

Susana Álvarez Álvarez,  
Ruth Pinedo González  
(coords.)

# Docencia universitaria en transformación: metodologías activas, inteligencia artificial y nuevas competencias

Serie

**Innovación  
educativa en  
enseñanzas  
universitarias**

Horizontes Universidad

Octaedro 



# Docencia universitaria en transformación

Metodologías activas, inteligencia  
artificial y nuevas competencias



Susana Álvarez Álvarez  
y Ruth Pinedo González  
(coords.)

# Docencia universitaria en transformación

Metodologías activas, inteligencia  
artificial y nuevas competencias

**Octaedro** 

Colección Horizontes Universidad

Serie: Innovación educativa en enseñanzas universitarias

Título: *Docencia universitaria en transformación. Metodologías activas, inteligencia artificial y nuevas competencias*

Primera edición (papel): diciembre de 2025

Primera edición (PDF): mayo de 2026

© Susana Álvarez Álvarez y Ruth Pinedo González (coords.)

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons.

Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



ISBN (papel): 978-84-1079-274-6

ISBN (PDF): 978-84-1079-275-3

Maquetación: Fotocomposición gama, sl

Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open access*

## Sumario

Presentación. Entre los algoritmos y el pensamiento crítico: nuevas claves para enseñar en la universidad . . .	11
SUSANA ÁLVAREZ-ÁLVAREZ Y RUTH PINEDO-GONZÁLEZ	
1. IA y ciberplagio académico: herramientas para detectar el uso de IA en el TFG . . . . .	17
CARMEN MARTÍNEZ SAN MILLÁN E IRENE MERINO CALLE	
2. Evaluación formativa en ingeniería, un paso más allá de la evaluación continua . . . . .	29
ORIOL BORRÁS-GENÉ	
3. Utilización de charlas de divulgación científica sobre genética vegetal, dirigidas a estudiantes de formación profesional, como metodología de aprendizaje para estudiantes universitarios. . . . .	41
JORGE POVEDA ARIAS, ÓSCAR SANTAMARÍA BECERRIL Y JORGE MARTÍN GARCÍA	
4. Implementación de asistentes de inteligencia artificial (GPT) personalizados en la formación del profesorado de educación secundaria, bachillerato, FP e idiomas. . . . .	53
ANTONIO JULIO LÓPEZ GALISTEO	

5. Juegos invertidos: innovación educativa entre gamificación y <i>flipped learning</i> . . . . .	65
JOSÉ VICENTE HERNÁNDEZ CONDE	
6. Competencia intercultural en el aprendizaje-servicio: el papel de la reflexión en el proyecto TradAction . . . . .	75
AINHOA CUSÁCOVICH TORRES	
7. Repensar la educación: enfoques basados en la comprensión y libros ilustrados de no ficción en la formación docente de futuros docentes. . . . .	85
SANDRA SAN MIGUEL PRIETO, RUTH PINEDO GONZÁLEZ Y EVA ÁLVAREZ RAMOS	
8. TikTok y el fortalecimiento de competencias en estudiantes de Periodismo . . . . .	97
AMAIA ARRIBAS-URRUTIA Y RAQUEL MARTÍNEZ-SANZ	
9. La inclusión del estudiantado con discapacidad en las universidades españolas: análisis de las guías de atención a la diversidad . . . . .	107
YAIZA VIÑUELA, PATRICIA SOLÍS GARCÍA, SARA REAL CASTELAO Y ALEJANDRA BARREIRO-COLLAZO	
10. El uso de destrezas de pensamiento para la evaluación del aprendizaje de maestros en formación: una experiencia desde Didáctica de las Ciencias Experimentales. . . . .	117
CARMELA GARCÍA-MARIGÓMEZ, MAR MONTALVO-GARCÍA, CRISTINA GIL-PUENTE Y VANESSA QUEVEDO-ORTEGA	
11. Innovación en la tutorización de Trabajos Fin de Grado . . . . .	129
SHEILA GARCÍA MARTÍN, MARIO GRANDE DE PRADO, ALEXIA CACHAZO VASALLO, RUTH CAÑÓN RODRÍGUEZ Y CARMEN VIZOSO GÓMEZ	
12. El uso de la inteligencia artificial entre el alumnado de Historia: radiografía y propuestas de orientación . . . . .	139
NURIA CORRAL SÁNCHEZ Y FERNANDO ARIAS GUILLÉN	

13. ¿Y si... imaginamos una Feria del Libro con El Retiro? . . . . .	149
IRENE ROS-MARTÍN, VÍCTOR ARMAS-CRESPO, FERMINA GARRIDO-LÓPEZ Y ENRIQUE PARRA-ALBARRACÍN	
14. Patrimonio colaborativo. Un modelo de proyecto de aprendizaje y servicio en historia del arte. . . . .	165
MARÍA JOSÉ ZAPARAÍN YÁÑEZ Y JULIÁN HOYOS ALONSO	
15. «El desafío»: experiencias de enseñanza-aprendizaje basadas en retos y gamificación en el Grado en Biología. . . . .	177
JOSÉ LUIS ACEBES ARRANZ, M.ª LUZ CENTENO MARTÍN, ANTONIO ENCINA GARCÍA, CARLOS FREY DOMÍNGUEZ, PENÉLOPE GARCÍA ANGULO Y HUGO MÉLIDA MARTÍNEZ	
16. Impacto de la IA en el diseño de exámenes: un estudio comparativo en la asignatura de Lingüística General . . . . .	191
SUSANA MERINO MAÑUECO Y QIANTING YUAN	
Sobre las coordinadoras. . . . .	201

# Patrimonio colaborativo. Un modelo de proyecto de aprendizaje y servicio en historia del arte<sup>1</sup>

MARÍA JOSÉ ZAPARAÍN YÁÑEZ Y JULIÁN HOYOS ALONSO  
Universidad de Burgos

## Resumen

Se da a conocer una experiencia de innovación docente desarrollada en las asignaturas de Historia del Arte y Patrimonio, del Grado en Historia y Patrimonio de la Universidad de Burgos, denominada «Patrimonio colaborativo». Está basada en el aprendizaje colaborativo, activo y experiencial entre el alumnado universitario y mayores de 65 años. Queda enmarcada dentro de una serie de proyectos de aprendizaje y servicio que delimita sus objetivos y metodología. Basada en estas iniciativas previas, la nueva propuesta viene desarrollándose desde 2023, por lo que se ofrecen los primeros resultados de un modelo fácilmente exportable.

**Palabras clave:** Intergeneracional, colaboración, enseñanza, aprendizaje, historia del arte, patrimonio

## Abstract

A service-learning experience developed in the History of Art and Heritage subjects of the Degree in History and Heritage of the University of Burgos, called 'Collaborative Heritage', is presented. This is based on collaborative, active and experiential learning between university students and a group of people over 65 years old. It is included in a series of Learning and Service projects that define its objectives and methodology. Based on these previous experiences, the new proposal has been developed since 2023, offering the first results of a model that can be easily exported.

**Keywords:** Intergenerational, collaboration, teaching, learning, Art History, Heritage

1. Trabajo realizado en el marco del grupo de innovación docente (GID) PAINT de la UBU.

## 1. Punto de partida

Los proyectos de aprendizaje y servicio presentan múltiples posibilidades de aplicación en educación superior y constituyen una óptima estrategia de innovación docente, al basarse en la detección de una necesidad social y enfocar el aprendizaje de forma que esta pueda satisfacerse combinando la educación en valores para una ciudadanía responsable con la enseñanza académica estructurada en las correspondientes competencias (Chiva-Bartoll y Gil, 2018). Su particularidad es que el servicio se efectúa a través de experiencias prácticas orientadas a la prestación comunitaria (Folgueiras et al., 2013), las cuales no deben confundirse con el voluntariado o el servicio social estricto, pues, en este caso, el beneficio se extiende no solo a quienes reciben la prestación, sino, también, a quien la efectúa: el estudiantado de educación superior.

En relación con las disciplinas de aplicación, cabe preguntarse si es factible adaptar esta metodología a las humanidades y, en concreto, a materias como la historia del arte o el patrimonio y, sobre todo, si trabajando a través de este tipo de proyectos, el alumnado universitario puede alcanzar aprendizajes significativos (Juanola y Fábregas, 2011). Dado que en esta filosofía es fundamental detectar una necesidad social, parece oportuno amparar su formulación a través de algunas cuestiones básicas recogidas en los objetivos de desarrollo sostenible.

Sin embargo, este tipo de necesidades se puede y debe complementar con otras de carácter general y en estrecha interrelación con las respectivas materias para lograr unos resultados más imbricados con sus objetivos. Así sucede al considerar la educación en patrimonio como una necesidad social que, sin embargo, y, en líneas generales, no resulta ni evidente ni determinante (Fontal, 2003). Quizá por ello, ya en 2013, se redactó el Plan Nacional de Educación Patrimonial estructurado en torno a las personas y a las posibilidades que ofrece la herencia cultural para establecer lazos identitarios en la comunidad o entre comunidades, poniendo el acento en su desarrollo en todos los niveles educativos y de forma abierta a todo el espectro social (Domingo et al, 2013). A ello se unió que, en 2015, la ONU aprobó la denominada Agenda 2030 sobre el desarrollo sostenible y consideró como un elemento prioritario el binomio cultura-

patrimonio. Igualmente, según la UNESCO, la cultura, y dentro de ella, el patrimonio, constituye uno de los factores más importantes para transformar el mundo de manera sostenible e igualitaria (UNESCO, 2014). Desde este prisma y con estas intenciones resulta evidente que es importante considerar la educación patrimonial como una necesidad social, por lo que parece pertinente elaborar propuestas de aprendizaje y servicio.

## 2. Sobre una sólida base: objetivos, metodología y resultados previos

Este es el punto de partida con el que, entre el curso 2019-2020 y el 2022-2023, se han llevado a cabo diversas experiencias de innovación docente en el Grado en Historia y Patrimonio de la Universidad de Burgos en cuatro de las cinco asignaturas vinculadas a la historia del arte incluidas en su plan de estudios: Historia del Arte Antiguo, Historia del Arte Medieval, Historia del Arte Moderno y Gestión del Patrimonio. Todas ellas han girado en torno a la idea del patrimonio como una necesidad social integrada en una dimensión intergeneracional, al orientar los diferentes servicios que debía prestar el alumnado universitario hacia colectivos correspondientes a edades muy distintas a las suyas, lo que enriquecía las perspectivas y la retroalimentación. Con este enfoque, se han desarrollado dos propuestas para personas mayores de 65 años: «Patrimonio intergeneracional» (Hoyos, 2022), que fue el proyecto pionero, y «Ellas pudieron y hoy lo contamos» (Hoyos y Zaparaín, 2024), así como otras dos para educación primaria aplicadas a distintos niveles: «Cuéntame cómo fue Clunia» (Zaparaín, 2022) y «La mirada de Clío», en las que se incluyó tanto al estudiantado como a su profesorado.

### 2.1. Objetivos y competencias

Los proyectos llevados a cabo comparten una serie de objetivos, comunes en muchos casos a la propia esencia de las experiencias de aprendizaje y servicio, que pueden estructurarse en generales y específicos. Con respecto a los primeros, se fijaron tres objetivos fundamentales:

- Armonizar el aprendizaje académico con la resolución de las necesidades detectadas como ejercicio de responsabilidad social.
- Colaborar con agentes culturales e instituciones diferentes a las del ámbito universitario para reforzar la dimensión social de la propuesta.
- Estructurar el servicio en un proyecto único, pero con diversos registros, que favorezca la fluida interacción de los diversos agentes implicados y su evaluación.

Por lo que se refiere a los objetivos específicos, deben articularse con respecto a los dos polos en torno a los que giran este tipo de proyectos: el alumnado universitario y quienes reciben el servicio.

**Tabla 1.** Objetivos específicos

Alumnado universitario	Receptores del servicio
Trabajar el compromiso social.	Fomentar su interés por las actividades culturales.
Aprender del otro y desde el otro, favoreciendo actitudes abiertas y de empatía.	Convertirse en copartícipes de la conservación y transmisión del patrimonio.
Generar hábitos que permitan aplicar los conocimientos adquiridos en el grado a la resolución de problemas prácticos y tareas propias de su futuro ámbito profesional. *	Comprender la necesidad de proteger y transmitir la herencia recibida.
Estimular el desarrollo de la conciencia cívica, entrega al servicio público, compromiso con los derechos humanos, los valores democráticos y el respeto por los principios de igualdad de oportunidades y no discriminación. *	Acercarse a la importancia del patrimonio de una forma atractiva.

Fuente: elaboración propia. \*Recogido en los objetivos del Grado en Historia y Patrimonio.

Esta circunstancia ha permitido trabajar una multiplicidad de competencias recogidas en el Grado de Historia y Patrimonio, que son claramente asimilables a otros planes de estudios en ciencias sociales y humanas, así como aquellas implementadas para el desarrollo específico de los proyectos, pero que, en cualquier caso, son comunes a las propuestas basadas en el concepto de «Patrimonio intergeneracional» (Hoyos, 2022; Zaparaín, 2022; Hoyos y Zaparaín, 2024).

## 2.2. Metodología y desarrollo

Para cumplir con la premisa básica de la metodología experiencial del proyecto, se han puesto en práctica distintas estrategias que convergen en el hecho de situar al estudiantado en el foco del proceso de enseñanza-aprendizaje como protagonista y co-partícipe del mismo. Algunas de estas metodologías son:

- Aprendizaje colaborativo entre grupos internivel.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Estrategias creativas (como el *role-playing*).
- Gamificación.

El desarrollo de los proyectos se ha efectuado a través de una serie de fases que, partiendo de un planeamiento previo, pueden ser objeto de mejoras y cambios si los diferentes mecanismos de reflexión implementados durante los mismos permiten detectar la necesidad de efectuar algún ajuste. En este sentido, debe tenerse en cuenta la preparación de los docentes implicados desde el diseño de la propuesta al conocimiento del grupo que lo llevará cabo. Con este, se efectuará la planificación correspondiente que finaliza con la aprobación del cronograma. Por último, la ejecución del servicio es tutorizada y coordinada en todos sus extremos hasta que se pone en práctica (Hoyos, 2022; Zaparaín, 2022; Hoyos y Zaparaín, 2024).

## 2.3. Resultados

Los resultados obtenidos en la ejecución de estos proyectos han sido múltiples y se pueden articular en torno al servicio y el aprendizaje, medidos a través de diferentes instrumentos. En cuanto al primero, y basándose en los resultados obtenidos en las encuestas realizadas tras la finalización del servicio, así como la observación y la tutorización implementadas durante su desarrollo, es posible señalar que:

- Se ha armonizado el aprendizaje académico con la resolución de la necesidad detectada.
- Se ha enfocado la realización del proyecto como un ejercicio de responsabilidad social.

- Se ha posibilitado la colaboración con agentes culturales e instituciones diferentes a las del ámbito universitario.
- Se ha estructurado un proyecto único con diversos registros que, aun trabajados de forma autónoma, han resultado complementarios.
- Se han generado hábitos que permitan aplicar los conocimientos adquiridos en el grado a la resolución de problemas prácticos y tareas propias del futuro profesional del alumnado universitario.

En cuanto a los resultados del aprendizaje, se han articulado en los mismos parámetros que las competencias generales para comprobar su correlación.

**Tabla 2.** Resultados del aprendizaje y del servicio.

Transversales	Generales	Específicos	Sociales
Se ha fomentado la capacidad para localizar, procesar y analizar la información.	Se ha logrado la transmisión de la información sobre la historia y el patrimonio a públicos no especializados.	Se han comprendido las posibilidades de un museo y de diferentes BIC como recursos docentes.	Se ha fomentado la tolerancia hacia quienes no son iguales.
El trabajo se ha orientado de forma colaborativa, construyendo consensos.	Se han adquirido recursos para el aprendizaje autónomo, regulando sus necesidades.		Se ha reconocido la diversidad y se ha fomentado la tolerancia.
Se ha expuesto de forma correcta.	Se ha desarrollado el hábito de toma de decisiones al haberse dado un margen importante de autonomía en el trabajo, demostrando iniciativa y espíritu emprendedor.		El alumnado participante ha tomado conciencia de la importancia del patrimonio como necesidad social.
Se manejan de forma solvente los recursos informáticos por una parte importante del alumnado.	Un grupo del alumnado ha desarrollado su capacidad creativa a través de actividades de diseño.		
Se ha adquirido un compromiso ético con la responsabilidad social.			

Fuente: elaboración propia.

### 3. Un modelo exportable: «Patrimonio colaborativo»

Partiendo de la experiencia acumulada, en el curso 2023-2024 se decidió diseñar una nueva propuesta que, bajo el título «Patrimonio colaborativo», se dirigió al citado colectivo de mayores de 65 años y fue desarrollada en la asignatura Historia del Arte Medieval. Compartió los mismos objetivos generales y se trabajaron iguales competencias a través del mencionado criterio metodológico de carácter experiencial. La diferencia básica fue la de convertir a los receptores, hasta este proyecto objetos pasivos del servicio, en copartícipes activos de la experiencia. En la figura 1 pueden verse las oportunidades identificadas en el proyecto para los grupos de participantes.

Esta tenía como objeto el conocimiento del arte medieval burgalés a través de las piezas custodiadas en el Museo de Burgos, a las que se unieron otras de libre elección. El desarrollo de la propuesta trajo como novedad la formación de grupos intergeneracionales, es decir, la clase (compuesta por 30 alumnos/as) se dividió, como en los casos anteriores, en grupos de trabajo, pero cada uno de ellos se completó con distintas personas del colectivo participante (integrado por 25 personas mayores de 65 años). Para ello, los grupos del alumnado hicieron una exposición previa sobre sus fortalezas y habilidades con el fin de establecer un primer contacto. Configurados los grupos, procedieron al reparto de obras que debían ser estudiadas, consensuadas con el profesorado. A partir de ese momento, y con la tutorización precisa, trabajaron de forma autónoma para lograr alcanzar los retos diseñados, teniendo en cuenta que debían formarse y formar a quienes colaboraban con cada grupo y desarrollaron las siguientes tareas:

- Elaboración de una ficha por cada obra escogida, conforme a unos criterios establecidos que serían objeto de evaluación académica.
- Exposición de las obras estudiadas en el Museo de Burgos a todos los grupos y al público invitado para la sesión.
- Diseño de actividades de *serious game* para realizar al finalizar las exposiciones, a modo de control de lo que se había transmitido.

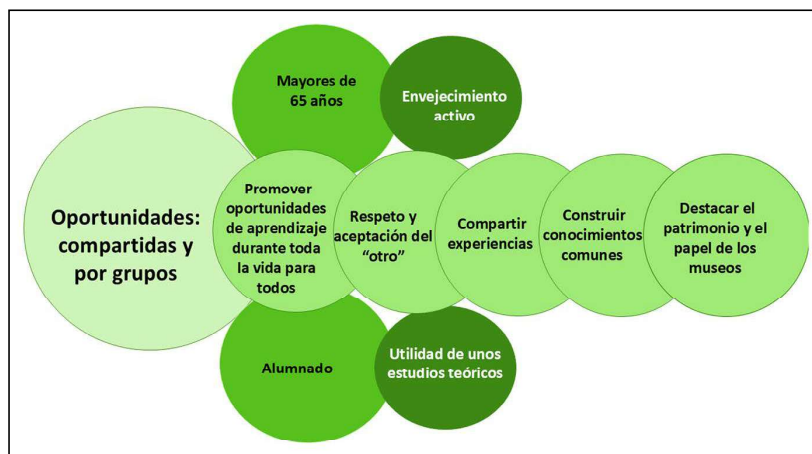


Figura 1. Oportunidades del proyecto. Fuente: elaboración propia.

Todo el proceso fue supervisado por el profesorado, resolviendo las cuestiones que pudieran ir surgiendo, tanto en la dinámica del trabajo como en las necesidades de aprendizaje, a través, por ejemplo, de orientaciones bibliográficas. El conjunto de los materiales fue corregido previamente a su exposición o entrega. Por último, se procedió a efectuar las habituales encuestas y a la redacción de un «cuaderno de bitácora» muy ilustrativo sobre la gestión interna de cada grupo y los recursos empleados para solventar las dificultades de muy diferente naturaleza que fueron surgiendo a lo largo de su desarrollo.

Sobre los resultados, hay que indicar que se mantuvieron los ya señalados en los anteriores proyectos, además de mejorar el aprendizaje académico a la par que se reforzaba la implicación de quienes recibían el servicio. Estos fueron, en algunos de los casos, un importante estímulo y ejemplo para el alumnado universitario, pues participaron, también, personas que, aunque por edad habían dejado la vida activa, tenían un alto grado de formación académica y cualificación profesional, mientras que quienes poseían una menor preparación constituyeron un elocuente ejemplo de voluntad y esfuerzo de adaptación. Todo ello resultó sumamente enriquecedor y consiguió que el alumnado implicado terminara el proyecto de forma satisfactoria, incluso quienes tenían más problemas con otras partes de la asignatura.



**Figura 2.** Exposición oral en el Museo de Burgos.

Las valoraciones en las encuestas y las reflexiones de los «cuadernos de bitácora», donde se juzgaba muy positivamente tanto la elección de un patrimonio cercano como la posibilidad de participar de forma activa, animaron a repetir la propuesta del «Patrimonio colaborativo» en dos asignaturas del curso 2024-2025: Historia del Arte Medieval e Historia del Arte Moderno. Mientras en la segunda se volvía a repetir el Museo de Burgos como el objeto preferente de estudio, en la primera –que corresponde a segundo cuatrimestre– se ha elegido uno de los monumentos más emblemáticos de la ciudad burgalesa, la Cartuja de Miraflores (cuyos resultados están pendientes de evaluación). No obstante, se da la circunstancia de que gran parte de los integrantes del colectivo de mayores de 65 años han vuelto a participar en la experiencia, convirtiéndose en referente para el alumnado universitario que la efectúa por primera vez en un continuo y atractivo proceso de retroalimentación.

## 4. Conclusiones

La metodología experiencial de los proyectos de aprendizaje y servicio puede adaptarse de forma exitosa a los diferentes grados

universitarios, no siendo las humanidades una excepción. Las materias relacionadas con la historia del arte y el patrimonio, en la medida que ponen su epicentro en las personas, no solo tienen múltiples posibilidades de aplicación, sino que son especialmente demandadas por la sociedad, una vez que se logra asumir la idea del patrimonio como una necesidad colectiva. Desde este punto de vista, en la Universidad de Burgos se han llevado a cabo diversas propuestas que, en ningún caso, deben considerarse de laboratorio o taller, sino que se han efectuado en un contexto real que puede tener algunas concomitancias con un futuro escenario laboral.

Ahora bien, las experiencias son más positivas cuando se ha favorecido una implicación activa de todos los intervinientes y, al mismo tiempo, se centraba la atención en los testimonios artísticos de un entorno inmediato, lo cual no tiene por qué estar reñido con su calidad y significación histórica. Este tipo de patrimonio revela una mayor capacidad para crear lazos identitarios más fuertes y estrechos que alcanzan especial significación cuando los participantes en el proyecto pertenecen a generaciones diferentes al convertirse en un lugar común.

De este modo, «Patrimonio colaborativo» se postula como un modelo de actividad de innovación docente fácilmente exportable a la mayoría de los entornos. Sin embargo, es necesario apuntar que puede tener una especial trascendencia en territorios como el de Castilla y León, pues se trata de una de las comunidades autónomas españolas con una mayor riqueza en este sentido, que debe convertirse en motor de desarrollo de la misma e, igualmente, presenta un importante problema de población envejecida que puede participar en las experiencias. En ellas, no solo quien recibe el servicio resulta beneficiado, sino también el alumnado universitario que refuerza su compromiso social y es protagonista de su propio aprendizaje.

## 5. Bibliografía

- Chiva-Bartoll, Ó. y Gil, J. (Eds.) (2018). *Aprendizaje-servicio universitario; modelos de intervención e investigación en la formación docente*. Octaedro.
- Domingo, M., Fontal, O. y Ballesteros, P. (Coords.) (2013). *Plan Nacional de Educación y Patrimonio*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

- Folgueiras, P., Luna, E. y Puig, G. (2013). Aprendizaje y servicio: estudio del grado de satisfacción de estudiantes universitarios. *Revista de educación*, 362, 159-185. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2011-362-157>
- Fontal, O (2003). *La educación patrimonial, teoría y práctica para el aula, el museo e Internet*. Trea.
- Hoyos, J. (2022). Patrimonio intergeneracional, una propuesta de actividad de innovación docente para la asignatura de Gestión del Patrimonio. En P. Moreno, C. Dorca y O. Moreno (Coords.), *Más allá de la didáctica tradicional* (pp. 281-299). Thomson Reuters-Aranzadi.
- Hoyos, J. y Zaparaín, M. J. (2024). Arte e identidad femenina para un proyecto de aprendizaje y servicio "Ellas pudieron y hoy lo contamos". En T. Brandariz Portela, L. X. Martínez Rolán y V. Sánchez Rodríguez (Coords.), *Desde la óptica del género: el género como perspectiva* (pp. 213-226). Peter Lang.
- Juanola, R. y Fábregas, A. (2011). Mapping Roses: un proyecto de aprendizaje servicio en patrimonio cultural. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 2, 123-128.
- UNESCO (2014). *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo: manual metodológico*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229609>
- Zaparaín, M. J. (2022). Cuéntame cómo fue Clunia. Un proyecto para educar en valores patrimoniales. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 15(4), 1-20. <https://doi.org/10.37819/revhuman.v15i4.1370>

