, ideas creativas e interés por introducir y vincular el patrimonio cultural dentro del mundo de la educación con el fin de crear un alumnado competente y comprometido con la conservación, protección, respeto y puesta en valor del mismo.

Sin embargo, cabe recalcar que antes de constituirnos como empresa, en primer lugar arrancaríamos como autónomos, esperando a consolidar la empresa cuando ya tuviéramos un número de clientes/centros dispuestos a contratar el desarrollo del proyecto. Como socios del mismo, el capital que aportaríamos sería de 6.207, 67€.

La responsabilidad de la Sociedad recaerá en cada uno de sus miembros con los que se llevarán a cabo la toma de decisiones mediante reuniones periódicas de manera que las propuestas sean decididas por todo el conjunto, de forma unilateral. Dichos miembros serán a su vez administradores mancomunados de la Sociedad Limitada para favorecer en la medida posible el propio desarrollo de la empresa.

4. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO

4.1. Planificación y cronograma

TAREAS	2024						2025						
	J U N I O N	J U L Y O G O	A G O R T	S E P T E M B R	O C O V E N T	D I C E M B R	E N E B R	F E B R	M A R C H	A B R I L	M A Y J U N I L	J U L Y A G O S E P T E M B R	O C O V E N T
PREPARACIÓN Y PLANTEAMIENTO													
DISEÑO Y CREACIÓN DE MATERIALES													
CREACIÓN RRSS Y PÁGINA WEB													
PRESENTACIÓN PROYECTO GOBIERNO ARAGÓN Y CENTROS EDUCATIVOS													
CONTACTO COLABORADORES													
DIFUSIÓN POR RRSS													
PUESTA EN MARCHA													
ANÁLISIS RESULTADOS													

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:30-9:20	TALLER MOSAICOS	JUEGOS DE MESA	CUENTOS DEL OLIMPO	SVETEAD THEATRUM	SVETEAD THEATRUM
9:25-10:15	TALLER MOSAICOS	JUEGOS DE MESA	CUENTOS DEL OLIMPO	SVETEAD THEATRUM	SVETEAD THEATRUM
10:20-11:10	TALLER MOSAICOS	JUEGOS DE MESA	CUENTOS DEL OLIMPO	SVETEAD THEATRUM	SVETEAD THEATRUM
11:10-11:40	TALLER MOSAICOS	CAUPONA	CAUPONA	SVETEAD THEATRUM	SVETEAD THEATRUM
11:40-12:30	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA
12:35-13:25	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA
13:30-14:20	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA	CAUPONA

4.2. Organización y recursos humanos

Artimonio S.L. está formado por 3 miembros sobre los que cae el mismo peso y responsabilidad en la toma de decisiones. Entre ellos encontramos a Nuria Valer junto con otros 2 socios, profesionales dentro del ámbito de la Historia, Historia del Arte, Cultura Clásica, Gestión del Patrimonio y Educación.

Nuria Valer será la encargada de la actividad relativa a la *caupona*, realizando las recetas de los platos, así como los carteles con su denominación y precios, guiando en todo momento a los participantes de la actividad. Además informará sobre los mismos al conjunto de alumnado y profesorado para que sepan en todo momento las opciones disponibles y cuáles son sus ingredientes, junto con la explicación de las diferentes bases teóricas.

Nuria Valer se encargará también del taller de mosaicos y para ello tendrá que preparar los materiales y ayudar en todo momento al alumnado en la ejecución de los mismos. De igual manera ocurre en la actividad de los juegos romanos, para la cual otro miembro diferente del equipo diseñará los materiales para la realización de los diferentes juegos de mesa y guiará en todo momento al alumnado, indicándoles una breve historia de aquellos junto con sus normas de juego. Esta misma persona será a su vez la que se encargue de la actividad relativa a los “Cuentos del Olimpo”, cuya función será supervisar su correcto funcionamiento, así como servir de guía al alumnado de Bachillerato, protagonista en su ejecución.

Finalmente, para la actividad *Salvete ad theatrum* se contará con otro miembro de la empresa encargado de la realización del guion para explicar las bases teóricas de los teatros griegos y romanos, y por otro lado se colaborará con alumnado del Bachillerato de Artes Escénicas, Música y Danza del IES Pedro de Luna para efectuar las actuaciones teatralizadas, así como con el propio alumnado del centro donde se desarrolle la actividad o posible grupo de teatro del mismo.

4.3. Infraestructuras

Para llevar a cabo el proyecto, la principal infraestructura necesaria es el propio centro donde se va a desarrollar, en este caso concreto el IES Medina Albaida, que funcionará como proyecto piloto para poder realizarse en el resto de centros educativos.

Para la actividad de la *caupona* se utilizará el vestíbulo del centro, al igual que para la relativa a los juegos de mesa romanos, compartiendo de esta manera el espacio. En cuanto al taller de mosaicos, se llevará a cabo en la biblioteca, y por otro lado, la actividad destinada al teatro se realizará o bien en el patio del recreo o bien en el Salón de Usos Múltiples, dependiendo de la decisión del centro y de las condiciones meteorológicas. La actividad “Cuentos del Olimpo” se desarrollará en las aulas concretas de 1º de ESO.

En cuanto a la infraestructura de la propia empresa, comenzaríamos utilizando espacios de coworking gratuitos hasta poder conseguir financieramente un local que se convirtiera en sede de Artimonio.

(Ver Anexo 2: El centro educativo: IES Medina Albaida).

4.4. Comunicación



El principal contenido que se pretende transmitir tiene que ver con información relativa a las actividades que se incluyen dentro del proyecto, tanto a nivel descriptivo e ilustrativo, como a nivel teórico, vinculando siempre el patrimonio con la educación. Asimismo, uno de los principales objetivos dentro de la estrategia de comunicación tiene que ver con mostrar las ventajas que poseen dichas actividades para enriquecer el conocimiento del alumnado, así como fomentar su propio aprendizaje de manera más autónoma.

Los mecanismos que se van a utilizar para difundir el proyecto van a ser principalmente las redes sociales, como Instagram, Facebook y Youtube, junto con la creación de una página web con toda la información detallada para conocer lo que ofrece la empresa. De igual manera se impulsará la creación de carteles publicitarios que se pegarán en zonas colindantes a los centros educativos, así como en los propios tablones de anuncios de los mismos. Además, se concertarán diferentes reuniones con los equipos directivos de cada centro para darnos a conocer e informar sobre las actividades que llevamos a cabo.

En cuanto al calendario de acciones, el objetivo es llegar al mayor número de centros posibles, por lo que la constancia es fundamental a la hora de publicar contenido en redes sociales, utilizando tres días a la semana para publicar posts en Instagram, 5 días a la semana en Tiktok y una vez a la semana en Youtube. La página web se irá actualizando semanalmente y las reuniones con los diferentes centros educativos serán periódicas, procurando llevar a cabo tres o cuatro al mes, aprovechando las mismas para colgar los carteles publicitarios.

Para evaluar la viabilidad del plan de comunicación, resulta imprescindible atender a las estadísticas de las redes sociales, especialmente hacia el *engagement*, interacción, nuevos seguidores, etc. Por ello, el último día de cada mes se llevará a cabo este análisis de manera exhaustiva para poder introducir modificaciones con la mayor eficacia posible. Lo mismo ocurre con las reuniones y los carteles publicitarios, ya que será una vez al mes cuando se evalúe su eficacia, en función del aumento del número de centros que han aceptado el proyecto.

4.5. Financiación y presupuesto

El siguiente proyecto va a estar financiado al 100% por el capital social aportado por cada uno de los 3 socios que han constituido la empresa. En cuanto a la previsión de ventas, se estima que se van a llevar a cabo a lo largo de un año completo 16 *Cauponas*, 20 talleres de mosaicos, 9 juegos de mesa romanos, 18 *Salvete ad theatrum*, y un total de 13 packs completos de todas estas actividades.

De esta manera obtendríamos unos ingresos anuales de 31.030 €. El umbral de rentabilidad indica que se deberían realizar 55 servicios al año para no tener pérdidas y la Tasa Interna de Rentabilidad es del 49,63%, lo cual indica que el proyecto está dentro de unos márgenes adecuados de rentabilidad.

	Gastos	Ingresos
Capital inicial	6.207,67€	
Actividades		
<i>Caupona</i>	2.706,88€	4.000€
Taller de mosaicos	1.497,60€	4.000€
Juegos de mesa romanos	700,47€	2.430€
<i>Salvete ad theatrum</i>		6.300€
Pack completo	4.184,57€	14.300€

(Ver ANEXO 4: Financiación y presupuesto).

5. PROCESO DE EVALUACIÓN

A la hora de comprobar si el proyecto está logrando los objetivos que marcamos al inicio, así como el desarrollo de las actividades y el impacto que todo ello está teniendo en aquellos centros donde se llevan a cabo, es imprescindible detenerse en un proceso de evaluación. Todo ello con el fin de poder realizar cambios necesarios, tanto a nivel de objetivos, como procesos, actividades, equipo humano o definición de recursos y financiación.

El propósito es realizar evaluaciones de las actividades de manera independiente para conocer su rango de eficacia, por medio de una evaluación cuantitativa a través del conteo de personas que participan en las mismas. De esta forma se obtendrán datos sobre el nivel de interés que el alumnado y profesorado tiene sobre ellas, pudiendo realizar modificaciones en el caso de que algún tipo de actividad sea poco viable en cuanto a participación se refiere.

Asimismo, se llevarán a cabo evaluaciones cualitativas de las actividades mediante la realización de encuestas con el fin de conocer el grado de satisfacción de sus participantes con respecto a las mismas y así establecer un seguimiento del éxito en su funcionamiento.

Por último, se valorará el impacto del proyecto a través de los comentarios en redes sociales, reseñas de Google y de la página web. También se realizarán estadísticas con el objetivo de analizar si la difusión por redes sociales es efectiva.

Al finalizar cada trimestre se organizará una reunión de todos los miembros de la empresa para evaluar los análisis cualitativos y cuantitativos que se vayan generando, así como para sugerir nuevas propuestas que mejoren el proyecto en todo momento mediante la introducción de cambios rápidos y decisivos para asegurar su éxito.

6. BIBLIOGRAFÍA

Informe 2023 sobre la situación del Sistema Educativo en Aragón. Curso 2021/2022. Gobierno de Aragón, Consejo Escolar de Aragón, 2023.

Laboratorio de Arqueología y Prehistoria de la Universidad de Cádiz. *Juegos romanos*. Ayuntamiento de San Fernando, 2021, Cádiz.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Orden del Consejero de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la comunidad autónoma de Aragón.

ORDEN ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

PASTOR, C., SÁNCHEZ, J., & ZUBILLAGA, A. *Diseño Universal para el aprendizaje (DUA)*, 2014. Recuperado de: http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf.

Plan Nacional de Educación y Patrimonio. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015.

Proyecto Educativo de Centro (PEC). IES Medina Albaida, 2020-2021.

7. WEBGRAFÍA

ARAE, Patrimonio y Restauración: <https://www.arae.es/> (fecha de consulta: 20/II/2024).

Asociación de Amigos del Museo Arqueológico de Ibiza y Formentera, “Duplum molendinum”: <https://amicsmaef.org/roma-2-duplum-molendinum/> (fecha de consulta: 29/III/2024).

Ayuntamiento de Zaragoza, Servicio Equipamientos, Educación Secundaria: <https://www.zaragoza.es/sede/servicio/equipamiento/category/63> (fecha de consulta: 23/II/2024).

Cultopía: <https://cultopia.es/> (fecha de consulta: 21/II/2024).

Duodecim scripta: <http://www.cyningstan.com/game/61/ludus-duodecim-scriptorum> (fecha de consulta: 31/III/2024).

Gobierno de Aragón, Informes Sistema Educativo, Informe 2023. Curso 2021-2022. *Educaragón*. Extraído de: <https://educa.aragon.es/documents/20126/0/Informe++2023++.pdf/1fe24851-49f6-2fd7-58d5-7c0eb1d09f8a?t=1688106444351> (fecha de consulta: 25/IV/2024).

GozArte: <https://gozarte.net/> (fecha de consulta: 21/II/2024).

Loculus archimedes: <https://culturacientifica.com/2019/10/23/el-puzzle-stomachion-y-el-palimpsesto-de-arquimedes-1/> (fecha de consulta: 31/III/2024).

MirArte: <https://www.mirarte.net/> (fecha de consulta: 20/II/2024).

Museo Nacional de la Ciencia y Técnica de Cataluña, “Mosaico de la Medusa”: <https://www.mnat.cat/es/obra/6/mosaico-de-la-medusa/> (fecha de consulta: 29/III/2024).

Jornadas Romanas en el IES Tiempos Modernos, “Tempora Nova Caesaraugustana”: <https://temporanovacaesaraugustana.wordpress.com/> (fecha de consulta: 21/II/2024).

Patrimonio Cultural de Aragón, “Yacimiento La Loma del Regadío”: <https://patrimonioculturaldearagon.es/patrimonio/yacimiento-loma-del-regadio/> (fecha de consulta: 29/III/2024).

PIEE, *IES Medina Albaida*, web https://iesmedinaalbaida.catedu.es/?page_id=109 (fecha de consulta: 09/III/2024).

Plano, *IES Medina Albaida*, web https://iesmedinaalbaida.catedu.es/?page_id=3975 (fecha de consulta: 18/III/2024).

8. ANEXOS

8.1. ANEXO 1: DATOS DEMOGRÁFICOS Y DE LA SITUACIÓN DEL SISTEMA EDUCATIVO EN ARAGÓN.

Evolución de la población en Aragón desde 2018 a 2022. Gobierno de Aragón, Informes Sistema Educativo, Informe 2023. Curso 2021-2022. *Educaragón*. Extraído de: <https://educa.aragon.es/documents/20126/0/Informe++2023++.pdf/1fe24851-49f6-2fd7-58d5-7c0eb1d09f8a?t=1688106444351> (fecha de consulta: 25/IV/2024).

Demografía y educación en Aragón. Tabla 1-1
Censo de población. Periodo 2018-2022.

Cifras oficiales de población	Número de habitantes						
	01/01/2018	01/01/2019	01/01/2020*	01/01/2021*	01/01/2022	Variación 2022-2021	%
Huesca	219.345	220.461	222.687	224.264	225.456	1.192	0,5%
Teruel	134.572	134.137	134.176	134.545	134.421	-124	-0,1%
Zaragoza	954.811	964.693	972.528	967.452	966.438	-1.014	-0,1%
ARAGÓN	1.308.728	1.319.291	1.329.391	1.326.261	1.326.315	54	0,004%

*Datos del Padrón (01.01.2022).

Fuente: Instituto Aragonés de Estadística.

La población en edad escolar en Aragón. Gobierno de Aragón, Informes Sistema Educativo, Informe 2023. Curso 2021-2022. *Educaragón*. Extraído de: <https://educa.aragon.es/documents/20126/0/Informe++2023++.pdf/1fe24851-49f6-2fd7-58d5-7c0eb1d09f8a?t=1688106444351> (fecha de consulta: 25/IV/2024).

Demografía y educación en Aragón. Tabla 1-3
Población en edad escolar. Periodo 2018-2022.

	Población en edad escolar						
	1/01/2018	1/01/2019	1/01/2020	1/01/2021*	1/01/2022	Variación 2022-2021	%
De 0 a 4 años	56.517	55.735	54.113	50.860	49.782	-1.078	-2,1%
De 5 a 9 años	64.146	63.300	63.010	61.561	61.253	-308	-0,5%
De 10 a 14 años	63.803	65.507	66.512	67.758	67.610	-148	-0,2%
De 15 a 19 años	59.664	61.725	63.731	65.396	65.311	-85	-0,1%
TOTAL	244.130	246.267	247.366	245.575	243.956	-1.619	-0,7%

*Datos del Padrón (Consulta 01.07.2021 provisionales)

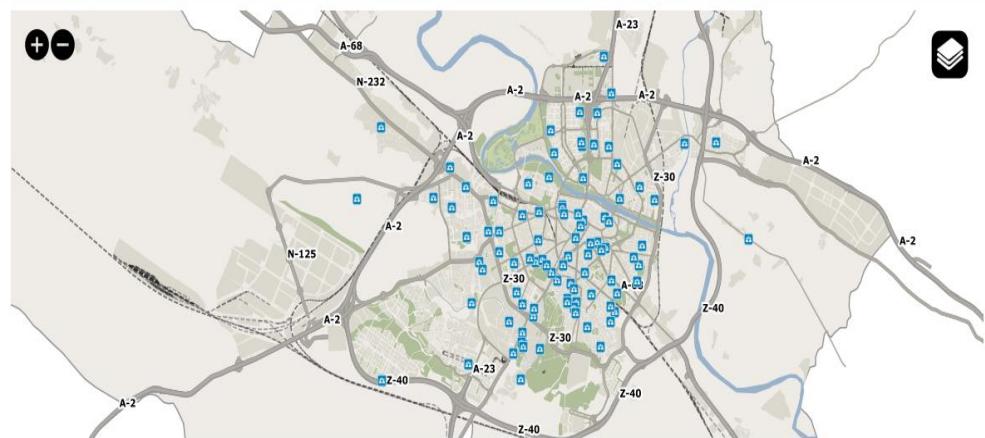
Fuente: Instituto Aragonés de Estadística.

Informe 2023 sobre la situación del Sistema Educativo en Aragón. Curso 2021/2022.
Gobierno de Aragón, Consejo Escolar de Aragón, 2023, p. 132.

		Número de centros con Secundaria Obligatoria					
		Curso 2017/18	Curso 2018/19	Curso 2019/20	Curso 2020/21	Curso 2021/22	Variación Cursos 21/22-20/21
Centros públicos	Huesca	28	28	29	30	30	0
	Teruel	25	24	25	24	24	0
	Zaragoza	64	73	73	74	77	3
	ARAGÓN	117	125	127	128	131	3
Centros concertados	Huesca	11	11	11	11	11	0
	Teruel	6	6	6	6	6	0
	Zaragoza	63	62	63	63	63	0
	ARAGÓN	80	79	80	80	80	0
Centros privados	Huesca						0
	Teruel						0
	Zaragoza	8	9	8	8	8	0
	ARAGÓN	8	9	8	8	8	0
TOTAL	Huesca	39	39	40	41	41	0
	Teruel	31	30	31	30	30	0
	Zaragoza	135	144	144	145	148	3
	ARAGÓN	205	213	215	216	219	3

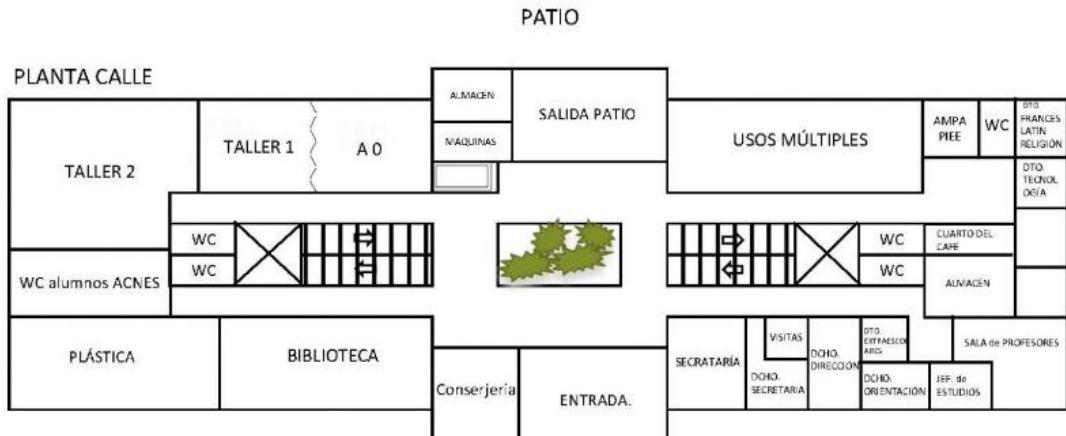
Fuente: Instituto Aragonés de Estadística.

Centros de Educación Secundaria en Zaragoza, 2023. Extraído de Ayuntamiento de Zaragoza, Servicio Equipamientos, Educación Secundaria: <https://www.zaragoza.es/sede/servicio/equipamiento/category/63> (fecha de consulta: 23/II/2024).



8.2. ANEXO 2: EL CENTRO EDUCATIVO: IES MEDINA ALBAIDA.

Plano de la planta calle del IES Medina Albaida. Extraído de: https://iesmedinaalbaida.catedu.es/?page_id=3975 (fecha de consulta: 18/III/2024).



El IES Medina Albaida es un centro de Educación Secundaria y Bachillerato ubicado en la calle José Luis Pomarón, número 4, insertado dentro de la zona Centro de Zaragoza. Actualmente el instituto posee una buena fama entre los centros públicos, así como una escolarización preferente de alumnado con discapacidad motora, por lo que se han centrado en acabar con cualquier barrera arquitectónica con el fin de garantizar la atención a la diversidad. El alumnado, en general, es bueno, y así lo demuestran las estadísticas de la EVAU, donde se encuentran entre los primeros puestos. Dichos alumnos proceden en su mayoría de los colegios adscritos, como el colegio Miraflores, el colegio Gascón y Marín, el Tenerías o el San José de Calasanz, por lo que los barrios zaragozanos que acogen son la zona Centro y San José.

Para acabar, me parece relevante mencionar algunas de las metas educativas y objetivos generales que pretende el centro en cuestión, especialmente aquellos vinculados con las asignaturas de Historia e Historia del Arte y relacionados asimismo con el ámbito del patrimonio cultural. Entre las metas recogidas en el Proyecto Educativo de Centro (PEC)²³ destacan:

- El desarrollo de las capacidades creativas y el espíritu crítico.
- El fomento de hábitos de comportamiento democrático.
- La metodología activa que asegure la participación del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- La relación con el entorno social, económico y cultural.

²³ Proyecto Educativo de Centro..., op. cit., p. 8.

8.3. ANEXO 3: DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1: CAUPONA

La siguiente actividad se encuentra vinculada con la Competencia Específica 7 de la asignatura de Geografía e Historia de Educación Secundaria Obligatoria: “Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia”²⁴. Asimismo, se vincularía también con la Competencia Específica 6 de la asignatura de Historia del Arte de Bachillerato: “Conocer y valorar el patrimonio artístico en el ámbito local, nacional y mundial, analizando ejemplos concretos de su aprovechamiento y sus funciones, para contribuir a su conservación, su uso comprometido a favor de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, su promoción como elemento conformador de la identidad individual y colectiva, y como dinamizador de la cultura y la economía”²⁵.

Gracias a esto, podemos incluir en el desarrollo de la actividad a todo el alumnado del centro, desde la ESO hasta Bachillerato, e incluso al propio profesorado, ya que serán los encargados de elaborar, con ayuda del equipo de Artimonio, las diferentes recetas de comidas y bebidas típicas de la Antigüedad Clásica. Pero antes de ello, se explicarán las bases teóricas de los productos y platos que se consumían en la Grecia y Roma clásicas, junto con los diferentes lugares que utilizaban para ello, como el *triclinium* o las *cauponas*.

Para ello, se recrearía una *caupona* en el vestíbulo del centro IES Medina Albaida, es decir, una especie de taberna o posada en la que se servían comidas y bebidas, especialmente vino. De hecho, pasaron a ser pequeñas posadas que incluso ofrecían alojamiento, así como un lugar de ocio de los romanos en el que poder entretenerte jugando a determinados juegos, como los dados.

En este caso concreto, se creará una *caupona* romana en la que el alumnado y profesorado del centro podrán, además de elaborar y aprender sobre las diferentes recetas, degustar diferentes comidas y bebidas de la Roma y Grecia clásicas, entre las que encontrarán:

²⁴ ORDEN ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, p. 404.

²⁵ Orden del Consejero de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la comunidad autónoma de Aragón, p. 663.

- *Garum*: salsa a base de pescado que se prepara con sus vísceras fermentadas. Fue uno de los condimentos más utilizados en la Antigua Roma, no solo para acompañar los platos, sino también como producto curativo. A pesar de que su origen proviene de Grecia y Sumeria, fue muy popularizado por los romanos, puesto que lo incluían en la mayoría de sus elaboraciones gastronómicas.



Garum. Imagen extraída de: <https://www.tusfermentados.com/post/garumalmu%C3%B1ecar-tusfermentados> (fecha de consulta: 26/III/2024).

- Budin cartaginés: se trata de una especie de pudín realizado con harina, leche, requesón, miel y huevos.
- Salsa de queso con nueces y miel.
- Tortilla de leche: a base de huevos, leche, aceite y miel.



Tortilla de leche. Imagen extraída de: <https://turismodesegovia.com/es/saborea-segovia/recetas/ovasfongia-ex-lacte-tortilla-de-leche> (fecha de consulta: 26/III/2024).

- *Plakus*: especialmente común en la Antigua Grecia. Consiste en una especie de pastel cuyos ingredientes principales son la harina, las nueces, los pistachos y los dátiles.
- Uvas.
- *Moretum*: el nombre viene del mortero en el que se machacaban y mezclaban todos los ingredientes que componían el untalbe, realizado a base de queso, aceite de oliva, garum y diversas hierbas aromáticas como el hinojo, eneldo o perejil.



Moretum. Imagen extraída de: <https://tiberisacasa.blogspot.com/2019/03/moretum-crema-de-queso.html>
(fecha de consulta: 26/III/2024).

- Paté de aceitunas negras.
- *Bucellatum*: galletas saladas romanas realizadas con harina, aceite de oliva, aceitunas negras, agua y especias aromáticas.
- Vino diluido en agua con miel.
- *Piperatum*: vino diluido en agua caliente, miel y hierbas aromáticas.
- *Posca*: mezcla de agua y vinagre.

En cuanto al horario elegido para dicha actividad, se llevará a cabo los martes y miércoles desde las 11:10 de la mañana, hora a la que comenzaría el recreo en ese mismo centro, hasta las 14:20, hora de final del horario lectivo por la mañana. En el caso de los lunes, jueves y viernes, la actividad comenzaría a las 11:40, una vez finalizado el recreo.

La persona encargada del desarrollo de esta actividad seré yo misma, Nuria Valer, guiando al alumnado y profesorado en la elaboración de los diferentes platos y explicando las bases teóricas de los mismos junto con los lugares utilizados para ello. Además, una vez cocinados los diferentes platos, se fijarán carteles con precios para su venta.

ACTIVIDAD 2: TALLER DE MOSAICOS

La siguiente actividad se encuentra vinculada de manera directa con la Competencia Específica 1 de Geografía e Historia: “Tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos”²⁶, así como la número 7 mencionada anteriormente, que tiene que ver con la puesta en valor del patrimonio cultural. En el caso de la asignatura de Historia del Arte en Bachillerato, encontraríamos conexión con la Competencia Específica 1: “Identificar diferentes concepciones del arte a lo largo de la historia, para valorar la diversidad de manifestaciones artísticas como producto de la creatividad humana y fomentar el respeto por las mismas”²⁷, y al igual que ocurre con la anterior actividad, encontraríamos vinculación con la número 6, también mencionada anteriormente.

A través de esta actividad se pretende dar a conocer al alumnado de 2º de ESO la importancia que en la Antigüedad Clásica tuvieron los mosaicos. Para ello, antes del desarrollo de la actividad, se explicarán las bases teóricas de este tipo de arte, cómo se realizaba, con qué tipo de materiales y dónde solían ubicarse. Además se mostrarán también ejemplos de mosaicos encontrados en la Península Ibérica, así como en nuestra Comunidad Autónoma, como el del yacimiento de la Loma del Regadío en Urrea de Gaén, de manera que comprendan su importancia y el legado cultural e histórico que han dejado en nuestro presente.

Una vez establecidas esas bases teóricas, se pasará a explicar la actividad, consistente en la recreación de mosaicos significativos de la Antigüedad Clásica, los cuales se imprimirán en grandes cartulinas blancas. Además, el alumnado de Bachillerato del centro colaborará en la misma mediante la vinculación de la actividad con las asignaturas de Filosofía y Psicología a través de la explicación y puesta en práctica de las Leyes Gestalt, de manera que se relacione el taller con la percepción, visión y cambios de perspectiva.

Lo que tendrá que hacer el alumnado es recrear ese mismo mosaico colocando teselas de Goma Eva de diferentes colores pegadas con cola blanca a la cartulina para así imitar el mosaico. De esta manera comprenderán más fácilmente la técnica utilizada en la Antigüedad para la elaboración de los mismos.

²⁶ ORDEN ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, p. 402.

²⁷ Orden del Consejero de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la comunidad autónoma de Aragón, p. 658.

Entre los mosaicos que encontrarán para recrear encontramos:



Cave canem. Mosaico en el pavimento de la entrada de la Casa del Poeta Trágico de Pompeya del siglo I a.C. Imagen extraída de: <https://www.decorarconarte.com/p/mosaico-de-cave-canem-40x40cm/> (fecha de consulta: 29/III/2024).



Bellerofonte matando a la quimera. Mosaico encontrado en el Yacimiento de la Loma del Regadío de Urrea de Gaén, Aragón de finales del siglo III – inicios siglo V. Imagen extraída de: <https://blocs.xtec.cat/filiadnaculturaclascica/2017/03/21/els-mosaics-romans-i-la-mitologia/> (fecha de consulta: 29/III/2024).



Mosaico de Medusa hallado en Tarraco como decoración del pavimento de una *domus* residencial de finales del siglo II – primer tercio del siglo III (época severiana). Imagen extraída de: <https://www.mnat.cat/es/obra/6/mosaico-de-la-medusa/> (fecha de consulta: 29/III/2024).



Mosaico de mujeres romanas realizando distintos deportes ubicado junto al peristilo de la villa romana de Casale, Sicilia, del siglo IV. Imagen extraída de: <https://www.lavanguardia.com/magazine/viajes/20230923/9237203/villa-romana-casale-italia-sicilia-mosaicos.html> (fecha de consulta: 29/III/2024).

Antes de que los alumnos y alumnas inicien su creación, se les explicará también detalladamente el significado y la simbología que el mosaico que van a intentar imitar posee, de manera que sean capaces de introducirse en el universo cultural en el que se crearon los mismos. Además, existirán dos niveles de dificultad, uno más sencillo con teselas más grandes y otro más complicado, caracterizado por la precisión en el que para crear los mosaicos utilizarán teselas mucho más pequeñas, de manera que a través de su propia experiencia sean capaces de comprender y poner en práctica las diferentes perspectivas y Leyes Gestalt con ayuda del alumnado de Bachillerato.

En cuanto al horario destinado a esta actividad, comprenderá desde las 8:30 de la mañana del lunes, hora de inicio de la actividad lectiva, hasta las 11:40, hora de finalización del recreo en el centro. La persona encargada de guiar esta actividad será yo misma, Nuria Valer, y el lugar escogido será la biblioteca del centro, donde se prepararán los diferentes materiales necesarios para su desarrollo.

ACTIVIDAD 3: JUEGOS DE MESA ROMANOS

La siguiente actividad es completamente interdisciplinar, ya que puede relacionarse tanto con la asignatura de Geografía e Historia y Cultura Clásica, como con las Matemáticas, disciplinas que parecen desconectadas entre sí pero que a su vez poseen una gran relación, ejemplo de ello es esta actividad. De hecho, podría vincularse con la Competencia Específica 1 de Matemáticas: “Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones²⁸”, e incluso con la número 6: “Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos”²⁹.

La actividad consiste en la distribución del vestíbulo del centro con diferentes mesas y sillas para que en cada una de ellas se establezca un juego de mesa propio de la Antigua Roma, de manera que tanto el alumnado de 3º de ESO como el profesorado puedan jugar como lo hacían los romanos en su tiempo de ocio. Cabe destacar que la ubicación no es arbitraria, sino que se ha decidido utilizar el espacio del vestíbulo porque es ahí donde también encontraremos la *caupona*

²⁸ ORDEN ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, p. 701.

²⁹ *Íbidem*, p. 705.

para la degustación de bebidas y alimentos de Roma y Grecia, ya que en este tipo de tabernas también se jugaban a diferentes juegos de mesa mientras se comía o bebía.

Antes de comenzar a jugar, habrá una persona del equipo de Artimonio S.L. que explicará el origen y las bases del juego, y además vigilará el desarrollo de los mismos en caso de que alguna persona se haya equivocado o no haya entendido bien su funcionamiento.

Los juegos de mesa romanos a los que podrá jugar tanto el alumnado como el profesorado del centro son los siguientes:

- *Duplum molendinum*: especie de 3 en raya actual pero con mayor complejidad, ya que posee más fichas y opciones de línea. A pesar de ello, el juego no acaba con las 3 fichas en línea, sino que continúa hasta que un jugador se quede con dos fichas. Cada jugador posee 9 fichas, y el principal objetivo del juego es hacer “molinos” o líneas de 3 fichas, ya sean horizontales o verticales. A medida que se va haciendo una línea, se elimina una ficha del oponente, por lo que gana el que consigue que su rival se quede con tan solo dos fichas.

El tablero de juego está formado por diferentes puntos, por lo que para comenzar, cada jugador deberá colocar de manera arbitraria sus 9 fichas sobre cada punto. Después, se deben seguir las líneas del tablero para formar esos molinos o líneas de 3 fichas, moviendo una ficha por cada turno de juego. Cuando se haya completado el molino o línea, se elegirá una ficha del rival que tendrá que sacarse del tablero y no podrá volver a usarse más, pero esa ficha no podrá formar parte de un molino o línea, aunque en el caso de que todas lo formen, se podrá elegir cualquier ficha.



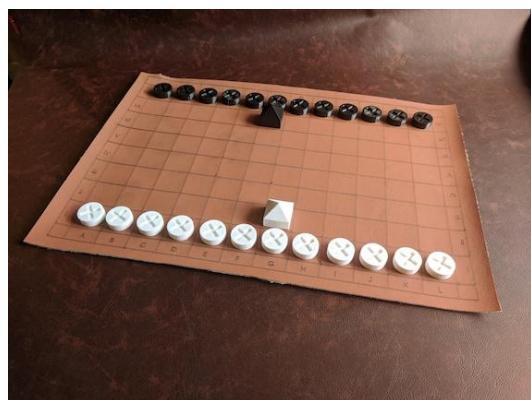
Duplum molendinum. Imagen extraída de: <https://www.etsy.com/es/listing/115205826/antiguo-juego-de-mesa-romano-molino> (fecha de consulta: 29/III/2024).

- *Ludus latrunculorum*: “juego de los ladrones o mercenarios”. Consistiría en una especie de ajedrez o damas actual basado en la estrategia. Se piensa que deriva de un juego griego llamado *petteia*. Para jugar, se necesita un tablero de aproximadamente 7 x 8 casillas, aunque también existen otros de 12 x 8. Las fichas que usaban podían estar hechas de huesos, piedras, cerámica, madera o incluso vidrio, dependiendo del estatus social de cada jugador.

En cuanto a las reglas del juego, cada jugador posee 8 peones seguidos, blancos y negros, que se encuentran en el fondo del tablero. Cada uno posee un *dux* o rey, colocado delante de sus peones en la casilla del centro a la derecha. Cada peón puede moverse hacia cualquier dirección a lo largo de una fila, como ocurre con la torre en el ajedrez.

Una ficha podrá ser capturada si el rival coloca dos fichas suyas a cada lado en una línea ortogonal, aunque si una ficha se coloca de manera voluntaria entre dos del oponente, en este caso no sería capturada. En el caso de que una ficha se encuentre en un rincón, podrá ser capturada por el rival si sitúa sus fichas en los dos cuadrados al lado del rincón.

En cuanto al *dux*, nunca puede ser capturado, tan solo podrá ser inmovilizado si es bloqueado en sus cuatro esquinas. El jugador que consiga inmovilizar al *dux* contrario será el ganador del juego, e incluso también podrá ganar aquel que acabe con los peones de su oponente.



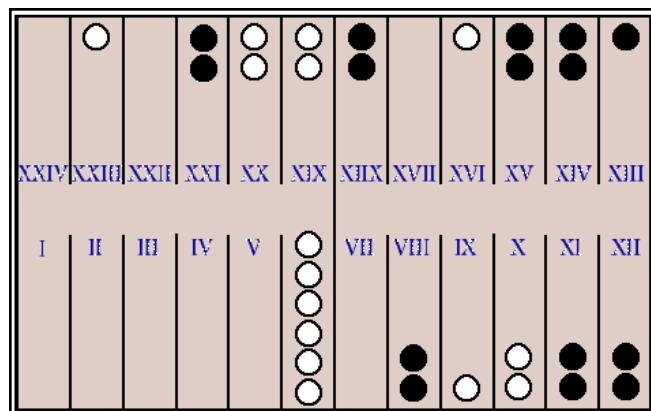
Ludus latrunculorum. Imagen extraída de: <https://www.etsy.com/es/listing/646898870/juego-de-mesa-ludus-latrunculorum> (fecha de consulta: 29/III/2024).

- *Duodecim scripta*: “juego de las doce marcas” consistente en un tablero compuesto de 3 líneas paralelas entre sí con 12 casillas en cada una. Se trata de un juego de 2 jugadores que debían poseer 15 fichas y 3 dados de seis caras. El objetivo del juego es el de ir trasladando las fichas alrededor de las 3 líneas y sacarlas al final del mismo. Las fichas del rival pueden ser eliminadas del tablero, obligándoles a reiniciar su recorrido.

Los tableros solían poseer 6 palabras de 6 letras que funcionaban como espacios de juego, a modo de menús de las tabernas o de placas que podían ponerse en la pared, lo que se piensa que podría ser una manera irónica de eludir las regulaciones del juego que existían en la Antigua Roma.

Cada jugador comienza el juego lanzando los 3 dados, pudiendo escoger los números que han salido en el orden que desee. A continuación tendrá que colocar una de sus 15 fichas en el punto I-VI, pudiendo moverse a lo largo del recorrido del tablero el número apropiado de puntos. En el caso de que todas las fichas estén en los puntos I-VI al finalizar el recorrido, una ficha podrá salir del tablero. Si un punto del tablero ya tiene dos o más fichas del oponente, no se podrá utilizar ese punto por el rival.

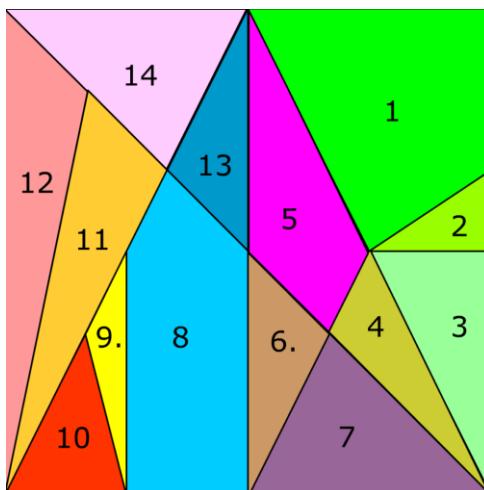
El juego finaliza cuando uno de los jugadores logra sacar sus 15 fichas del tablero, declarándose así como el ganador del juego.



Duodecim scripta. Imagen extraída de: http://www.novaroma.org/nr/ES:Duodecim_Scripta (fecha de consulta: 31/III/2024).

- *Loculus archimedes*: se trata de un rompecabezas geométrico formado por 14 piezas, concretamente 11 triángulos, 2 cuadriláteros y 1 pentágono que pueden unirse para formar un cuadrado entre ellos.

Este juego se encuentra recogido en el palimpsesto de Arquímedes, matemático griego del siglo III a.C. e inventor de este juego, también conocido como *Stomachion* y que a día de hoy se conoce como Tangram. En el tratado escrito por Arquímedes encontramos reflexiones matemáticas gracias a las cuales se puede conseguir unir cada una de las figuras anteriores con diferentes combinaciones y posibilidades, en concreto unas 536 sin contar las rotaciones, reflexiones o giros en espejo, y los intercambios de piezas iguales.



Loculus archimedes. Imagen extraída de: <https://aprobatorio.com/historia-de-los-puzzles-el-ostomachion/>
(fecha de consulta: 31/III/2024).

A través de estos juegos se busca también introducir la interdisciplinariedad dentro del alumnado, es decir, a medida que se divierten y aprenden sobre patrimonio de la Antigüedad Clásica introduciéndose de lleno en los juegos y ocio del mundo griego y romano, utilizan a su vez técnicas y estrategias de tipo matemático que favorecen el desarrollo de su pensamiento lógico y deductivo.

En cuanto al horario de esta actividad, será el martes desde las 8:30 hasta las 11:10, y la persona encargada de su desarrollo y explicación será un miembro del equipo de Artimonio.

ACTIVIDAD 4: *SVALVETE AD THEATRUM*

Esta actividad consiste en introducir bases teóricas vinculadas con la arquitectura de la Antigüedad Clásica, concretamente con los teatros, tanto griegos como romanos. Esto resulta imprescindible, ya que una vez se hayan explicado las mismas, se llevarán a cabo diferentes representaciones teatrales por parte de actores y actrices que forman parte del alumnado del Bachillerato de Artes Escénicas, Música y Danza del IES Pedro de Luna. Aunque a pesar de colaborar con ellos, también se podrá contar con el propio alumnado del centro donde se imparte la actividad, para que participe en primera persona en las representaciones teatrales, más aún si el centro cuenta con un grupo de teatro, con el que se contactaría antes del desarrollo del proyecto para ensayar las diferentes obras.

De esta manera, además de vincular diferentes disciplinas como la Historia, Patrimonio Cultural y Cultura Clásica, se trabajan a su vez diferentes Competencias Claves presentes en la LOMLOE, como la Competencia en Comunicación Lingüística.

Estas representaciones irán acompañadas de vestuario y atrezo en colaboración con el centro educativo mencionado anteriormente, así como con el Museo del Teatro Romano de Zaragoza, concretamente el Departamento de Didáctica del mismo.

Las actuaciones se centrarán en escenificar obras teatrales que se desarrollaban en la Grecia y Roma Clásicas, desde tragedias hasta comedias, ofreciendo al centro un amplio abanico de las mismas para que sea este el que elija las más apropiadas para su alumnado. Entre ellas encontrarán tragedias griegas de Esquilo como *Prometeo encadenado* y su trilogía *La Orestíada*, incluyendo *Agamenón*, *Las coéforas* y *Las euménides*, también obras de Sófocles como *Edipo Rey* y *Antígona*; y finalmente Eurípides con *Las Bacantes*. Si atendemos a comedias griegas, podrán encontrar *Lisístrata* de Aristófanes. Por otro lado, cabrá la posibilidad también de representar obras teatrales romanas, desde tragedias de Séneca como *Las troyanas*, hasta comedias de Plauto, entre las cuales destacan *El avaro* y *El soldado fanfarrón*; y de Terencio, como *El eunuco*.

Cabe recalcar que todas estas posibles representaciones teatrales que el centro podrá elegir, en total dos de ellas, se adaptarán al alumnado al que van dirigidas así como al tiempo disponible para representarlas.

El horario destinado para esta actividad será desde las 8:30 a las 11:40 los jueves y viernes. La persona encargada de la misma será 1 miembro del equipo de Artimonio, junto con el alumnado del IES Pedro de Luna, así como con el posible grupo de teatro del centro en el que se imparte el proyecto.

Cabe recalcar que a través de la explicación de las bases teóricas de esta actividad se pretende acercar a su vez el patrimonio cultural de carácter local, contextualizando la misma a través de la ciudad de Caesaraugusta, su influencia y el legado histórico-artístico-cultural que ha dejado en el presente.

ACTIVIDAD 5: “CUENTOS DEL OLIMPO”

La siguiente actividad se encuentra completamente vinculada con la Competencia Clave de Comunicación Lingüística fijada por la LOMLOE. Además, a través de la misma no solo se trabajan cuestiones de Cultura Clásica, sino que la conexión con otras asignaturas es fundamental, como con Geografía e Historia, Literatura Universal, Latín, Griego e Historia del Arte.

El fin último de esta actividad tiene que ver con la introducción del alumnado de la ESO en el imaginario colectivo de la Antigüedad Clásica a través de la narración de diferentes mitos griegos por parte del alumnado del Bachillerato de Humanidades del propio centro educativo en el que se lleva a cabo el proyecto. La idea es involucrar al mismo en colaboración con el Departamento Didáctico de Latín, Griego y Cultura Clásica para incentivar el interés hacia las Humanidades y el mundo antiguo en los alumnos y alumnas que todavía siguen cursando la ESO.

Para ello, el estudiantado de Bachillerato preparará junto con su profesor o profesora el guion de los mitos que pretenden contar, seleccionados de un amplio abanico de posibilidades aportado por el equipo de Artimonio. Pero no solo se van a dedicar a su narración, sino que al mismo tiempo que exponen el mito, tomarán a participantes del aula, es decir, a alumnos y alumnas de la ESO para que escenifiquen dicho mito. Para los disfraces y atrezo se colaborará, al igual que con la actividad anterior relativa al teatro, con el IES Pedro de Luna y el Departamento de Didáctica del Museo de Teatro Romano de Zaragoza.

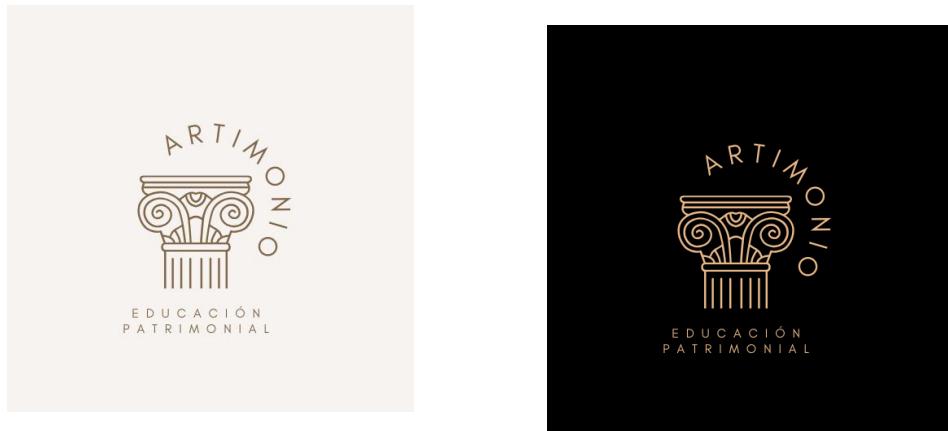
En este caso, será un miembro del equipo de Artimonio el que dirija la actividad, supervise y guie al alumnado de Bachillerato en su ejecución, aunque simplemente por medio de un rol facilitador, de manera que los principales protagonistas de la misma sean tanto los alumnos y alumnas del Bachillerato de Humanidades como los de la ESO.

El lugar destinado para la realización de esta actividad serán las propias aulas del centro educativo. Será allí donde se desplacen los alumnos y alumnas de Bachillerato para narrar los diferentes mitos griegos a sus compañeros más pequeños. En cuanto al horario, comprenderá

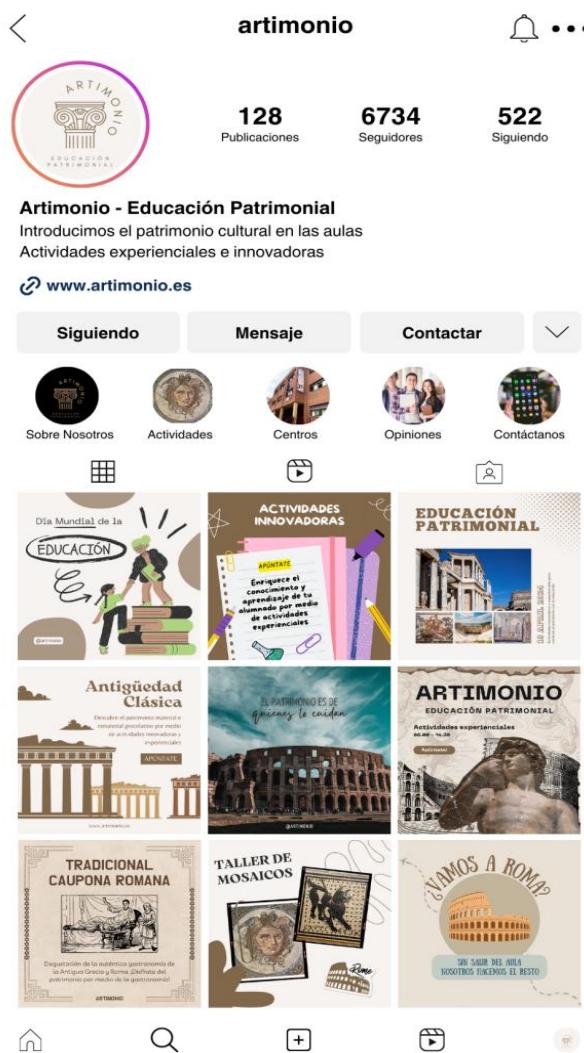
desde las 8:30 del miércoles hasta las 11:10, y el curso al que está destinada esta actividad es a 1º de ESO.

8.4. ANEXO 4: COMUNICACIÓN.

Logo de la empresa Artimonio S.L. en dos versiones. Fuente: elaboración propia, 21/IV/2024.



Captura de la red social Instagram de la empresa. Fuente: elaboración propia, 02/V/2024.



Possible cartel publicitario a colgar en los centros educativos. Fuente: elaboración propia, 04/V/2024.

Educación patrimonial destinada al enriquecimiento del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y a su formación en tanto que ciudadanos democráticos capaz de conservar, proteger, valorar y respetar el patrimonio cultural

ARTIMONIO - EDUCACIÓN PATRIMONIAL

ACTIVIDADES INNOVADORAS Y EXPERIENCIALES

CAUPONA

- Degustación de la gastronomía tradicional de la Grecia y Roma clásicas. Desde platos salados hasta dulces, e incluso bebidas!!



TALLER MOSAICOS

¡Adéntrate de lleno en el arte de la Antigüedad Clásica! ¿Te atreves a representar alguno de los mosaicos más famosos de esta época?



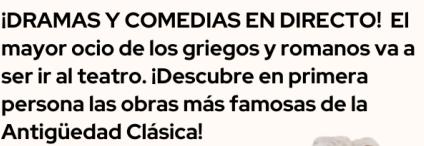
JUEGOS DE MESA

¡Conviértete en un auténtico personaje romano! ¿Sabías que antiguamente también tenían sus propios juegos de mesa? Muchos de ellos parecidos a los que tenemos hoy en día!!



¡APÚNTATE!

APRENDE mientras te DIVIERTES descubriendo el patrimonio cultural de la Antigüedad Clásica Grecorromana



8.5. ANEXO 5: FINANCIACIÓN Y PRESUPUESTO.

DETALLE INVERSIÓN

MEDIOS NECESARIOS	PRECIO SIN IVA	21%	
		IVA	TOTAL
Garum	12,02	2,52	14,54
Harina	0,34	0,07	0,41
Leche	4,52	0,95	5,47
Requesón	1,30	0,27	1,57
Miel	3,67	0,77	4,44
Huevos	5,45	1,14	6,59
Salsa de queso con nueces y miel	5,37	1,13	6,50
Aceite	7,64	1,60	9,24
Nueces	4,96	1,04	6,00
Pistachos	8,33	1,75	10,08
Dátiles	7,31	1,54	8,85
Uvas	4,21	0,88	5,09
Perejil	0,62	0,13	0,75
Paté de aceitunas negras	7,23	1,52	8,75
Hierbas aromáticas	0,99	0,21	1,20
Vino tinto	6,07	1,27	7,34
Vinagre	0,57	0,12	0,69
Tenedores de plástico	2,56	0,54	3,10
Cuchillos de plástico	2,56	0,54	3,10
Palillos	3,10	0,65	3,75
Placa eléctrica	16,36	3,44	19,80
Hornillo	33,22	6,98	40,20
Carteles para los precios	1,42	0,30	1,72
Cartulinas blancas	29,17	6,13	35,30
Goma eva	26,55	5,58	32,13
Cola blanca	6,16	1,29	7,45
Duplum molendinum	24,80	5,21	30,01
Ludus latrunculorum	38,00	7,98	45,98
Tangram	1,52	0,32	1,84
TOTAL	266,02	55,86	321,88

Ilustración 1: Detalle de inversión

FINANCIACIÓN

FONDOS AJENOS						
NOMINAL PRÉSTAMO	3.000,00					
INTERES NOMINAL	5,90%					
AÑOS	5					
FRACCIONAMIENTO	12	1				
PERIODOS	60	5				
INTERES FRACC	0,49%	5,90%				
PAGO POR PERIODO	57,86	710,25				
PAGO ANUAL						
PERIODO	0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
PAGO POR PERIODO		710,25	710,25	710,25	710,25	710,25
INTERESES		177,00	145,54	112,22	76,94	39,57
AMORTIZAC PRINCIPAL		533,25	564,71	598,03	633,32	670,68
AMORT.ACUM.		533,25	1.097,97	1.696,00	2.329,32	3.000,00
CAPITAL VIVO	3.000,00	2.466,75	1.902,03	1.304,00	670,68	0,00
RESUMEN PAGO MENSUAL						
PERIODO	0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
PAGO POR PERIODO		694,31	694,31	694,31	694,31	694,31
INTERESES		162,78	130,56	96,38	60,13	21,69
AMORTIZAC PRINCIPAL		531,53	563,75	597,93	634,17	672,62
AMORT.ACUM.		531,53	1.095,28	1.693,21	2.327,38	3.000,00
CAPITAL VIVO	3.000,00	2.468,47	1.904,72	1.306,79	672,62	0,00
ESTRUCTURA FINANCIACIÓN						
Imputación Subvención						
	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5	
Inversión inicial	6.207,67					
Fondos Ajenos	0,00					
Subvención	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Capital Social	6.207,67					

Ilustración 2: Detalle de Financiación

PREVISIÓN DE VENTAS

PRODUCTO / SERVICIO	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
Coupona	0	1	2	2	2	2			1	2	2	2	16
Taller mosaicos	1	2	2	2	2	2			2	2	3	2	20
Juegos de mesa romanos	0	1	1	1	1	1			1	2	1	0	9
Salvete ad theatrum	1	1	2	2	2	2			2	2	3	1	18
Pack completo actividades	0	1	1	2	1	2			1	2	2	1	13
Servicios vendidos cada mes	2	6	8	9	8	9	0	0	7	10	11	6	76

PRECIO PRODUCTO / SERVICIO	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
Coupona	250,00											
Taller mosaicos	200,00											
Juegos de mesa romanos	270,00											
Salvete ad theatrum	350,00											
Pack completo actividades	1.100,00											

IMPORTE VENTAS	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
Coupona	0,00	250,00	500,00	500,00	500,00	500,00	0,00	0,00	250,00	500,00	500,00	500,00	4.000,00
Taller mosaicos	200,00	400,00	400,00	400,00	400,00	400,00	0,00	0,00	400,00	400,00	600,00	400,00	4.000,00
Juegos de mesa romanos	0,00	270,00	270,00	270,00	270,00	270,00	0,00	0,00	270,00	540,00	270,00	0,00	2.430,00
Salvete ad theatrum	350,00	350,00	700,00	700,00	700,00	700,00	0,00	0,00	700,00	700,00	1.050,00	350,00	6.300,00
Pack completo actividades	0,00	1.100,00	1.100,00	2.200,00	1.100,00	2.200,00	0,00	0,00	1.100,00	2.200,00	2.200,00	1.100,00	14.300,00
VENTAS TOTALES MENSUALES	550,00	2.370,00	2.970,00	4.070,00	2.970,00	4.070,00	0,00	0,00	2.720,00	4.340,00	4.620,00	2.350,00	31.030,00

COSTES VARIABLES POR UNIDAD	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
Coupona	169,18											
Taller mosaicos	74,88											
Juegos de mesa romanos	77,83											
Salvete ad theatrum	0,00											
Pack completo actividades	321,89											

COSTE VARIABLE TOTAL	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
Coupona	0,00	169,18	338,36	338,36	338,36	338,36	0,00	0,00	169,18	338,36	338,36	338,36	2.706,88
Taller mosaicos	74,88	149,76	149,76	149,76	149,76	149,76	0,00	0,00	149,76	149,76	224,64	149,76	1.497,60
Juegos de mesa romanos	0,00	77,83	77,83	77,83	77,83	77,83	0,00	0,00	77,83	155,66	77,83	0,00	700,47
Salvete ad theatrum	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Pack completo actividades	0,00	321,89	321,89	643,78	321,89	643,78	0,00	0,00	321,89	643,78	643,78	321,89	4.184,57
COSTE TOTAL VARIABLE MENSUAL	74,88	718,66	887,84	1.209,73	887,84	1.209,73	0,00	0,00	718,66	1.287,56	1.284,61	810,01	9.089,52

Ilustración 3: Detalle de previsión de ventas

COSTE VARIABLE UNITARIO

COSTES VARIABLES POR UNIDAD	Alimentos	Cubiertos	Placa y hornillo	Carteles	Goma Eva	Cola blanca	Cartulinas	Juegos de mesa	TOTAL
Coupona	97,51	9,95	60,00	1,72					169,18
Taller mosaicos					32,13	7,45	35,30		74,88
Juegos de mesa romanos								77,83	77,83
Salvete ad theatrum									0,00
Pack completo actividades	97,51	9,95	60,00	1,72	32,13	7,45	35,30	77,83	321,89

Ilustración 4: Detalle de Coste Variable Unitario

PRESUPUESTO DE TESORERÍA

Movimientos de tesorería iniciales		ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
Cobro Aportación de capital		6.207,67												
Cobro Préstamo bancario		0,00												
Cobro Subvención		0,00												
Pago de inversión		3.477,41												
Pago IVA inversión		730,26												
Saldo tesorería inicial		2.000,00												
COBROS		ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
VENTAS TOTALES MENSUALES		550,00	2.370,00	2.970,00	4.070,00	2.970,00	4.070,00	0,00	0,00	2.720,00	4.340,00	4.620,00	2.350,00	31.030,00
Subvención de explotación													500,00	500,00
PAGOS														
COSTE TOTAL VARIABLE MENSUAL		74,88	718,66	887,84	1.209,73	887,84	1.209,73	0,00	0,00	718,66	1.287,56	1.284,61	810,01	9.089,52
COSTES FIJOS MENSUALES														
Trabajos de otras Empresas														0,00
Arrendamientos		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Reparaciones														0,00
Servicios Profesionales Independientes		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Gastos de Transportes		50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	600,00
Servicios Bancarios y Similares														10,00
Gastos de Publicidad														40,00
Página Web (Dominio y Hosting)		70,00												70,00
Plantilla página web		100,00												100,00
Tarjetas de visita		20,00												20,00
Folletos		70,00												70,00
Facebook		10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	120,00
AdWords		10,00												10,00
Gastos representación		30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	30,00	360,00
Radio														0,00
Prensa del barrio														0,00
Suministros														
Luz		50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	600,00
Teléfono		50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	600,00
Gas														0,00
Agua			5,00					5,00						20,00
Gastos de Constitución		500,00												500,00
Gastos Excepcionales														0,00
Primas de Seguro		300,00												300,00
Tributos		100,00												100,00
Sueldos y Salarios		985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	985,00	11.820,00
Seguridad Social a cargo de la empresa		80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	960,00
Pago de préstamo (principal e intereses)		57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	57,86	694,31
Pago de impuestos IRPF O SOCIEDADES														0,00
LIQUIDACIÓN IVA TRIMESTRAL		ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL ANUAL
Cobro de IVA REPERCUSIÓN		115,50	497,70	623,70	854,70	623,70	854,70	0,00	0,00	571,20	911,40	970,20	493,50	6.516,30
Pago de IVA SOPORTADO		928,68	209,72	229,50	293,94	226,35	297,09	39,90	39,90	193,97	310,29	309,67	213,15	2.561,90
Diferencia IVA mensual		-813,18	287,98	394,20	560,76	397,35	557,61	-39,90	-39,90	377,23	601,11	660,53	280,35	3.954,40
Regularización de IVA					-131,00			1.515,72						297,43
Acumulado					-131,00			1.384,72						1.682,15
Comprobación PAGO de IVA TRIMESTRAL					0			1.384,72						1.682,15
TOTAL COBROS		6.873,17	2.867,70	3.593,70	4.924,70	3.593,70	4.924,70	0,00	0,00	3.291,20	5.251,40	5.590,20	3.343,50	44.253,97
TOTAL PAGOS		6.873,83	2.331,24	2.445,20	2.816,53	2.427,05	2.834,68	2.737,48	1.352,76	2.240,49	4.592,86	2.907,14	3.893,01	37.452,26
SALDO TESORERIA MENSUAL		-0,66	538,46	1.148,50	2.108,17	1.166,65	2.090,02	-2.737,48	-1.352,76	1.050,71	658,54	2.683,06	-549,51	6.801,71
SALDO TESORERIA ACUMULADO		-0,66	535,80	1.684,30	3.792,47	4.959,13	7.049,14	4.311,66	2.958,90	4.009,62	4.668,16	7.351,22	6.801,71	

Comprobación con el saldo tesorería del Balance 7,01

Ilustración 5: Detalle de Presupuesto de Tesorería

PREVISIONES DE INGRESOS Y GASTOS

Concepto	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5	Variación 2	Variación 3	Variación 4	Variación 5
INGRESOS	31.530,00	32.150,60	32.783,61	33.429,28	34.087,87				
Ingresos por ventas Productos/Servicios	31.030,00	31.650,60	32.283,61	32.929,28	33.587,87	2,00%	2,00%	2,00%	2,00%
Subvención de explotación	500,00	500,00	500,00	500,00	500,00				
GASTOS	25.963,08	28.432,85	28.838,78	29.250,28	29.667,39				
Compras de materiales	9.089,52	9.180,42	9.272,22	9.364,94	9.458,59	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
Trabajos de otras Empresas	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
Arrendamientos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00%	2,00%	2,00%	2,00%
Reparaciones	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
Servicios Profesionales independientes	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
Gastos de Transportes	600,00	612,00	624,24	636,72	649,46	2,00%	2,00%	2,00%	2,00%
Servicios Bancarios y Similares	40,00	40,00	40,00	40,00	40,00				
Gastos de Publicidad	750,00	757,50	765,08	772,73	780,45	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
Suministros	1.220,00	1.232,20	1.244,52	1.256,97	1.269,54	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
Gastos de Constitución	500,00								
Gastos Excepcionales	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00				
Primas de Seguro	300,00	303,00	306,03	309,09	312,18	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
Tributos	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00				
Sueldos y Salarios	11.820,00	12.056,40	12.297,53	12.543,48	12.794,35	2,00%	2,00%	2,00%	2,00%
Seguridad Social a cargo de la empresa	960,00	3.600,00	3.672,00	3.745,44	3.820,35		2,00%	2,00%	2,00%
TOTAL AMORTIZACION ANUAL	420,78	420,78	420,78	420,78	420,78				
INTERESES	162,78	130,56	96,38	60,13	21,69				

0,00 Comprobación con presupuesto de Tesorería

UMbral de Rentabilidad	AÑO 1
Costes Fijos	16.873,56
Costes Variables	9.089,52
Precio de Venta Medio	434,00
Coste Variable Medio	128,76
Margen Medio	305,24
Punto Muerto = Costes Fijos / Margen	55

55 Servicios al año para no tener pérdidas

Ilustración 6: Detalle de previsiones de ingresos y gastos

CUENTA DE PÉRDIDAS Y GANANCIAS

A) OPERACIONES CONTINUADAS	
1.	Importe neto de la cifra de negocios.
a)	Ventas
b)	Prestaciones de servicios.
2.	Variación de existencias prod. terminados y en curso.
3.	Trabajos realizados por la empresa para su activo.
4.	Aprovisionamientos.
a)	Consumo de mercaderías.
b)	Consumo de materias primas y otras materias.
c)	Trabajos realizados por otras empresas.
d)	Deterioro de mercaderías, mat. primas y otros aprovisionamientos.
5.	Otros ingresos de explotación.
a)	Ingresos accesorios y otros de gestión corriente.
b)	Subvenciones de explotación incorporadas al Rdo. ej.
6.	Gastos de personal.
a)	Sueldos, salarios y asimilados.
b)	Cargas sociales.
c)	Provisiones.
7.	Otros gastos de explotación.
a)	Servicios exteriores.
b)	Tributos.
c)	Pérdidas, deterioro y var. provisiones por oper. Comer.
d)	Otros gastos de gestión corriente.
8.	Amortización del inmovilizado.
9.	Imputación de subvenciones de inmov. no financiero y otras.
10.	Excesos de provisiones.
11.	Deterioro y resultado por enajenaciones del inmovilizado.
a)	Deterioros y pérdidas.
b)	Resultados por enajenaciones y otras.

A.1 RESULTADO DE EXPLOTACIÓN

12.	Ingresos financieros
a)	De participaciones en instrumentos de patrimonio.
a1)	En empresas del grupo y asociadas.
a2)	En terceros.
b)	De valores negociables y otros instrumentos financieros.
b1)	De empresas del grupo y asociadas.
b2)	De terceros.
13.	Gastos financieros.
a)	Por deudas con empresas del grupo y asociadas.
b)	Por deudas con terceros.
14.	Variación de valor razonable en instrumentos financieros.
a)	Cartera de negociación y otros.
b)	Imputación al Rdo. del ejerc. por activos finan. disponibles venta.
15.	Diferencias de cambio.
16.	Deterioro y resultado por enaj. de instrumentos financieros.
a)	Deterioros y pérdidas.
b)	Resultados por enajenaciones y otras.

A.2 RESULTADO FINANCIERO

A.3 RESULTADO ANTES DE IMPUESTOS

17. Impuestos sobre beneficios.

A.4 RESULTADO DEL EJERC PROCEDENTE OPER. CONTINUADAS

B) OPERACIONES INTERRUMPIDAS

18. Resultado del ejerc. procedente oper. Interr. neto de impuestos.

A.5 RESULTADO DEL EJERCICIO

AJUSTES:

- + Devolución de IVA inversión
- Devolución del principal del préstamo
- + Amortizaciones
- Subvenciones

	Inversión				
FLUJOS DE CAJA ANUALES (CASH FLOW)	-6.207,67	4.794,70	2.645,34	2.781,48	2.920,86
		1	2	3	4
VAN (Valor actual neto)	7.643,12 €	4.527,57	2.358,79	2.342,01	2.322,34
		5			
TIR (Tasa interna de rentabilidad)	49,63%				

AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
31.030,00	31.650,60	32.283,61	32.929,28	33.587,87
31.030,00	31.650,60	32.283,61	32.929,28	33.587,87
-9.089,52	-9.180,42	-9.272,22	-9.364,94	-9.458,59
-9.089,52	-9.180,42	-9.272,22	-9.364,94	-9.458,59
500,00	500,00	500,00	500,00	500,00
500,00	500,00	500,00	500,00	500,00
-12.780,00	-15.656,40	-15.969,53	-16.288,92	-16.614,70
-11.820,00	-12.056,40	-12.297,53	-12.543,48	-12.794,35
-960,00	-3.600,00	-3.672,00	-3.745,44	-3.820,35
-3.510,00	-3.044,70	-3.079,87	-3.115,51	-3.151,63
-3.410,00	-2.944,70	-2.979,87	-3.015,51	-3.051,63
-100,00	-100,00	-100,00	-100,00	-100,00
-420,78	-420,78	-420,78	-420,78	-420,78
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

5.729,70	3.848,30	4.041,22	4.239,13	4.442,17
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
-162,78	-130,56	-96,38	-60,13	-21,69
-162,78	-130,56	-96,38	-60,13	-21,69
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
-162,78	-130,56	-96,38	-60,13	-21,69

5.566,92	3.717,75	3.944,83	4.179,00	4.420,48
-1.391,73	-929,44	-986,21	-1.044,75	-1.105,12
4.175,19	2.788,31	2.958,63	3.134,25	3.315,36

730,26				
-531,53	-563,75	-597,93	-634,17	-672,62
420,78	420,78	420,78	420,78	420,78
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Inversión	4.794,70	2.645,34	2.781,48	2.920,86	3.063,52
FLUJOS DE CAJA ANUALES (CASH FLOW)	-6.207,67	4.794,70	2.645,34	2.781,48	2.920,86
		1	2	3	4
VAN (Valor actual neto)	7.643,12 €	4.527,57	2.358,79	2.342,01	2.322,34
		5			
TIR (Tasa interna de rentabilidad)	49,63%				

Ilustración 7: Cuenta de pérdidas y ganancias

8.6. ANEXO 6: PROCESO DE EVALUACIÓN.

Encuesta de valoración de la actividad relativa al taller de mosaicos. Fuente: elaboración propia, 07/V/2024.



VALORACIÓN TALLER DE MOSAICOS

Nombre _____ Curso _____ Código Postal _____
Ciudad _____

Valora tu nivel de satisfacción del 1 al 5:

1. Valora la actividad en su conjunto	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. La ayuda de los monitores de Artimonio me ha facilitado el desarrollo del taller.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. He comprendido lo que es un mosaico y cómo se realiza.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. He conocido los mosaicos más representativos de la Antigüedad Clásica.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. He aprendido a valorar, proteger y conservar el patrimonio cultural.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

Observaciones y/o sugerencias:



¡GRACIAS POR FORMAR PARTE DE ARTIMONIO!

 www.artimonio.es  [@artimonio](https://www.instagram.com/@artimonio)  artimonio@gmail.com