



UNIVERSIDAD DE BURGOS

Facultad de Educación

TRABAJO FIN DE MÁSTER
MÁSTER EN PROFESOR DE ESO Y BACH, FP Y ENSEÑANZA DE
IDIOMAS

***“MISIÓN SALVAGUARD-ARTE: EL PATRIMONIO BAJO
AMENAZA”. PROYECTO DE SENSIBILIZACIÓN Y
ACERCAMIENTO DEL PATRIMONIO A LOS ESTUDIANTES
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.***

Autor/a: Malena Andrés Rodrigo

Especialidad: Geografía e Historia

Tutor/a: José Matesanz del Barrio

Curso académico: 2022/23

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
ABSTRACT.....	3
1.INTRODUCCIÓN.....	4
1.1.Estado de la cuestión, justificación e interés del trabajo.....	4
1.2.Objetivos del TFM.....	5
1.3.Metodología del TFM.....	6
2.MARCO TEÓRICO.....	8
2.1.Marco teórico de la metodología empleada.....	8
2.1.1. ¿Qué es la Gamificación?.....	8
2.1.2. Ventajas.....	10
2.1.3. Desventajas.....	11
2.1.4. Rol del docente respecto a la metodología tradicional y otras metodologías activas.....	11
2.1.5.Rol del alumnado respecto a la metodología tradicional y otras metodologías activas.....	12
2.2.Marco teórico de la propuesta de innovación: el patrimonio histórico-artístico y su acercamiento a los estudiantes de la E.S.O.....	12
3.PROPOSTA DE APLICACIÓN EN EL AULA. “MISIÓN SALVAGUARD-ARTE: EL PATRIMONIO BAJO AMENAZA”.....	15
3.1. Revisión de la literatura: otros estudios y proyectos previos.....	15
3.2. Justificación curricular de la propuesta de Gamificación.....	21
3.3. Objetivos generales de la propuesta de innovación.....	27
3.4. Desarrollo de la propuesta “Misión salvaguardARTE: el patrimonio bajo amenaza”.27	
3.4.1. Metodología y desarrollo de la 1ª fase de sensibilización en patrimonio.....	28
3.4.2. Metodología y desarrollo de la 2ºfase de Gamificación (Roleplay).....	29
3.4.3. Retos a resolver por cada grupo.....	32
FICHA A: Brigada de Patrimonio Histórico del Cuerpo Nacional de Policía y Grupo de Patrimonio Histórico de la Guardia Civil (Anexo A).....	32
FICHA B: Equipo de ladrones (Anexo K).....	34

3.5. Atención a la diversidad.....	36
3.6. Evaluación.....	38
3.7. Análisis del funcionamiento de la intervención y propuestas de mejora.....	40
4. CONCLUSIONES Y/O CONSIDERACIONES FINALES.....	43
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
6.WEBGRAFÍA/RECURSOS DIGITALES.....	47
7. ANEXOS.....	51
Anexo A. Ficha A: Brigada de Patrimonio Histórico del Cuerpo Nacional de Policía y Grupo de Patrimonio Histórico de la Guardia Civil.....	51
Anexo B. Noticia de prensa.....	51
Anexo C. Ficha con las características de la localidad del suceso.....	51
Anexo D. Imágenes de la escena del delito.....	51
Anexo E. Transcripción de la declaración tomada a un vecino.....	51
Anexo F. Muestra del informe que ha enviado el cura de la iglesia a la Guardia Civil con las características del objeto robado.....	52
Anexo G. Imágenes de 4 obras de arte encontradas.....	52
Anexo H. Modelo de ficha catalográfica en blanco.....	53
Anexo I. Fragmentos de leyes.....	54
Anexo J. Transcripción del interrogatorio a los dueños del anticuario.....	54
Anexo K. Ficha B: Equipo de ladrones.....	54
Anexo L. Fotografías del objeto del encargo.....	54
Anexo M. Ficha con indicaciones del promotor del delito y descripción de espacios.....	54
Anexo N. Renold, M.A. (s.f) El mercado del arte, víctima de su éxito, El Correo de la UNESCO.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Proceso de evaluación de los retos del roleplay (5pts.)</i>	38
Tabla 2. <i>Proceso de evaluación de la presentación final (5pts.)</i>	39
Tabla 3. <i>Cuestionario para la Evaluación de la propuesta de innovación en el aula</i>	42

RESUMEN

A lo largo de este Trabajo de Fin de Máster se expone al lector el proyecto de innovación “Misión Salvaguard-arte: el patrimonio bajo amenaza” el cual pone el foco de atención en la enseñanza del patrimonio del ámbito rural español a los estudiantes de 2º de la ESO por medio de la utilización de las metodologías activas, concretamente de la gamificación y, dentro de esta, del roleplay. De este modo, se pretende que los alumnos se acerquen a aquello que les rodea y que en muy pocas ocasiones le damos la importancia que se merece siendo capaces de reconocer su valor histórico-artístico. Para ello se plantea una primera fase de sensibilización de carácter más teórico e ilustrativo, y otra más dinámica y activa fundamentada en la adquisición de los roles de ladrón y policía permitiéndoles llegar a los objetivos planteados por medio de la resolución de retos, el trabajo colaborativo y el respeto entre compañeros, entre otras muchas cosas. Por consiguiente, esta propuesta muestra la importancia del uso de metodologías activas en las aulas de secundaria y pone en relevancia cuestiones poco tratadas como el patrimonio rural español creando una conciencia patrimonial en nuestros estudiantes.

Palabras clave: metodologías activas, gamificación, roleplay, enseñanza de patrimonio y España rural.

ABSTRACT

Throughout this Master's Thesis, the innovation project “Misión Salvaguard-arte: el patrimonio bajo amenaza” is exposed to the reader, which focuses attention on teaching the heritage of the Spanish rural area to 2nd year ESO students through the use of active methodologies, specifically gamification and, inside this, roleplay. In this way, it is intended that students get closer to what surrounds them and that on very few occasions we give it the importance it deserves, being able to recognize its historical-artistic value. For this, a first phase of sensitization with a more theoretical and illustrative nature is proposed, and another more dynamic and active one based on the acquisition of the roles of thief and policeman, allowing them to reach the objectives set through the resolution of challenges, collaborative work and respect between colleagues, among many other things. Therefore, this proposal shows the importance of the use of active methodologies in secondary school classrooms and brings to the fore little-treated issues such as Spanish rural heritage, creating heritage awareness in our students.

Keywords: active methodologies, gamification, roleplay, heritage teaching and rural Spain.

1.INTRODUCCIÓN

1.1.Estado de la cuestión, justificación e interés del trabajo

Si echamos un vistazo a la historia nos percatamos del cambio que ha sufrido el tratamiento y valoración del patrimonio de acuerdo a las circunstancias y gustos desarrollados por las diferentes culturas y el proceso de cambio de las sociedades. En este sentido, al hacer un fugaz repaso, debemos destacar como puntos de especial inflexión dos hechos históricos fundamentales: la Revolución Francesa (1789-1799) y la Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

Respecto al primer acontecimiento mencionado, es a partir de este momento con la aparición y apertura de museos como el Louvre (1793), en los cuales se exponían obras de todo tipo al servicio de la ciudadanía, cuando se permitió a la población civil el acceso a una cultura que hasta entonces se le había negado al estar reservada únicamente a minorías selectas como la monarquía. Como resultado, al hacer un uso del patrimonio como elemento transformador de la estructura social establecida hasta entonces muchas obras y monumentos pasaron a estar bajo el poder del Estado francés y, por lo tanto, de la nación aludiendo a una memoria y pasado comunes.

Por otro lado, la Segunda Guerra Mundial es relevante debido a sus consecuencias patrimoniales pues dejó importantes pérdidas provocadas tanto por la destrucción de numerosos monumentos y obras artísticas como por su expolio. Esto generó rápidamente la respuesta de las sociedades y los organismos internacionales con el objetivo de lograr una reparación y promover la salvaguarda del patrimonio.

De este modo, con el paso a la época contemporánea las sociedades expresaron su interés en la defensa y puesta en valor de todos aquellos elementos culturales, artísticos e históricos identitarios de los pueblos siendo fundamentales, como bien nos indica Careaga (2015), la publicación de documentos como la Carta de Atenas en 1931 o la Convención de la UNESCO de 1972. Además, la educación en patrimonio y la gestión cultural se convirtieron en factores fundamentales para acercar la cultura a la población y conseguir una concienciación respecto a su importancia y necesidad de conservación tanto para el presente como para la posteridad.

En este sentido, si viajamos a la actualidad, rápidamente nos damos cuenta de que vivimos en un mundo donde la inmediatez está a la orden del día impulsada por el uso de las

nuevas tecnologías, los medios de comunicación, la publicidad, las redes sociales y la sociedad de consumo. Esto no solo tiene consecuencias a nivel social y relacional sino que, como bien explica Llull Peñalba (2005), también afecta en la forma en la que vemos y tratamos la cultura, la cual se ha convertido en un negocio más provocando su difusión a tan altos niveles que ha generado su masificación y banalización. Es por esta razón por lo que surgió a finales de los 70 la necesidad de conseguir un relato o conexión más sana con la cultura y el patrimonio que promoviera la colaboración, la participación, el compromiso social y crecimiento personal de los individuos.

Por lo tanto, dentro de este discurso, el presente trabajo establece, por medio de la formulación de una propuesta de innovación en el aula fundamentada en la Gamificación y que sitúa en el centro la problemática del expolio de patrimonio en los ámbitos rurales españoles, la posibilidad de que los estudiantes de educación secundaria se acerquen al estudio del patrimonio y su puesta en consideración de una forma divertida y activa fomentando, entre otras cosas, su creatividad al permitirles asumir, a través de la metodología propia del roleplay, un papel diferente a su realidad cotidiana.

1.2.Objetivos del TFM

El presente trabajo pretende mostrar que la implantación de las metodologías activas en los centros educativos actuales es beneficiosa para la ejecución de una educación correcta y para la sensibilización en Patrimonio de los adolescentes haciéndoles despertar su interés, creatividad y ganas de aprender acerca de todo aquello que les rodea y que forma parte del mundo en el que viven y de su propia historia e identidad.

Al mismo tiempo, se pretende ofrecer una propuesta de innovación por medio de la gamificación en el aula y, concretamente, del uso del roleplay que permita a los estudiantes sumergirse en los retos planteados en torno al expolio de patrimonio histórico-artístico que amenazan especialmente nuestros entornos rurales. A través de experiencias de este tipo, se busca dar a conocer a los alumnos la realidad, en muchos casos olvidada, de estos espacios y mostrarles múltiples vías de actuación desde su posición como ciudadanos y la labor de diversos organismos especializados en dicha cuestión.

1.3.Metodología del TFM

Como hemos mencionado anteriormente, el presente trabajo establece que la propuesta de innovación en el aula planteada genera una conciencia patrimonial en nuestros

estudiantes de secundaria a partir de la puesta en relevancia de cuestiones poco tratadas como el patrimonio rural español y el uso de metodologías activas. De este modo, para poder demostrar dicha hipótesis se ha llevado a cabo el siguiente proceso de trabajo e investigación.

En primer lugar, la propuesta de innovación ha sido planteada y discutida con el tutor del TFM evolucionando su planteamiento desde el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos al Roleplay, pues se consideró que esta última metodología era más dinámica y permitía a los alumnos muchas más posibilidades de aprendizaje.

Una vez establecida la base se pasó a la creación de dos marcos teóricos. Uno de ellos dedicado a la metodología activa de gamificación y otro enfocado en el patrimonio histórico-artístico y su acercamiento a los estudiantes de la E.S.O.

Respecto al primer caso, se realizó una revisión bibliográfica con el propósito de conocer sus características, ventajas y desventajas, y los roles que deben efectuar tanto la figura del profesor como la del alumnado. Esta primera fase es importante pues deja claras las bases metodológicas que se deben seguir en el momento de la puesta en práctica de dicha propuesta y los problemas ante los que puede estar expuesto el docente. De este modo, las principales bases de datos empleadas han sido Dialnet y Redined ejecutando una búsqueda simple de términos considerados esenciales como “Patrimonio”, “educación primaria”, “educación secundaria”, “Gamificación”, etc. Por lo tanto, en este apartado se hicieron uso de diversos libros y artículos como “Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional” de Ramírez, J.L. (2014). A esto también hay que añadir la consulta del ACUERDO 29/2017, de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022 para poder insertar la metodología del roleplay dentro de uno de los módulos establecidos favorecedores de determinadas actitudes en beneficio de la inclusión y la igualdad entre los estudiantes.

En cuanto al segundo marco teórico, se llevó a cabo la consulta de importantes instituciones como la Real Academia Española de la Lengua para dejar asentado desde un primer momento la definición de términos como “patrimonio” y “patrimonio histórico”. Tras esto han sido consultados y citados artículos y estudios como “Finalidades del patrimonio en la educación” escrito por Fernández Salinas en 2005 o “Percepciones de estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria en torno al Patrimonio” escrito por Marín-Cepeda, S. y Fontal Merillas, O. en el año 2020. Al mismo tiempo, cabe destacar la consulta a organismos especializados como la UNESCO para poder hablar de términos como “Patrimonio cultural” y

de las diferentes actuaciones que se realizan en beneficio de la gestión, tratamiento y conservación patrimonial. Por otro lado, en este apartado se consultó participaciones en congresos como el de Gómez Redondo, C. (2014) la cual trató la “Integración de la Educación Patrimonial en la Educación Formal: esbozando la competencia patrimonial” donde indica el modo en el que la ley actual de educación española, es decir, la LOMLOE, está enfocada hacia la creación en los estudiantes de una conciencia o competencia patrimonial. Por último, cabe destacar la consulta y mención de algunos artículos de periódicos en formato digital como la página web de Rtvé.

Tras estos primeros pasos, se procedió a la descripción detallada de la propuesta de innovación. Para ello partí de una revisión de la literatura, es decir, de otros estudios, programas e iniciativas ya ejecutadas como forma de ver el acercamiento que se ha hecho hasta ahora del patrimonio a nuestros jóvenes y los resultados obtenidos. La búsqueda de estas iniciativas se ha llevado a cabo fundamentalmente a través de las recomendaciones realizadas por el Tutor del TFM el cual contaba con numerosos conocimientos de los mismos, la consulta de sus páginas oficiales como la del Proyecto de Innovación Educativa *Salvemos Rioseco*, de artículos como el de “La Institución Libre de Enseñanza como iniciadora de la Educación Patrimonial” de Hernández Perelló, M. (2012), páginas especializadas en patrimonio como *Hispania Nostra* y *Europa Nostra*, etc.

Una vez finalizada esta fase se procedió a la justificación curricular de la propuesta de innovación planteada por medio de la consulta y citación de la LOMLOE, concretamente del DECRETO 39/2022, del 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. A continuación, se pasó al desarrollo de la propuesta de innovación para cuya creación de las fichas y materiales han sido consultados tanto artículos de periódicos como *El País* como otros proyectos didácticos prestados por el Tutor del TFM.

Por último, respecto al apartado de Atención a la Diversidad se consultó de nuevo el ACUERDO 29/2017, de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022.

2.MARCO TEÓRICO

2.1.Marco teórico de la metodología empleada

Como todos sabemos por experiencia propia, la adolescencia es una etapa fundamental en el desarrollo de nuestros jóvenes en el paso de la infancia a la madurez. A lo largo de este periodo los estudiantes sufren numerosos cambios tanto desde el punto de vista físico como cognitivo desarrollando sus gustos y personalidad.

En este sentido, el centro educativo se convierte en un espacio fundamental en el que formarse tanto desde una perspectiva intelectual como social conformando su visión de ellos mismos y del mundo que les rodea. Sin embargo, vivimos en un mundo cambiante donde lo inmediato está a la orden del día. Por ello, para lograr la correcta transmisión y percepción de los contenidos, se ha impulsado en los últimos años la utilización de metodologías activas como una herramienta efectiva para el acercamiento a las nuevas necesidades de los estudiantes.

Es por ello que la propuesta de innovación en el aula que planteo la he insertado dentro de una de estas metodologías activas debido a las ventajas que ofrece dejando atrás la enseñanza tradicional y memorística considerada monótona y poco activa por los estudiantes. En este sentido, las metodologías activas como la gamificación y concretamente el roleplay permiten a los alumnos ponerse en contacto directo con el tema tratado siendo los protagonistas y centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, asimilar los contenidos a través de la investigación, el descubrimiento y la resolución de retos y, a la vez, generar otro tipo de competencias junto con el desarrollo de valores en beneficio de la generación de ciudadanos críticos y respetuosos para la vida en sociedad.

2.1.1. ¿Qué es la Gamificación?

Cuando hablamos de metodologías activas una de las más extendidas en la actualidad es la conocida por el nombre de Gamificación. Como docentes, para poder aplicarla adecuadamente en el aula, es necesario contar con un correcto conocimiento de qué es y en qué consiste pues muchas veces podemos confundirlo con otras metodologías como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

En este sentido, se estima que la Gamificación nació en el año 1896 dentro del mundo empresarial y del marketing, concretamente en la empresa *S&H Green Stamps*. Aquí, como su

propio nombre indica, se llevaba a cabo la venta de estampas a minoristas de tal modo que estas, a su vez, eran entregadas a sus más fieles clientes adquiriendo un sentido de premio y recompensa. Es decir, nos encontramos en un ámbito completamente diferente al educativo.

Si nos centramos en la propia palabra Gamificación observamos que se trata de un anglicismo, es decir una palabra de origen inglés proveniente, en este caso, de “Gamification” vocablo que fue acuñado por primera vez en el año 2003 por Nick Pelling, periodista y programador informático. Pero será fundamentalmente a partir del 2010 cuando su uso aumente y se generalice siendo aplicado no solo al mundo empresarial sino también al educativo dando paso a la aparición de múltiples definiciones.

De este modo, nos encontramos con autores como Kapp (2012) que indican que la “Gamificación es usar mecánicas de juego, percepciones y pensamiento de juego para enganchar a la gente, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Por otro lado, según Marín, I. y Hierro, E. (2013) “la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora”.

Por último, para Ramírez, J.L. (2014) “Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”

De este modo, partiendo de dichas definiciones, llegamos a la conclusión de que la Gamificación es una metodología activa en la cual se lleva a cabo la aplicación de dinámicas, fundamentos, elementos y principios lúdicos propios de los juegos a otros ámbitos diferentes como, en este caso, las aulas de los centros educativos con el fin de que los alumnos desarrollen su motivación, generen determinados comportamientos y adquieran una serie de conocimientos.

Si buscamos esta metodología dentro del II PAD (2017), advertimos que no se encuentra indicada en ninguno de los distintos módulos establecidos. De este modo, partiendo

de las características que hemos recopilado hasta ahora podemos enmarcarla tanto dentro del bloque de “Metodologías que favorecen la interacción” como de aquellas “favorecedoras de la creación”. Esto es así debido a que se incentiva al alumno a participar relacionándose y colaborando con el resto de sus compañeros para resolver tareas y actividades de carácter académico. Y, además, porque se estimula al estudiante a desarrollar sus habilidades de resolución de problemas o retos planteados en el aula.

2.1.2. Ventajas

Al realizar una comparación entre la Gamificación y la metodología tradicional nos percatamos de que en esta última al hacer uso de clases magistrales, los alumnos suelen adquirir un papel más pasivo llevándolos, incluso, a la desconexión o pérdida de atención ante los contenidos tratados. En cambio, en la Gamificación el alumno desarrolla una mayor motivación al encontrarse ante dinámicas más parecidas a las de los juegos. Al aumentar la motivación el interés también lo hace y, por lo tanto, es más probable que se produzca un aprendizaje de los contenidos y conceptos que con una explicación de tipo tradicional donde podría ser más difícil la comprensión de los mismos.

Por otro lado, mientras que en la metodología tradicional el alumno trabaja de forma individual, la mayoría de actividades de Gamificación conllevan la organización de los estudiantes en grupos. Esto provoca que desarrollen actitudes de cooperación al interactuar los unos con los otros favoreciendo a su vez la inclusión y la socialización entre iguales.

Por último, cabe destacar que, mientras que en la metodología tradicional el profesor es el protagonista y los alumnos se ven limitados a la memorización monótona de los contenidos, con la Gamificación el alumno es guiado por el docente y es presentado como el eje de acción al cual se le ofrecen ciertos retos o desafíos que deben resolver haciendo uso de estrategias y conocimientos previos al mismo tiempo que aprenden a normalizar y aceptar el aprendizaje a través de los errores. Es decir, los alumnos no solo desarrollan su pensamiento lógico sino que también aprenden por medio de los errores y aciertos lo que les aporta importantes beneficios en su desarrollo intelectual, personal y social.

Tras esto, si volvemos al II PAD (2017), como ya hemos indicado anteriormente, al relacionar la Gamificación con otras metodologías de sus mismos módulos, como por ejemplo “el aprendizaje cooperativo” y “los proyectos de comprensión inteligente”, advertimos que todos ellos proporcionan al alumnado la oportunidad de ahondar en los conocimientos y en el

proceso de aprendizaje de forma grupal, comunicativa e interactiva para resolver los retos planteados.

2.1.3. Desventajas

Si pasamos a centrarnos en los inconvenientes de la Gamificación respecto a la metodología tradicional nos encontramos con que, en el primer caso, la búsqueda de respuestas o soluciones a los retos planteados puede generar un exceso de competitividad que, si no se trata de forma controlada y sana, puede llevar a un mal planteamiento de las actividades y, por lo tanto, el mal o nulo aprendizaje en valores.

Por otro lado, el hecho de que el alumno esté más motivado debido al carácter lúdico de las dinámicas de gamificación no conlleva de forma segura que se genere un aprendizaje, aunque sí que es más probable que este se produzca.

Del mismo modo, si relacionamos los inconvenientes de la Gamificación con los de otras metodologías del II PAD (2017) ya mencionadas como “los proyectos de comprensión inteligente” observamos problemáticas similares. Entre ellas cabe destacar el posible mal planteamiento y desarrollo de la actividad en el caso de que el docente no la haya organizado correctamente o no cuente con los recursos necesarios. Por esta razón, el profesor debe ser consciente tanto de la complejidad de este tipo de metodologías como de sus propias capacidades a la hora de ponerlas en práctica pues debe invertir un gran esfuerzo de cara a conseguir tanto la motivación de los estudiantes como la adquisición de conocimientos, valores y competencias.

2.1.4. Rol del docente respecto a la metodología tradicional y otras metodologías activas

Algunas de las funciones que debe tener el profesor para la creación e implementación de un ambiente gamificado en el aula son:

1. El profesor debe diseñar actividades con unas instrucciones claras para no caer en confusiones que imposibiliten la llegada y adquisición del objetivo propuesto desde un inicio.
2. El docente debe asegurarse de que las actividades establecidas atraigan la atención de los estudiantes pues, de no ser así, no se generará motivación entre los mismos y, por lo tanto, los alumnos no adquirirán las competencias adecuadas.
3. El docente acompañará a los alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje ejerciendo de guía y planteándoles retos y actividades que deben resolver de forma colectiva.

4. El profesor debe controlar la actividad asegurándose de que todos los alumnos participen por igual y adquieran las mismas competencias y conocimientos.
5. El docente debe garantizar el respeto entre compañeros.
6. Por último, el profesor debe lograr que los contenidos sean asimilados por medio de la inmersión de los alumnos en el tema seleccionado y no por vía memorística.

2.1.5. Rol del alumnado respecto a la metodología tradicional y otras metodologías activas

Algunas de las funciones que deben ejercer los estudiantes dentro de un ambiente gamificado son:

1. El alumno adquiere un papel determinado y debe sumergirse en una situación concreta.
2. Dentro de esa situación el estudiante debe enfrentarse a la resolución de temas y retos planteados por el profesor desarrollando su imaginación y creatividad.
3. El estudiante debe participar de forma activa.
4. El alumno debe reflexionar haciendo uso de conocimientos y competencias previas que le permitirán adquirir otras nuevas por medio de la experiencia propia.
5. El estudiante no sólo lleva a cabo el proceso de aprendizaje de forma individual sino también en contacto con el resto de sus compañeros manteniendo un ámbito de respeto.
6. Por último, hay distintos tipos de jugadores según el conocido como hexágono de Marczewski (2015). Hay alumnos a quienes les motiva la competitividad, otros a los que les interesa más la resolución de retos y la ganancia de un premio, a otros el aprendizaje y otros a los que simplemente les atrae participar y la socialización con sus compañeros.

2.2. Marco teórico de la propuesta de innovación: el patrimonio histórico-artístico y su acercamiento a los estudiantes de la E.S.O.

Es imprescindible comenzar planteándonos la cuestión: ¿Qué es patrimonio? Patrimonio es una palabra proveniente del latín “patrimonium” que significa “bienes heredados de los padres”. Si buscamos esta palabra en la Real Academia Española de la Lengua (s.f.), esta nos ofrece varias acepciones:

1. “Hacienda que alguien ha heredado de sus ascendientes”.
2. “Conjunto de los bienes y derechos propios adquiridos por cualquier título”.

3. “Conjunto de bienes pertenecientes a una persona natural o jurídica, o afectos a un fin, susceptibles de estimación económica”.

Con lo cual ¿a qué conclusiones llegamos con este primer acercamiento? Que nosotras, las personas, somos receptoras y a la vez transmisoras de ese algo al que denominamos patrimonio. En este sentido, debemos encargarnos no solo de que aquello que vayamos a legar lo haga en buenas condiciones, sino también de aumentar dicho patrimonio incluyendo otro nuevo. Además, a partir de finales del siglo XX, como bien explica Fernández Salinas (2005), se considera al patrimonio como un “factor de desarrollo local y territorial”. Por otro lado, como podemos observar en la última definición aportada, el patrimonio también tiene un sentido económico siendo origen de beneficios, lo que puede conllevar ciertos aspectos negativos provocando su sustracción ilegal, venta y compra fraudulenta, cuestión de la que volveremos a hablar más adelante.

Una vez vista la definición de Patrimonio, la RAE (s.f) nos ofrece la de otro término: Patrimonio histórico, señalando que se trata de un “Conjunto de bienes de una nación acumulado a lo largo de los siglos, que, por su significado artístico, arqueológico, etc., son objeto de protección especial por la legislación”. En este sentido, debemos establecer diferencias con otro concepto importante que es el de Patrimonio Cultural, el cual, según la UNESCO (s.f.) “comprende también expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional. Pese a su fragilidad, el patrimonio cultural inmaterial o patrimonio vivo es un importante factor del mantenimiento de la diversidad cultural”.

En la actualidad, como bien indica la UNESCO (2014), existen diferentes tipos de acciones que se pueden ejercer en beneficio de nuestro patrimonio, su correcto uso, protección, conservación y puesta en valor por la ciudadanía, los servicios públicos, etc. En este sentido, podemos destacar en primer lugar la importante labor de registro, inventariado y archivo no solo porque nos permite establecer cuales son los elementos considerados dignos de protección para un país, sino también porque nos ofrece información acerca del patrimonio que tenemos y dejamos de tener por diferentes circunstancias generando un seguimiento del mismo. En segundo lugar, tenemos la administración del patrimonio, cometido necesario para la generación y puesta en práctica de medidas que permitan y garanticen la acción de protección y conservación. Y, por último, debemos destacar la misión de transmisión y

concienciación a las nuevas generaciones de ciudadanos acerca de la importancia y el valor del patrimonio con el objetivo de crear conciencias responsables e implicadas.

Por lo tanto, si pasamos al ámbito de enseñanza formal actual, nos percatamos de que el sistema educativo español está enfocado no solo en la adquisición de conocimientos sino también, y fundamentalmente, en la obtención por parte del alumnado de una serie de aptitudes, capacidades y competencias. De este modo, como bien nos indica Gómez Redondo (2014), al revisar la LOMLOE advertimos la presencia de competencias clave como la de “conciencia y expresión culturales” y de competencias específicas (como la número 7) que podríamos decir que están encaminadas a originar, por parte del estudiante, una competencia patrimonial. Esta estaría encaminada a poner el foco de atención no solo en el reconocimiento y distinción de todos aquellos elementos que consideramos que forman parte de una identidad colectiva, sino que también aboga por el respeto del patrimonio artístico y cultural, material e inmaterial, tanto propio como ajeno, en busca no solo de su conservación, sino también del desarrollo de una serie de actitudes de solidaridad, respeto por los derechos humanos, cohesión y pertenencia.

Gómez Redondo (2014, p.1064) sugiere como definición de competencia patrimonial “la relación y construcción de significado, del individuo y la sociedad con los elementos heredados y generados por la propia cultura y por otras culturas, en tanto en cuanto se establezcan esas relaciones en base a la propiedad simbólica, pertenencia e identidad.”

Por consiguiente, llegamos a la conclusión de que es importante transmitir a los estudiantes dentro de las aulas de los centros educativos una sensibilización y respeto por el patrimonio. Todo ello en vista no solo a su participación en la conservación del mismo para su propio disfrute y el de generaciones futuras, sino también con la perspectiva de crear ciudadanos responsables con un mayor desarrollo de sus capacidades a nivel emocional, cívico, crítico y racional.

Por otro lado, Fontal Merillas y Marín-Cepeda (2020), tras la realización de un análisis cuantitativo y cualitativo con el objetivo de conocer la opinión y punto de vista de los estudiantes de la E.S.O. respecto al patrimonio, nos indican que los adolescentes vinculan el patrimonio “generalmente, con lo material, con aquello que tiene valor económico, identitario, cultural, relacionado con algo de lo que podemos aprender y disfrutar” (p.928) aportando, además, ejemplos próximos a su propio ambiente, es decir aquello que conocen, lo que “refuerza la idea de la importancia del aprendizaje experiencial en torno al patrimonio en

esta etapa educativa” (Fontal Merillas & Marín-Cepeda, 2020, p.929). Finalmente, dicho estudio concluye con la defensa del estudio del concepto de patrimonio en los centros educativos como un todo acercándose tanto al de carácter material como inmaterial y creando experiencias en torno a ello en las aulas.

En este sentido, la presente propuesta de innovación en el aula pretende llevar a cabo un acercamiento y sensibilización del patrimonio dirigido a alumnos de 2º de la ESO partiendo de los incontables casos de expolio y destrucción de obras de arte a lo largo de la historia de España. Al adentrarnos en este tema nos encontramos casos tan representativos como el robo del Códice Calixtino de la Catedral de Santiago de Compostela en 2011. Sin embargo, la mayoría de los casos no adquieren tal relevancia o no se encuentran en museos y galerías, sino que pertenecen a iglesias del medio rural poco vigiladas o con una seguridad escasa convirtiéndose en un blanco fácil para los ladrones. Algunos de estos casos son el de la sustracción de la campana de 100 kg de la ermita de Sant Martí de Castellar, en Quart, y el hurto de la talla barroca de san Pedro de la iglesia de Pals, ambos en Girona en 2010. Solo en el primer caso se consiguió recuperar la obra. Y, es que según un artículo de Sánchez, S. y Hernández, M. (2022) publicado por RTVE, nos encontramos en nuestro país con cifras que ascienden a los 250 robos al año de objetos patrimoniales, de los cuales son recuperados únicamente el 15%.

3.PROPUUESTA DE APLICACIÓN EN EL AULA. “MISIÓN SALVAGUARD-ARTE: EL PATRIMONIO BAJO AMENAZA”

3.1. Revisión de la literatura: otros estudios y proyectos previos

Si viajamos al siglo XIX nos topamos con una España en la cual se va a llevar a cabo el desarrollo e implantación de una serie de medidas que busquen un nuevo reparto de los bienes inmuebles que hasta entonces habían estado distribuidos de forma muy desigual entre la población, característica propia del Antiguo Régimen. En este sentido debemos destacar principalmente la desamortización de Mendizábal producida desde 1836 durante la regencia en el país de María Cristina y que tuvo como objetivo desvincular las propiedades que hasta aquel momento habían sido acaparadas por la nobleza y, fundamentalmente por el clero. Es en este último caso donde residía la mayoría del patrimonio artístico, quedando su uso y contemplación limitados a unos pocos.

Tras esto, como bien nos indica López Rodríguez (2011), se llevaría a cabo la Ley Madoz de 1855 que afectaría a los bienes civiles y otra serie de confiscaciones de carácter

eclesiástico durante la Primera República dando lugar a un proceso de aparición y creación de nuevos museos provinciales públicos a cargo del Estado en los cuales dar acogida a todos estos bienes patrimoniales y protegerlos de los expolios. De este modo, a lo largo del siglo XIX se fueron creando diferentes comisiones (como por ejemplo las Juntas de Intervención de Objetos Aplicables a Ciencias y Artes, posteriormente la Comisión Científica y Artística de las diferentes capitales de provincia y después las Comisiones Provinciales de Monumentos Históricos y Artísticos) de acuerdo a la crecida del interés ante el inventariado y salvaguarda del patrimonio español y de donde saldrían muchas de las obras que llenarían dichos museos.

Posteriormente, el papel adquirido por el Estado de protector del patrimonio conlleva en el siglo XX a la integración del mismo en la enseñanza, la cual se encontraba en niveles muy bajos debido a los acontecimientos desarrollados en dicho periodo de tiempo. En este sentido, podemos destacar algunas iniciativas de búsqueda de mejora del nivel cultural de la población española como las conocidas Misiones pedagógicas llevadas a cabo durante la II República Española o la Institución Libre de Enseñanza que veremos a continuación.

Por lo tanto, al realizar una revisión de la literatura correspondiente en materia de patrimonio a lo largo del siglo XX y XXI nos encontramos con trabajos y proyectos de gran relevancia. Aquí podemos ver algunos de ellos ordenados cronológicamente:

La Institución Libre de Enseñanza

En primer lugar, debemos hacer una mención a la Institución Libre de Enseñanza (I.L.E), la cual desde su creación por catedráticos en el año 1876 ejerció una independencia respecto a la Iglesia y el Estado, y emprendió un arduo camino en la defensa de la libertad de cátedra hasta su desaparición en 1936 como consecuencia de la oposición por parte del régimen franquista instaurado en España. Como bien nos explica Hernández Perelló, M.C (2012) dicha institución defendía que, de acuerdo al pensamiento europeo y burgués de sus inicios, “sólo la educación podía ayudarles en su deseo de transformar la sociedad, pero ésta debía ser una educación completa, integradora, que afectase a todos los planos posibles de la personalidad y que se guiase por imperativos éticos”. De este modo, partiendo de esta idea, la I.L.E consideró que el camino a querer y defender la patria española solo sería posible mediante su conocimiento y entendimiento junto con la potenciación de cualidades en los alumnos como la originalidad y la autonomía a la hora de razonar. Todo ello con el objetivo de formarlos como ciudadanos libres para su correcta convivencia y manejo activo dentro de la sociedad. Es por eso que, como bien señala Hernández Perelló, M.C (2012), la I.L.E se

alejó de la enseñanza de tipo tradicional en beneficio de la transformación del alumno en un “sujeto investigador” y otorgó una gran importancia a la educación en patrimonio. En este sentido, la I.L.E promovió la enseñanza de la Estética, la impartición de asignaturas como la Historia del Arte y la realización de excursiones pedagógicas con los alumnos para despertar en ellos la motivación e interés por el estudio del arte y la historia a partir de la experiencia propia, directa y activa.

Si nos centramos en este último aspecto, podemos decir que las excursiones se convirtieron en un elemento fundamental de formación en la I.L.E entrando en contacto con el medio y, al final de las cuales, el estudiante debía realizar un resumen de su experiencia. De este modo, los museos, las ciudades, distintas regiones de España e, incluso, de otros países como Francia se convirtieron en los lugares idóneos para el aprendizaje activo de historia, arte, geografía, ciencias y otras disciplinas y actitudes como la práctica de la moral y valores. Todo esto, como bien nos indica Hernández Perelló, M.C (2012), permitió que los grupos de estudiantes beneficiados de estas experiencias, al entrar en contacto con su entorno y las zonas rurales de España, construyeran en sus mentes una nueva forma de ver el patrimonio allí alojado y desarrollasen una nueva conciencia acerca de la importancia de su conservación junto con la revalorización de la identidad cultural de España. De hecho, una investigación cualitativa y cuantitativa realizada por Fontal Merillas y Marín-Cepeda (2020, p.929) indica que “Las experiencias de cercanía con el patrimonio a través de viajes y visitas a lugares de interés cultural resultan fundamentales para aproximar al alumno al patrimonio y ofrecerle oportunidades de aprendizaje significativo y experiencial”.

Europa Nostra e Hispania Nostra

Europa Nostra es una red patrimonial con representación en cuarenta países cuya fundación se remonta al 29 de noviembre de 1963, fecha desde la cual no han parado de contribuir en su labor de sensibilización y colaboración ciudadana respecto a la defensa del patrimonio cultural y natural europeo. En la actualidad cuenta con el apoyo de organismos internacionales tan importantes en materia de educación, ciencia y cultura como la UNESCO, y dirige múltiples operaciones y movilizaciones en apoyo y auxilio de los diversos espacios patrimoniales en peligro de deterioro o desaparición.

En este sentido, Europa Nostra cuenta con una asociación representativa en España (Hispania Nostra) y desde 1978 convoca cada año la entrega de los conocidos como Premios de Europeos del Patrimonio como forma de reivindicar y reconocer diferentes propuestas de

conservación del patrimonio europeo. De este modo, en el año 2022 en España se ha otorgado este reconocimiento a diversos proyectos como por ejemplo: *PAX-Patios de la Axerquía* dedicado a la rehabilitación de las casa-patio de Córdoba (Andalucía) dando soluciones a cuestiones como la forma de vida sostenible y la despoblación, o *Wikipedra* enfocado a la creación de una base de datos de estructuras de piedra seca por medio de la colaboración ciudadana.

Programa de televisión “Misión Rescate”

Pasando a otros proyectos llevados a cabo, debemos avanzar en el tiempo, concretamente a 1967, año en el que comenzó a emitirse el programa de televisión conocido con el nombre de *Misión Rescate*. Este, a modo de concurso, fue emitido durante 15 años (hasta 1982) con el objetivo de convertirse en una vía de educación patrimonial para el público más joven proveniente de cualquier parte de España. Gracias a él se dieron a conocer numerosos bienes patrimoniales en vías de desaparición o en situación de deterioro por medio de su localización por grupos de estudiantes guiados por sus profesores con el objetivo final de la adquisición de un premio.

Partiendo de esta premisa, surgieron proyectos tan interesantes como el llevado a cabo en 1976 por el grupo 704, un equipo conformado por estudiantes de 14 años y su profesor, D. Víctor Manuel Revilla, de la Escuela Hogar del Colegio Nacional S. Salvador de Oña. Durante el tiempo en el que se desarrolló el proyecto los alumnos realizaron labores de trabajo consistentes en la limpieza y arreglo del cementerio de Oña junto con el descubrimiento de diversos vestigios arqueológicos tales como 3 aras romanas (finales del s.III d.C.) y un ara altar cristiano prerrománico (finales del s.IX). En definitiva, dicho proyecto se constituyó como un ejemplo a seguir de motivación de las generaciones más jóvenes hacia la protección de nuestro patrimonio nacional convirtiéndolos en los actores principales sin cuyo esfuerzo este no hubiese sido posible.

Concurso “Los Nueve Secretos”

Siguiendo con otros proyectos de destacada importancia pasamos a hacer una mención al concurso escolar anual conocido con el nombre de *Los Nueve Secretos* llevado a cabo desde 2001 hasta 2014 por la Fundación de Santa María la Real del Patrimonio Histórico y enfocado en concienciar a los estudiantes de 4 de la E.S.O, bachillerato y ciclos formativos acerca de la importancia y necesidad de conservación del patrimonio en la comunidad autónoma de

Castilla y León. Es debido a la relevancia y resultados positivos de este proyecto por lo que en 2013 fue galardonado con mención especial con el Diploma en la categoría de Educación, Formación y Sensibilización de los Premios Europa Nostra en España.

El funcionamiento de dicho concurso consistía en la elaboración y presentación, por parte de grupos conformados por un máximo de 8 alumnos y 2 profesores, de proyectos sobre un objeto patrimonial en vías de desaparición o en malas condiciones de conservación. Los premios otorgados podían ser hasta 9 y consistían en viajes culturales tanto dentro de España como fuera. De esta manera, se llegó a alcanzar a lo largo de sus 14 años de ejecución el número de 2500 alumnos participantes y la puesta en práctica real de muchos de los proyectos de conservación y restauración en respuesta a esa sensibilización patrimonial.

Observatorio del Patrimonio Histórico Español (OPHE)

A continuación, viajamos a Granada donde nos encontramos con el Observatorio del Patrimonio Histórico Español, también conocido como OPHE. Este fue concebido a partir del proyecto de investigación “Estudio comparado de las políticas de protección del Patrimonio Histórico en España. Creación del Observatorio sobre el Patrimonio Histórico Español (OPHE)” ideado por un grupo de investigadores pertenecientes a diferentes ámbitos y llevado a cabo en la universidad de dicha ciudad gracias a la financiación de la Junta de Andalucía en 2005.

De este modo, como su propio nombre indica, la OPHE pretende convertirse en un referente de protección del Patrimonio Histórico en España al servicio de toda la ciudadanía por medio del examen e indagación de las diversas políticas de protección españolas tanto a nivel público (Estado y autonomías) como privado y su difusión al resto de la comunidad científica y patrimonial internacional.

La OPHE cuenta con una página web propia denominada *Patrimonio.es* dedicada a la difusión del patrimonio y la sensibilización de la población, pero también pone a disposición de la ciudadanía gran cantidad de información y documentación patrimonial contrastada y analizada junto con estadísticas de distintos temas patrimoniales como por ejemplo los expolios, declaraciones de bienes, etc. Por no hablar de la labor de orientación y recomendación que ofrece a las distintas instituciones y administraciones de carácter público.

Proyecto de Innovación Educativa “Salvemos Rioseco”

Este proyecto fue llevado a cabo en 2010 por el IES Merindades de Castilla, instituto público de la localidad de Villarcayo (Burgos), y coordinado por Esther López Sobrado, profesora de enseñanzas medias de dicho centro, actual presidenta de la Asociación Cultural Salvemos Rioseco y vicepresidenta de la Fundación monasterio Santa María de Rioseco. Dicho centro educativo se unió a los múltiples voluntarios que ya habían comenzado en 2008 a realizar sus primeros esfuerzos para la recuperación y protección del Monasterio cisterciense de Santa María de Rioseco, una obra de estilo románico localizada en el Valle de Manzanedo abandonada y condenada a su desaparición. Sin embargo, con el surgimiento de este colectivo ciudadano finalmente se le volvió a otorgar a este bien patrimonial su relevancia original convirtiéndose en espacio de realización de las destacadas Jornadas del Monasterio de Rioseco de los Cursos de Verano de la Universidad de Burgos (UBU) y diversas actividades culturales, conciertos, talleres, exposiciones, conferencias, etc.

Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE)

Desde el año 2010 existe en nuestro país el observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE) el cual nace a partir de la creación de cuatro proyectos de Investigación, Desarrollo e innovación. El primero de ellos fue desarrollado desde 2010 hasta 2012, el segundo desde 2013 hasta 2015, el tercero desde 2015 hasta 2018 y el último desde 2018 hasta la actualidad con perspectiva de llegar hasta junio del año 2024. De este modo, el proyecto del OEPE comenzó con la creación de una base de datos dedicada a la búsqueda, valoración y registro de programas insertos en el ámbito de la educación patrimonial tanto a nivel nacional como internacional seguido por la creación de una escala de evaluación estandarizada y, por último, el desarrollo del estudio de diferentes programas de educación patrimonial haciendo uso de las herramientas desarrolladas hasta ese momento por el OEPE. En la actualidad dicho observatorio continúa inmerso en su último proyecto dedicado a la creación de una escala a través de la cual poder calcular el nivel de aprendizaje en materia patrimonial llevado a cabo por medio del uso de plataformas, aplicaciones y otros medios digitales.

Dentro del equipo que conforma el OEPE es necesario destacar la presencia de algunas figuras como la de Olaia Fontal Merillas, licenciada en Bellas Artes y en Historia del Arte y Doctora en Ciencias de la Educación siendo actualmente profesora titular de la

Universidad de Valladolid. Dentro de sus líneas de investigación encontramos trabajos dedicados al ámbito de la educación patrimonial.

Proyecto Aulas Innovadoras de Educación Patrimonial

Este proyecto impulsado por el Gobierno de Canarias está enfocado a la generación dentro de las aulas de hasta 16 centros educativos públicos de propuestas y trabajos creativos y novedosos vinculados al patrimonio cultural propio de la Comunidad Autónoma de Canarias y centrados en su conservación, sostenibilidad y convivencia con su entorno por alumnos pertenecientes a las E.S.O. De esta forma algunos de sus objetivos son el establecimiento de redes de conexión entre el patrimonio, la comunidad educativa y la ciudadanía, el desarrollo del uso de las TICs por medio de procesos de investigación y la creación de una conciencia de conservación y puesta en valor de las raíces del pueblo y la historia canaria.

3.2. Justificación curricular de la propuesta de Gamificación

“Misión salvaguardARTE: el patrimonio bajo amenaza” es una propuesta original de innovación en el aula dirigida a los alumnos de Geografía e Historia de 2º de la E.S.O. Según el DECRETO 39/2022, del 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, esta propuesta trabaja las siguientes competencias específicas, competencias clave, contenidos y criterios de evaluación.

Contenidos/Saberes básicos

Los contenidos que forman parte de la materia de Geografía e Historia de 2 de la E.S.O. se conforman en tres bloques siendo el Bloque C, dedicado al “Compromiso cívico local y global” y, concretamente, a la “Conservación y defensa del patrimonio histórico, artístico y cultural”, el correspondiente a nuestra propuesta de aplicación en el aula.

Objetivos de etapa

La presente propuesta de innovación en el aula permite al alumnado desarrollar las competencias necesarias para poder lograr los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, pero asistiendo en mayor medida a algunos de ellos. De este modo, debemos destacar su contribución al:

- Desarrollo de las capacidades necesarias para que los estudiantes conozcan sus derechos y deberes junto con el aprendizaje de actitudes como la tolerancia y la solidaridad. Todo ello para que puedan vivir en sociedad desde el respeto a la diversidad y la democracia.
- La educación en igualdad rehusando cualquier tipo de discriminación (ya sea por género y orientación sexual como de origen, situación económica, etc.) por medio del trabajo colaborativo de los alumnos que ayude a la creación de un ambiente de respeto dentro y fuera de las aulas.
- Uso responsable y correcto de las diversas fuentes de información, el empleo con rigor del lenguaje histórico, y la identificación y explicación de las causas y consecuencias de hechos imprescindibles que forman parte de nuestra historia.
- La puesta en valor del patrimonio histórico-artístico y cultural tanto de nuestro propio país y entorno como a nivel europeo junto con la valoración de todo aquello que nos rodea desde una perspectiva artística.
- La puesta en práctica del proceso de toma de decisiones a lo largo de diferentes situaciones a lo largo de nuestra vida asumiendo las responsabilidades oportunas y siempre enfocados en el respeto a los demás.
- La concienciación en relación al respeto por el medio ambiente por medio, entre otras cosas, de prácticas o costumbres saludables.
- La familiarización con diferentes tipos de textos a partir de su manejo para la práctica y el desarrollo de múltiples capacidades como: su comprensión, la mejora de la ortografía y la creación de estructuras ordenadas, limpias y claras a la hora de realizar exposiciones orales en el aula.

Competencias específicas y criterios de evaluación

Según el DECRETO 39/2022, del 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, esta propuesta trabaja las siguientes competencias específicas:

Competencia específica 1: “Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos”.

1.1 “Elaborar, expresar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y

tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado (CCL2, CCL3, CD1, CD2, CC1)”.

1.2 “Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Edad Media y la Edad Moderna, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)”.

Competencia específica 2: “Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común”.

2.1 “Identificar, valorar y mostrar interés por los principales problemas que afectan a la sociedad, adoptando una posición crítica y proactiva hacia los mismos (CCL2, CD1, CD2, CC1, CC3, CE3)”.

2.2 “Incorporar y utilizar adecuadamente términos, conceptos y acontecimientos relacionados con la geografía, la historia y otras disciplinas de las ciencias sociales, a través de intervenciones orales, textos escritos y otros productos, mostrando planteamientos originales y propuestas creativas (CCL1, CCL2, STEM2, STEM4, CD2, CCEC3)”.

2.3 “Elaborar juicios argumentados, respetando las opiniones de los demás y enriqueciendo el acervo común en el contexto del mundo actual, sus retos y sus conflictos desde una perspectiva sistémica y global (CD3, CPSAA3, CC3, CCEC2)”.

Competencia específica 4: “Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible”.

4.2 “Argumentar la necesidad de acciones de defensa, protección, conservación y mejora del entorno natural, rural y urbano a través de propuestas e iniciativas que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad y del reparto justo y solidario de los recursos (STEM5, CPSAA2, CC3, CC4, CE1)”.

Competencia específica 7: “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, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos”.

7.3 “Señalar los fundamentos de la idea de Europa a través de las diferentes experiencias históricas del pasado e identificar el legado histórico, institucional, artístico y cultural como patrimonio común de la ciudadanía europea (CCL4, CC1, CCEC1, CCEC3)”.

Por lo tanto, con todas estas competencias específicas lo que se pretende conseguir es que los estudiantes, a través de esta propuesta de innovación y sobre todo a través de los retos planteados por medio de la metodología activa del roleplay que serán explicados más adelante, sean capaces de: entender la información que se les aporta siendo capaces de analizar los datos que contienen, extrayendo y diferenciando los principales de los secundarios; buscar y seleccionar su propia información desde un punto de vista crítico y seguro; desarrollar su creatividad generando ellos mismos sus propios materiales; generar un ambiente de trabajo en equipo basado en el respeto a las ideas de los compañeros y la libertad de expresión siempre desde la tolerancia y la igualdad; y el conocimiento del legado histórico y su importancia en nuestra vida e identidad.

Todo ello para que sean críticos con las sociedad en la que viven, que sean conscientes de los problemas a los que nos enfrentamos desde un punto de vista cultural e identitario a través del arte y la historia, y que desarrollen sus propias inquietudes reflexionando acerca de lo que pueden hacer ellos mismos como ciudadanos.

Indicadores de logro

Los indicadores de logro han sido creados y establecidos a partir de los criterios de evaluación antes mencionados. De este modo, dichos indicadores serían:

Criterio de evaluación 1.1:

- 1.1.1. El alumno presenta los contenidos trabajados al resto de compañeros por medio de formatos originales.
- 1.1.2. El alumno es capaz de utilizar fuentes de información fiables y contrastadas.
- 1.1.3. El alumno se expresa con fluidez demostrando un control sobre los contenidos.

Criterio de evaluación 1.2:

- 1.2.1. El alumno muestra una correcta asimilación de los contenidos siendo capaz de extraer

la información principal y las ideas secundarias de los materiales manejados en los distintos retos.

Criterio de evaluación 2.1:

2.1.1. El alumno muestra interés por el tema trabajado y es capaz de sacar sus propias conclusiones críticas en relación con los problemas sociales, culturales e históricos a los que está sujeto.

Criterio de evaluación 2.2:

2.2.1. El alumno demuestra tener una buena expresión escrita.

2.2.3. El alumno utiliza un vocabulario (términos, conceptos, etc) apropiado y específico de los contenidos tratados.

Criterio de evaluación 2.3:

2.3.1. El alumno respeta la variedad de opiniones de sus compañeros permitiendo la creación de un espacio de escucha y participación activa siempre desde el compañerismo y la educación.

2.3.2. El alumno es capaz de formular argumentos asociados a los retos de la actualidad y el mundo globalizado en el que vivimos de forma razonada y crítica.

Criterio de evaluación 4.2:

4.2.1. El alumno es capaz de ver la necesidad de acciones de defensa, protección y conservación del patrimonio histórico-artístico del medio rural.

4.2.2. El alumno es capaz de ofrecer propuestas, soluciones y alternativas a la problemática de expolio y destrucción del patrimonio.

Criterio de evaluación 7.3:

7.3.1. El alumno es capaz de relacionar y extrapolar los acontecimientos propios del patrimonio rural español a otros países y culturas.

7.3.2. El alumno es capaz de identificar el legado histórico, institucional, artístico y cultural como patrimonio común de la ciudadanía europea.

Competencias clave

Respecto a las competencias clave, nuestro proyecto de innovación en el aula aborda las que vemos a continuación:

1. La competencia en comunicación lingüística (CCL): debido a que los estudiantes practican su expresión oral no solo por medio del comentario de los materiales y la

resolución de los retos con sus compañeros de equipo, sino también a través de las exposiciones orales realizadas durante la última sesión, demostrando la fluidez en el uso de las palabras, el manejo sobre las cuestiones tratadas, el vocabulario específico utilizado, etc.

2. La competencia plurilingüe (CP): como consecuencia de la utilización, por parte de los estudiantes, de nuevo vocabulario específico y propio del estudio de cuestiones vinculadas al arte y al patrimonio y que, en algunos casos, son provenientes de otros idiomas como el inglés u otras lenguas como el latín y el griego. Ej: mosaico, ábside, románico, óleo, etc.
3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): debido a la observación y comprensión, por parte de los alumnos, del entorno siendo capaces de plantear preguntas o hipótesis y responderlas a través de la adquisición de pruebas o evidencias y aplicando sus conocimientos para cambiar la sociedad. Esto lo podremos ver fundamentalmente en los retos planteados para los estudiantes que adquieran el rol de policías al tener que resolver un caso de robo de patrimonio que se explicará más adelante.
4. La competencia digital (CD): por medio de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación desde un punto de vista crítico, razonado y seguro. En el caso de esta propuesta se hará uso de ordenadores cuando los retos lo requieran para la búsqueda de información.
5. La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): desarrollada por los alumnos al enfrentarse a la resolución de retos en equipo siendo necesario un correcto y respetuoso trabajo colaborativo. Aunque aquí también cabría hablar del autoconocimiento y reflexión sobre uno mismo, de la sociedad en la que vive, el desarrollo de responsabilidades y la autogestión del aprendizaje al adquirir un rol durante el roleplay donde los estudiantes son los protagonistas y el profesor actúa como guía o ayuda.
6. La competencia ciudadana (CC): desarrollada por los alumnos a través del conocimiento de la situación actual del patrimonio rural de España siendo conscientes de nuestra propia identidad cultural, de los problemas a los que se enfrenta y cómo podemos participar o contribuir en la resolución de los mismos. Para ello, los retos establecidos a lo largo del roleplay tendrán como uno de sus objetivos el desarrollo de una responsabilidad y compromiso con la sociedad, y una conciencia ciudadana fundamentada en la reflexión crítica.

7. La competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): esta es una de las competencias más importantes y fundamentales de la presente propuesta de innovación en el aula. De este modo, se pretende que el alumno la desarrolle a través de la comprensión y puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de las zonas rurales desprotegidas de España y la riqueza que nos aporta para lograr su participación en su conservación por medio de la creación de una conciencia patrimonial y el desarrollando ideas y opiniones acerca de dicho patrimonio.

3.3. Objetivos generales de la propuesta de innovación

En definitiva, ¿qué es lo que queremos conseguir mediante esta propuesta de innovación en el aula?:

- Dar visibilidad al patrimonio rural y acercarlo a las generaciones más jóvenes.
- Promover el interés y respeto hacia el patrimonio histórico-artístico que nos rodea siendo conscientes de su importancia y de lo que podemos hacer como ciudadanos para evitar su expolio y garantizar su protección desde nuestra propia iniciativa personal y colectiva.
- Trabajar con documentos de carácter legislativo y prensa escrita como una forma de que los alumnos entren en contacto con este tipo de materiales a los que no suelen estar habituados.
- Llevar a cabo un ejercicio de investigación en el que se desarrollen nuestras capacidades de búsqueda de información y tratamiento de la misma desde un punto de vista crítico y riguroso.
- Desarrollar valores de solidaridad, respeto y trabajo en equipo.

3.4. Desarrollo de la propuesta “Misión salvaguardARTE: el patrimonio bajo amenaza”

La temática elegida en torno a la cual se van a desarrollar los proyectos de la propuesta “Misión salvaguardARTE: el patrimonio bajo amenaza”, parte de una cuestión vinculada con la actualidad y los contenidos de la materia mencionados anteriormente.

De este modo, el presente proyecto se inspira en los casos de desaparición y robo de patrimonio y obras de arte llevados a cabo a lo largo de la historia hasta llegar a nuestros días. Algunas de estas obras son muy conocidas adquiriendo un renombre de carácter mundial mientras que otras no lo son tanto debido a su índole más local y rural. Por lo tanto, partiendo

de esta premisa el alumnado adquirirá dentro de la actividad de roleplay un papel determinado como uno de los actores interventores en este tipo de situaciones de expolio. Es decir, realizarán las labores de policía y de ladrones con el objetivo de llevar a cabo una reflexión crítica acerca de la importancia del patrimonio y lo que pueden hacer desde su posición de ciudadanos para salvaguardarlo. Para ello los alumnos deberán ir resolviendo una serie de retos siguiendo las premisas propias de la gamificación y el roleplay dentro del aula del centro educativo.

Por consiguiente, la propuesta de innovación está contemplada para ser llevada a cabo a lo largo del último trimestre. Las tres primeras sesiones serán de carácter informativo y de concienciación siendo realizadas a lo largo de la misma semana, mientras que las cuatro restantes, correspondientes a las actividades de roleplay, serán realizadas durante la semana siguiente. Por último, se deberá añadir una octava y última sesión correspondiente a la entrega de los retos resueltos y la exposición oral de los mismos junto con las conclusiones extraídas.

Respecto a la organización, la actividad no va a ser individual, sino grupal. De este modo, dichos grupos estarán conformados por aproximadamente 5 personas. Además, el profesor deberá reservar un aula grande donde los distintos grupos se puedan reunir con espacio suficiente pudiendo hacer uso de ordenadores durante la fase de roleplay. En este sentido sería recomendable la utilización de la Sala de Informática si el centro educativo cuenta con esa opción.

3.4.1. Metodología y desarrollo de la 1ª fase de sensibilización en patrimonio

Esta fase tendrá lugar dentro del aula de uso diario para la impartición de la materia de Geografía e Historia y, como ya se ha mencionado, tendrá una duración de 3 sesiones de una hora cada una a lo largo de la misma semana.

Respecto a la metodología empleada esta será fundamentalmente de tipo tradicional puesto que el profesor adquirirá un rol de explicación, modelo a seguir y guía del desarrollo de las cuestiones que deberá tratar. Mientras que los alumnos adquirirán un rol fundamentado en la escucha. Sin embargo, para que estas sesiones no se vuelvan monótonas se recomienda el constante fomento de la participación de los estudiantes lanzándoles preguntas, pidiéndoles su opinión o solicitándoles que cuenten experiencias personales vinculadas a los temas tratados generando un diálogo con ellos.

1ª sesión: Consiste en una introducción general a la dinámica que se llevará a cabo. Para ello se hará uso de un Power Point explicativo en el que el docente haga alusión a ejemplos de patrimonio que llamen el interés de los alumnos por su viralidad (ej: el *Eccehomo*), otros menos conocidos pero de carácter internacional como el de la *Venus del Espejo* (acuchillado por la sufragista Mary Richardson en 1914) y otros de carácter local a modo de un inicial acercamiento al alumno. A partir de aquí, pasamos a la explicación de las actividades que se realizarán en el aula y la creación de los grupos de la fase de Gamificación (roleplay).

2ª sesión: Se trata de una fase de sensibilización en patrimonio. Aquí se explicará a los estudiantes los diferentes tipos de patrimonio que existen, qué significa BIC, qué es la lista roja, etc. y se llevará a cabo la visualización de pequeños fragmentos (no más de 15 mins) de algunas películas como la *Dama de Oro* y el documental de *Las cajas españolas* donde se refleja casos tan importantes para la historia de España como la salvaguarda de las obras maestras del Museo del Prado durante la Guerra Civil Española.

3ª sesión: Se centrará en la continuación de la charla de concienciación sobre patrimonio pero vinculada, esta vez, a la Brigada de Patrimonio Histórico del Cuerpo Nacional de Policía y al Grupo de Patrimonio Histórico de la Guardia Civil. Por lo tanto, se llevará a cabo una explicación de sus funciones junto con la presentación de casos significativos y famosos de delitos contra el patrimonio como el de Erik el Belga, uno de los mayores ladrones de obras de arte del siglo XX.

3.4.2. Metodología y desarrollo de la 2ª fase de Gamificación (Roleplay)

La actividad de roleplay se desarrollará en torno a una historia ficticia acerca de un delito de expolio de patrimonio creada a partir de otros casos reales. Estos son fundamentalmente el robo de la pila bautismal de finales del siglo XII de Prádanos de Ojeda (Palencia) y el caso de Erik "el Belga" en la Colegiata de la ciudad de Toro (Zamora). Además, se utilizará como objeto robado la pila bautismal románica de finales del siglo XII procedente, en la realidad, de la Iglesia de San Fructuoso de Colmenares de Ojeda.

A continuación, expongo los rasgos más importantes del caso ficticio creado y entorno al cual deberá trabajar cada grupo de estudiantes de acuerdo al papel que se les haya asignado:

- Objeto robado: pila bautismal románica de finales del siglo XII de una iglesia de una pequeña localidad de Castilla y León.
- Localidad: Vilella, pequeño pueblo de la provincia de Burgos (Castilla y León) con población muy escasa en torno a los 30 habitantes. Dicho pueblo pertenece al municipio de Rebolledo de la Torre localizado a unos 80 km de Burgos capital y en la frontera con Palencia.
- Características de la iglesia: iglesia moderna moderna realizada en piedra y dedicada a Santa Eulalia. Cuenta con una sola nave, un campanario y una sacristía al fondo. La techumbre es de yeso raso y las puertas son de madera. Sin alarmas ni sistemas de seguridad. Se encuentra localizada en uno de los extremos del pueblo y sobre una zona alta. Las casas que se encuentran en los alrededores están abandonadas a excepción de una, la cual no tiene visión de la puerta de entrada, solo de la trasera del edificio donde únicamente hay un pequeño muro. No hay apenas iluminación en el exterior.
- ¿Cuándo y cómo se produjo el robo?: durante la noche del 4 de febrero de 2023, época del año en la que apenas hay habitantes en la localidad. Fácil acceso por la noche rompiendo a la fuerza con un martillo la puerta de madera. Una vez dentro los ladrones localizaron la pila bautismal y la sustrajeron por la misma puerta de entrada.
- Ladrones: destaca como figura principal un conocido ladrón de patrimonio que ya había actuado en la zona previamente sustrayendo y vendiendo ilícitamente obras de gran valor patrimonial. Dicho ladrón no actuó solo sino con la ayuda de otras dos personas.
- Observaciones: No se conservan fotografías de la pila bautismal previa al robo, pero sí dibujos realizados por uno de los vecinos que había sido monaguillo de la iglesia en su infancia.
- Pasos que siguen los ladrones:
 1. Tras el robo el objeto es escondido durante varios meses en un almacén.
 2. Pasado este tiempo el objeto es entregado a un intermediario o perista con conocimientos artísticos y contactos con coleccionistas, anticuarios o particulares a los cuales vender la obra. Estos últimos siempre pertenecen a sitios muy distantes del lugar del delito (ej: Madrid).
 3. Antes de que llegue a su destino final, en este caso un anticuario, el objeto pasa por numerosos dueños para que sea desvinculado de su lugar de sustracción y que el nuevo propietario no conozca su pasado. Esta es la única manera de que un negocio legal pueda tener expuesta una obra robada puesto que este tipo de

establecimientos están obligados a llevar a cabo un registro de todas las obras que están bajo su posesión.

4. Pasado un año se produce su exportación a un anticuario en Francia.

- Final del caso: la obra es detectada por la INTERPOL en el momento en el que los últimos dueños solicitan el traslado legal de la obra a dicho anticuario en Francia. INTERPOL se pone en contacto con el Grupo de Patrimonio de la Guardia Civil de España y el objeto es recuperado.

Respecto a las sesiones en las que se llevará a cabo la fase de roleplay estas serán un total de 4 (de una hora cada una) durante la misma semana y tendrán lugar en el Aula de Informática del centro. De este modo, a partir del caso ficticio de expolio de patrimonio ya mencionado los alumnos, divididos en grupos, adquirirán unos roles a partir de los cuales deben rellenar una ficha en la que reflejen las funciones de su grupo. Esto lo harán resolviendo una serie de retos y contestando finalmente a diversas preguntas como: ¿de qué forma ellos, como ciudadanos, pueden colaborar en la protección del patrimonio del ámbito rural? y ¿qué han aprendido del resto de equipos?

De este modo, frente al rol del alumno, el del docente consistirá en: hacer de guía dejando claras las normas y pasos a seguir por los estudiantes para evitar confusiones en el desarrollo de la propuesta, ser una figura de ayuda cuando los alumnos lo requieran resolviendo sus dudas y explicándoles aquellos conceptos y términos que no lleguen a comprender; controlar los tiempos; y garantizar el respeto y la participación de todos los alumnos.

En cuanto a los materiales que deberán ser utilizados, se les entregará a los alumnos una serie de sobres con ellos dentro. En su interior encontrarán artículos de periódico ficticios vinculados al caso para que se pongan en contacto con la prensa escrita y su análisis, fotografías, ilustraciones de la escena del crimen, el informe del suceso, transcripciones de declaraciones, denuncias de robos, fichas catalográficas en blanco, fragmentos de leyes y del código penal, etc.

Por último, durante la semana siguiente se realizará la última y octava sesión. Aquí cada grupo deberá entregar al profesor/a las fichas completadas durante la semana previa y poner en común de forma oral con el resto de sus compañeros de clase cómo han resuelto los retos (asumiendo o interpretando su rol correspondiente) y una reflexión final. Podrán hacer uso de un Power Point o cualquier otro soporte para exponer esta parte.

Además, todas las actividades realizadas a lo largo de toda la propuesta y las fichas ya completas se subirán a un blog a modo de memoria. Dicho blog será completado por los alumnos para que hagan un uso de las TICs con un sentido difusor. Es decir, para que la experiencia y conclusiones sean accesibles al resto de compañeros del centro y cualquier otra persona interesada en la propuesta impartida en el aula.

Por lo tanto, es conveniente destacar que, aunque la metodología principal en la que se basa la propuesta es el roleplay, dentro de la misma los alumnos se pondrán en contacto con otros tipos como:

- El trabajo colaborativo puesto que los alumnos deben resolver los retos planteados en grupo, aportando cada uno de ellos ideas y perspectivas.
- La metodología expositiva puesto que los alumnos deben transmitir sus conocimientos sobre los temas tratados al resto de sus compañeros de forma oral demostrando.
- El flipped classroom o aula invertida en caso de que a los estudiantes no les de el tiempo suficiente en el aula para completar sus retos y, por lo tanto, sea necesario invertirlo fuera del horario lectivo mediante videollamadas entre los propios miembros del grupo.

3.4.3. Retos a resolver por cada grupo

FICHA A: Brigada de Patrimonio Histórico del Cuerpo Nacional de Policía y Grupo de Patrimonio Histórico de la Guardia Civil (Anexo A).

RETO 1: Se ha producido un robo. Hoy, día 5 de febrero del año _____ se ha informado a las autoridades policiales de un robo en la localidad de Villela. Como profesionales pertenecientes al departamento de policía deberéis comenzar cuanto antes con el proceso de investigación. Para ello se os hará entrega de las primeras noticias e indicios que deberéis analizar para resolver el caso. El sobre N°1 contiene:

- Una noticia de prensa (Anexo B).
- Una ficha con las características de la localidad del suceso (Anexo C).

-Leed atentamente los documentos. ¿Cuáles son vuestras primeras impresiones acerca del caso? ¿Qué es lo que sabéis hasta ahora?

RETO 2: La escena del delito. Tras este primer contacto debéis personaros cuanto antes en la localidad donde se ha producido el suceso para analizar la escena del delito e interrogar a los vecinos para que os puedan proporcionar más pistas. El sobre N°2 contiene:

- Imágenes de la escena del delito (Anexo D).
- Una transcripción de una declaración tomada a un vecino (Anexo E).
- Muestra del informe que ha enviado el cura a la Guardia Civil con las características del objeto robado (Anexo F).

-En primer lugar, deberéis analizar la declaración del vecino y el informe y extraer todos aquellos datos nuevos y significativos para la investigación.

-En segundo lugar, deberéis encontrar nuevas pistas observando la escena del delito y realizar una lista con todo lo que veáis.

-Por último, haced una deducción de lo que pudo pasar. ¿Cuántos ladrones cometieron el robo? ¿Por dónde entraron? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Con qué? ¿Utilizaron alguna herramienta? ¿Por dónde salieron? ¿Se dejaron algo?

RETO 3: “Si no lo veo, no lo creo”. Pasado un año se produce una llamada en el departamento de policía por la cual la INTERPOL ha localizado diversas obras robadas expuestas en un anticuario de Francia. Os han enviado las fotografías de las mismas así que, ahora, os toca a vosotros. El sobre N°3 contiene:

- Imágenes de 4 obras de arte encontradas por INTERPOL (Anexo G): *Flores de Amapola* de Vincent van Gogh (Figura 1) robado en 2010 del Museo Mohammed Mahmoud Khalil del Cairo, el tapiz de *La apoteosis de las artes* de Corneille Schutzdel del siglo XVII (Figura 2) robado por Erik el Belga, la pila bautismal de finales del siglo XII (Figura 3) y *Retrato de una dama* de Gustav Klimt (Figura 4) robada en 1997 de la Galería de Arte Moderno Ricci Oddi de Piacenza.
- Fichas catalográficas en blanco (Anexo H).

-En primer lugar, haciendo uso de la muestra del informe enviado por el cura de la iglesia de Villela que se proporcionó en el sobre N°2 debéis identificar el objeto robado que llevamos buscando a lo largo de todo el caso.

-A continuación, debéis realizar una ficha catalográfica describiendo y clasificando las obras de arte que se ven en las fotografías. En cada ficha hay que señalar:

1. El tipo de objeto (escultura, pintura, manuscrito, etc)
2. El material (piedra, bronce, madera, etc).
3. La técnica de realización (óleo, esculpido, grabado, etc).
4. Las dimensiones aproximadas.
5. El estado de conservación (daños, reparaciones, etc).
6. Los elementos identificativos relevantes (marcas e inscripciones).
7. El tema representado.
8. Breve descripción de la forma y los colores.
9. Observaciones.

RETO 4: Caso resuelto. Ya hemos recuperado el bien patrimonial sustraído. En esta nueva y última fase, tras el interrogatorio a los dueños del anticuario, debemos hacer uso de diferentes leyes para identificar qué es lo que se considera delito patrimonial. El sobre N°4 contiene:

- Fichas con textos (Anexo I):
 1. Fragmentos de la Ley 16/1985 de Patrimonio Histórico Español.
 2. Fragmentos de la Ley 12/2002, de 11 de julio, de Patrimonio Cultural de Castilla y León.
 3. Fragmentos de la Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal.
- Transcripción del interrogatorio a los dueños del anticuario (Anexo J).

-Leed y analizad los documentos aportados. A continuación, responded a las preguntas de las fichas.

RETO FINAL: Reflexiona. ¿De qué forma, como ciudadanos, podemos colaborar en la protección del patrimonio del ámbito rural?

FICHA B: Equipo de ladrones (Anexo K).

RETO 1: El encargo. Un promotor se ha puesto en contacto con vosotros y os ha ofrecido la posibilidad de trabajar para él. Habéis aceptado y él os ha hecho entrega de una serie de indicaciones acerca del objeto que quiere que robéis. El sobre N°1 contiene:

- Varias fotografías del objeto del encargo (Anexo L).
- Una ficha catalográfica en blanco (Anexo H).

-Completad la ficha catalográfica de la obra que vais a robar describiéndola y clasificándola a partir de la fotografía. Debéis señalar:

10. El tipo de objeto (escultura, pintura, manuscrito, etc)
11. El material (piedra, bronce, madera, etc).
12. La técnica de realización (óleo, esculpido, grabado, etc).
13. Las dimensiones aproximadas.
14. El estado de conservación (daños, reparaciones, etc).
15. Los elementos identificativos relevantes (marcas e inscripciones).
16. El tema representado.
17. Breve descripción de la forma y los colores.
18. Otras observaciones.

RETO 2: El promotor os ha indicado las características que debe tener el espacio donde se encuentra el objeto que debéis robar. Ahora os toca a vosotros. Debéis ser cautelosos. Elegid la mejor opción posible para poder llevar a cabo el robo sin contratiempos o el plan se irá a pique. El sobre N°3 contiene:

- 1 ficha con indicaciones del promotor del delito junto con la descripción de diversos espacios con características distintas (Anexo M).

-Leed detenidamente las indicaciones del promotor y, tras analizar las fichas de los distintos espacios, elegid cuál será vuestra futura escena del delito y justificadlo.

RETO 3: Como ladrones que sois es momento de que conozcáis otros casos importantes en los que se haya producido la desaparición de bienes patrimoniales. ¿Sabéis quién es Erik el Belga?

-Buscad una historia curiosa sobre un robo de patrimonio llevado a cabo por este famoso ladrón de obras de arte en España e informaros bien contestando a preguntas como: ¿Qué se robó? ¿Por qué? ¿Cómo ocurrió? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Se ha recuperado el objeto?

-Tras esto debéis crear una ilustración a modo de cómic donde se reflejen los hechos más importantes del caso.

RETO 4: Una vez robada la obra los ladrones suelen ocultarla durante un tiempo antes de poder introducirla dentro del mercado negro de obras de arte y antigüedades. Este ocupa el

tercer puesto en la categoría de actividades delictivas por detrás del tráfico de drogas y de armas.

Buscad y leed el artículo *El mercado del arte, víctima de su éxito* escrito por Marc-André Renold y publicado por la UNESCO (Anexo N) e investigad sobre qué es el mercado negro respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles son las causas por las que ha prosperado el mercado negro de obras de arte?
2. ¿Qué es el blanqueo de objetos robados? ¿Cómo se hace? y ¿Quiénes participan en él?
3. Elaborad una lista de al menos 4 razones por las que se trafica con obras de arte y antigüedades en la actualidad.
4. ¿Por qué el tráfico de antigüedades sigue prosperando? ¿Cuáles son los obstáculos con los que se encuentran los distintos Estados?

PREGUNTA FINAL: Reflexiona. ¿De qué forma, como ciudadanos, podemos colaborar en la protección del patrimonio del ámbito rural?

3.5. Atención a la diversidad

Como bien se indica en el ACUERDO 29/2017, de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022, la atención a la diversidad constituye un elemento primordial en torno al cual debe organizarse toda la enseñanza para poder lograr la inclusión de todo el alumnado y garantizar su correcta educación de acuerdo a sus necesidades específicas logrando el desarrollo de todos, la igualdad y la unión social.

En este sentido, las desigualdades en educación residen en cuestiones vinculadas a los ámbitos económicos, étnicos, sociales, culturales, geográficos, etc. del alumnado, su familia y entorno siendo necesaria una atención educativa específica que se salga del marco de lo que consideramos como común u ordinario. En este contexto, es fundamental hablar del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) el cual forma parte de uno de los principios del II PAD (2017) y que consiste en el deber de los centros educativos para proporcionar a los estudiantes prestaciones “comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y de la forma más autónoma y natural posible [...] de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible” (II PAD, 2017, p.17).

En relación con esto, como ya hemos explicado anteriormente, si buscamos dentro del II PAD (2017) la metodología empleada en la propuesta de innovación que se sugiere en este trabajo, nos damos cuenta de que no se encuentra indicada en ninguno de los distintos módulos establecidos. Es por esta razón por lo que, partiendo de sus características fundamentales podríamos encajarlo tanto dentro del bloque de “Metodologías que favorecen la interacción” como de aquellas “favorecedoras de la creación”.

De este modo, la propia metodología de la presente propuesta de innovación incentiva desde un principio la creación en el aula de un ambiente de participación entre alumnos que propicie el establecimiento de relaciones positivas entre compañeros. Esto lo que nos permite es la resolución de las tareas y retos mediante la colaboración entre los propios estudiantes fomentando y acrecentando su implicación en el aula. Por otro lado, la presente metodología facilita la estimulación del alumno para que desarrolle sus habilidades de resolución de problemas o retos.

Partiendo de esta base, la propuesta de innovación en el aula, en su camino a la inclusión, la integración y el respeto, establece otra serie de sugerencias de atención a la diversidad fundamentadas en los principios presentados en el II PAD (2017) como:

- No tolerar los comentarios o acciones destinadas a promover actitudes machistas, racistas, xenófobas, homófobas y tránsfobas.
- Fomento de la participación de todo el alumnado estableciendo grupos heterogéneos y permitiendo cambios en la organización de los mismos e incluso en la evaluación de la actividad.
- Coordinación con el equipo del Departamento de Orientación para poder llevar a cabo la actividad de roleplay siguiendo los consejos de especialistas de la forma más coherente y eficaz posible.
- Ofrecer medidas de ayuda, acompañamiento o refuerzo por parte del profesor/a al alumno en situación de vulnerabilidad.
- Adecuación de las actividades a las necesidades de cada alumno permitiendo a cada uno el desarrollo de su potencial respecto a los contenidos trabajados.

Respecto a este último punto se podrían tomar diversas vías para adaptar los materiales del roleplay y que la actividad sea accesible a todos los alumnos. En primer lugar, sería recomendable crear documentos de lectura fácil para aquellas personas con dificultades de

comprensión lectora. También se podrían crear tarjetas con pictogramas como apoyo visual a los diferentes retos de la actividad del roleplay. Por ejemplo, si hay un alumno con dificultades de comprensión al que le toca el rol de policía, este recibiría un pictograma con una imagen representativa de dicho rol para poder comprender y asumir mejor su papel. En este sentido, el soporte visual sería muy importante y una herramienta de gran valor para poder crear este tipo de materiales es la página web del Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa (Arasaac.org).

3.6. Evaluación

Para poder evaluar la presente propuesta de innovación en el aula se ha procedido a la creación de dos rúbricas en las cuales se establecen los criterios necesarios para que el agente calificador, es decir, el profesor/a, pueda evaluar el trabajo realizado por los alumnos (heteroevaluación) como excelente, muy bueno, mejorable o insuficiente. Dichas rúbricas son orientativas puesto que es posible que los requisitos establecidos no siempre se cumplan a rajatabla, es decir, de forma rigurosa sin apartarse ni un milímetro de lo establecido.

De este modo, la primera rúbrica tiene un peso del 50% de la calificación total y está enfocada a la resolución de los retos del roleplay por los alumnos de cada grupo. Por otro lado, la segunda rúbrica contaría el otro 50% de la calificación enfocándose en la presentación final realizada en el aula por cada grupo.

Tabla 1. Proceso de evaluación de los retos del roleplay (5pts.)				
CATEGORÍA	EXCELENTE	MUY BUENO	MEJORABLE	INSUFICIENTE
EXPRESIÓN ESCRITA (1 pts.)	Buena expresión escrita con un correcto uso de las palabras y el vocabulario propio del tema. Además, se emplean frases bien formuladas con sinónimos y conectores.	Uso mínimo del vocabulario específico del tema trabajado. Utiliza pocos sinónimos y la construcción de las frases podría ser mejor.	Apenas se usa el vocabulario propio del tema. La construcción de las frases podría mejorarse y hay muchas repeticiones de palabras.	No se utiliza vocabulario específico del tema. Las frases están mal construidas y hay muchas repeticiones de palabras.
CONTENIDO (2.5 pt.)	Se han resuelto todos los retos proporcionando el contenido necesario e incluyendo aportaciones nuevas u originales a las respuestas.	Se han resuelto todos los retos utilizando el contenido requerido.	Se ha intentado resolver todos o la mayoría de los retos, o las respuestas son mejorables.	No se han superado ninguno o muy pocos de los retos dejando la actividad prácticamente sin hacer.

PRESENTACIÓN (1 pt.)	La presentación del producto escrito es limpia, se dejan márgenes y se diferencian perfectamente unas partes de otras.	La presentación es correcta y con una buena estructura aunque solo deja dos márgenes o apenas los respeta.	La presentación es aceptable, pero mejorable pues apenas se cumplen las condiciones antes detalladas.	No se cumple ninguna de las condiciones requeridas.
PUNTUALIDAD EN LA ENTREGA (0,5 pts.)	Entrega de los retos en la fecha establecida.			No se han entregado los retos en la fecha establecida.

Tabla 2. Proceso de evaluación de la presentación final (5pts.)

CATEGORÍA	EXCELENTE	MUY BUENO	MEJORABLE	INSUFICIENTE
PRESENTACIÓN Y ORIGINALIDAD (0,5 pt.)	Presentación de los contenidos trabajados con eficacia por medio de formatos originales o utilización de vestuario/complementos acordes al rol asignado, metiéndose perfectamente en él y demostrando un dominio del tema. Además, muestra un buen manejo del espacio.	El formato de la presentación es original y el alumno transmite un control sobre el tema. El manejo del espacio es bueno.	El formato de presentación no es especialmente original y se podría mejorar. El manejo del espacio podría ser mejor.	No hay ningún tipo de herramienta utilizada para la presentación o está muy incompleta y descuidada. Además, no hay un correcto manejo del espacio.
EXPRESIÓN ORAL (0,5 pt.)	El estudiante habla alto, con claridad, se expresa con fluidez demostrando un control de los contenidos.	El tono de voz es lo suficientemente alto y claro. Muestra un control del tema tratado, pero algunas ideas no fueron entendidas por los compañeros.	El tono de voz es correcto. Además, parece que le falta fluidez en la transmisión de algunas ideas.	El tono de voz es bajo. Además, no muestra un manejo explicativo del tema trabajado.
VOCABULARIO (0,5 pt.)	El alumno utiliza un vocabulario (términos, conceptos, etc) apropiado y específico de los contenidos tratados.	Se ha demostrado un buen dominio de los conceptos y términos de los contenidos tratados con apenas errores o confusiones.	Dominio mínimo de los conceptos y términos tratados siendo usado de forma medianamente correcta.	No se ha mostrado un conocimiento de los conceptos y términos trabajados o se ha cometido muchos errores en su utilización.
CONTENIDOS (1,5 pts.)	El alumno muestra una correcta asimilación de los	Muestra una buena asimilación de los contenidos	Muestra un entendimiento y asimilación	No muestra una asimilación ni entendimiento de

	contenidos, es capaz de extraer la información principal y las ideas secundarias, y ofrece propuestas, soluciones y alternativas a la problemática de expolio y destrucción del patrimonio bien razonadas.	trabajados, es capaz de sacar tanto las ideas principales como secundarias, y ofrece soluciones a la problemática del expolio aunque poco fundamentadas.	mínima de los contenidos trabajados y es capaz de sacar las ideas fundamentales de la actividad, pero no es capaz de aportar propuestas o soluciones.	los contenidos trabajados y no es capaz de sacar las ideas principales. Por lo tanto, tampoco es capaz de aportar soluciones o alternativas a la problemática del expolio.
REFLEXIÓN FINAL/CONCLUSIONES (1,5 pt.)	El alumno es capaz de sacar sus propias conclusiones críticas en relación con los problemas sociales, culturales e históricos a los que está sujeto. Respeta las opiniones de sus compañeros permitiendo la creación de un espacio de escucha y participación activa. Es capaz de ver la necesidad de acciones de defensa, protección y conservación del patrimonio histórico-artístico del medio rural. Extrapoló los acontecimientos propios del patrimonio rural español a otros países y culturas.	El alumno es capaz de formular argumentos asociados a los retos de la actualidad y el mundo globalizado en el que vivimos de forma razonada y crítica. Respeta las opiniones de sus compañeros y es capaz de ver la necesidad de defensa, protección y conservación del patrimonio histórico-artístico del medio rural.	Formula argumentos asociados a los retos de la actualidad aunque le cuesta razonarlos. Respeta las opiniones de sus compañeros y es capaz de ver la necesidad de defensa, protección y conservación del patrimonio histórico-artístico o del medio rural.	El alumno no es capaz de razonar y reflexionar acerca de las cuestiones tratadas en el aula y, por lo tanto, no es capaz de sacar sus propias conclusiones. Además, no llega a la comprensión de la necesidad de defensa, protección y conservación del patrimonio.
USO DEL TIEMPO (mínimo 5 mins. y máximo 10 mins.) (0,5 pts.)	El tiempo fue usado correctamente alcanzando una duración de entre 7 y 10 minutos y sin apenas perder tiempo en la preparación de la misma.	El tiempo fue usado correctamente pero se invirtieron algunos minutos de más en la preparación de la presentación saliéndose del tiempo establecido.	La presentación se ajustó al tiempo establecido pero el grupo invirtió mucho tiempo en la preparación.	El roleplay no se ajustó al tiempo establecido tanto por exceso como por escasez del mismo.

3.7. Análisis del funcionamiento de la intervención y propuestas de mejora

Tras el diseño de la propuesta de innovación “Misión Salvaguard-arte: el patrimonio bajo amenaza” para las aulas de 2º de la ESO, es momento de identificar ciertos detalles que serían convenientes para mejorar la didáctica de los contenidos de Geografía e Historia vinculados a la misma:

En primer lugar, voy a centrarme en la importancia de la selección del grupo al que vaya dirigida esta propuesta. Como bien hemos visto a lo largo del periodo de prácticas como futuros docentes en un instituto público, cuando planteas la posibilidad de llevar a cabo ciertas dinámicas y actividades en el aula es importante saber cómo funcionan los alumnos del grupo seleccionado y si, de acuerdo a sus actitudes e intereses observados, serían capaces de llevarla correctamente a cabo. Esto es importante, pues muchas veces nos vamos a encontrar con dinámicas que funcionan con un grupo y con otro del mismo curso no.

Al mismo tiempo la creación de los grupos o equipos de trabajo también es fundamental siendo conscientes de qué alumnos deberían estar juntos o separados para evitar que alguno quede rezagado o eviten realizar los retos planteados. Con lo cual, como profesores, es necesario que a la hora de llevar a cabo metodologías activas en el aula seamos conscientes de nuestro control sobre el grupo e incluso de nuestros propios límites. Estos pequeños detalles vinculados con las estructuras de los grupos puede conllevar el éxito de la dinámica o no.

Por otro lado, respecto a los materiales, como bien se puede observar, no están adaptados para estudiantes con dificultades de comprensión lectora o que necesiten herramientas de carácter más visual. En este sentido, sería conveniente transformarlos y adaptarlos a las necesidades que se requieran como por ejemplo los ya nombrados documentos de lectura fácil o tarjetas con pictogramas. Y lo mismo podríamos decir de la evaluación, adaptando los requisitos en los caso necesarios como veamos conveniente de acuerdo al principio de integración dando mayor importancia a las competencias adquiridas que a los contenidos que a alumnos con dificultades les podría llevar más trabajo asumir.

Por último, en caso de llevarse a cabo en la práctica real esta propuesta de innovación en el aula, sería recomendable llevar a cabo la evaluación de la misma por los alumnos que en ella han participado para recabar datos acerca de qué les ha parecido la actividad, cómo les ha afectado en su motivación hacia la asignatura, cómo han visto el desempeño del docente, la pertinencia y dificultad de los contenidos tratados y su propia percepción dentro del grupo de trabajo.

De este modo, como herramienta de evaluación de la propuesta se utilizará un cuestionario de satisfacción de escala Likert a través de la cual los estudiantes valoren su conformidad con las afirmaciones planteadas en una escala del 1 al 5. El 1 se corresponde con “muy en desacuerdo”, el 2 con “algo en desacuerdo”, el 3 con “ni de acuerdo ni en

desacuerdo”, el 4 con “de acuerdo” y el 5 con “totalmente de acuerdo”. Por lo tanto, el tipo de afirmaciones o ítems sobre las que trabajamos son cuantitativas, pero los resultados son cualitativos. A su vez, las variables independientes son el género (masculino/femenino/otro), la edad y la nacionalidad (española/otro: indicar).

Las afirmaciones o ítems planteados son:

Tabla 3. <i>Cuestionario para la Evaluación de la propuesta de innovación en el aula.</i>					
ÍTEMS	1	2	3	4	5
La propuesta me ha parecido muy útil.					
El formato y el modo en el que está planteada la propuesta me ha motivado en el estudio de la Historia.					
Me han gustado los contenidos que hemos tratado.					
Al principio no quería realizar esta propuesta, pero al final me ha acabado gustando.					
Los objetivos de la propuesta han quedado claros.					
La propuesta ha estado bien organizada.					
No me he sentido perdido/a a lo largo del desarrollo de la propuesta.					
Recomendaría esta propuesta.					
Los retos que debíamos resolver me han parecido difíciles.					
Nos ha dado tiempo a acabar los retos en el tiempo que ha durado cada clase.					
Me ha costado entender algunos materiales.					
El profesor/a ha explicado con claridad el funcionamiento de la propuesta.					
El profesor/a ha estado muy atento y nos ha ayudado cuando lo hemos necesitado.					
Me he sentido agusto dentro de mi equipo.					
Me he sentido útil dentro de mi equipo.					
He sentido que mis compañeros me escuchaban y respetaban mis ideas y aportaciones.					
Me ha gustado trabajar en equipo.					
Estoy satisfecho/a con los resultados que he conseguido y lo que he aprendido.					

Por último, al final del cuestionario se reservará un pequeño apartado dedicado a preguntas abiertas como:

- ¿Qué aspectos positivos crees que tiene la propuesta para aprender Historia en el aula?
- ¿Qué aspectos negativos crees que tiene la propuesta para aprender Historia en el aula?
- ¿Qué mejorarías de esta propuesta?

4. CONCLUSIONES Y/O CONSIDERACIONES FINALES

En definitiva, como bien hemos podido ver, el patrimonio ha sido un elemento de gran importancia a lo largo de la historia adquiriendo un destacado papel a partir de acontecimientos de repercusión internacional como la Revolución Francesa y la Segunda Guerra Mundial. En este sentido, la destrucción de Europa y la desaparición de innumerable cantidad de patrimonio fue lo que provocó el surgimiento de un sentimiento compartido por diferentes organismos internacionales de necesidad de protección y fomento del mismo.

Por otro lado, es a partir del siglo XIX cuando hemos visto en el ámbito español el desarrollo de hechos como la Desamortización de Mendizábal de destacada trascendencia en la distribución y organización de los bienes muebles e inmuebles. Esto, junto con la creación de los museos provinciales y el desarrollo de multitud de proyectos como La Institución Libre de Enseñanza, constituyen valiosos pasos hacia lo que sería la creación de nuevos organismos dedicados en exclusiva a la protección y gestión del patrimonio.

De este modo, en ambos contextos, tanto en el internacional como en el español, el resultado ha sido el mismo: la necesidad de educar a la población y despertar una conciencia a través de lo que se ha acabado conociendo como “educación patrimonial”. Este cambio en la mentalidad de los distintos Estados es lo que ha promovido el impulso de múltiples propuestas con el objetivo de generar un cambio en la percepción de la población hacia todo aquello que nos rodea surgiendo organismos tan importantes como la UNESCO y movimientos ciudadanos como Europa Nostra.

El ámbito académico, las aulas, se convierten, por lo tanto, en un espacio significativo a través del cual acercarnos al patrimonio y, por ende, al conocimiento de nosotros mismos. La necesidad y curiosidad por conocer nuestro pasado, estudiar disciplinas como la historia, la arqueología y la historia del arte son fundamentales dentro de la enseñanza para el fomento

entre los jóvenes del respeto y cuidado de un patrimonio que nos pertenece a todos y que debemos asegurarnos de legar a los ciudadanos del futuro. Es por ello que la creación y ejecución de diferentes proyectos y propuestas de sensibilización del patrimonio, en este caso en el ámbito nacional español, ha sido y son fundamentales para el estímulo de nuestros adolescentes y estudiantes de educación secundaria obligatoria actuales a través de la generación de experiencias en primera persona y en contacto directo con el tema y material de estudio, como ya nos indicaban Fontal Merillas y Marín-Cepeda (2020).

Dentro de este marco, la propuesta de innovación en el aula “Misión Salvaguard-arte: el patrimonio bajo amenaza” se une a esa iniciativa de educación basada en el uso de metodologías activas en las aulas de secundaria. Y, a su vez, pone en relevancia cuestiones poco tratadas como el patrimonio rural español creando una conciencia patrimonial en nuestros alumnos de 2º de la ESO pertenecientes a una comunidad donde la despoblación y abandono de los pueblos está a la orden del día. Para ello, sigue las líneas y objetivos de los numerosos proyectos previos aquí mencionados y que han demostrado tener unos resultados positivos en dicho ámbito constituyéndose estas experiencias, tanto dentro como fuera del aula, como una parte más de su formación como ciudadanos y la construcción de su identidad como miembros de la sociedad.

Es por ello que la metodología seleccionada, es decir la gamificación del aula a través del roleplay, es imprescindible permitiendo a los estudiantes adquirir un papel, unas responsabilidades y unos retos que resolver, y otorgándoles la oportunidad de implicarse en una causa: la defensa del patrimonio rural español.

Con lo cual, el aprendizaje de la historia no solo es el estudio de acontecimientos, hechos y fechas, sino la valoración de aquello que se nos ha legado, de esos bienes que constituyen el reflejo de nuestro pasado y, por lo tanto, de una identidad. Nuestros jóvenes deben conocerlo e involucrarse con él puesto que, aquello que no se muestra, no existe.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACUERDO 29/2017, de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 115, de 19 de junio de 2017.

Careaga, A. (2015). El patrimonio cultural desde las voces de los jóvenes. Un punto de partida para la educación patrimonial, *Cuadernos de Investigación Educativa*, 6 (2), 51-70. Recuperado de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93042015000200004

Castellón Serrano, F., Fernández Reche, S. & Martínez Madrid, R. (1997). *Patrimonio Histórico recuperado en Rincón de la Victoria. Cuaderno del alumno: Educación Secundaria obligatoria*. Junta De Andalucía. Consejería De Educación Y Ciencia. Consejería De Cultura. Gabinete Pedagógico De Bellas Artes. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11162/174143>

Código Penal [CP]. Ley Orgánica 10 de 1995. 23 de noviembre de 1995. BOE No. 281 (España).

DECRETO 39 de 2022, del 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla. 30 de septiembre de 2022. BOCL No.190.

Fernández Salinas, V. (2005). Finalidades del patrimonio en la educación. *Investigación en la escuela* (56), 7-18. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11162/35377>

Fontal Merillas, O. et al. (2020). *Cómo educar en el Patrimonio. Guía práctica para el desarrollo de actividades de educación patrimonial*. Comunidad de Madrid, Dirección General de Patrimonio Cultural. Recuperado de https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/version_web_como_educar_en_el_patrimonio.pdf

Gabardón de la Banda, J.F. (2005). La enseñanza del patrimonio: propuestas educativas en torno al patrimonio local. *Investigación en la escuela* (56), 87-93. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11162/35384>

Gallego, F.J., Molina, R., & Llorens, F. (9-11 de julio de 2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI), Oviedo. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>

Gómez Redondo, C. (28-31 de octubre de 2014). *Integración de la Educación Patrimonial en la Educación Formal: esbozando la competencia patrimonial*. Reflexionar desde las experiencias: una visión complementaria entre España, Francia y Brasil: actas del II Congreso Internacional de Educación Patrimonial, Madrid. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7574701>

Hernández Perelló, M.C (15-18 de octubre 2012). *La Institución Libre de Enseñanza como iniciadora de la Educación Patrimonial en España*, en: Actas del I Congreso Internacional de Educación Patrimonial. Mirando a Europa: estado de la cuestión y perspectivas de futuro. Madrid: Subdirección General del Instituto del Patrimonio Cultural de España y Observatorio de Educación Patrimonial en España. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10550/56186>

Ley 16 de 1985. Patrimonio Histórico Español. 25 de junio de 1985. BOE No. 155.

Ley 12 de 2002. Patrimonio Cultural de Castilla y León. 11 de julio de 2002. BOCL No. 139, BOE No. 183.

Llull Peñalba, Josué (2005). Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural, *Arte, Individuo y Sociedad*, (17), 177-206. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1173002>

López Rodríguez, J.R. (2011). Museos y desamortización en la España del siglo XIX. En C.Papí Rodes, G.Mora y M.Ayarzagüena (Ed.), *El patrimonio arqueológico en España en el siglo XIX: el impacto de las desamortizaciones* (pp. 163-179). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8303902>

Marczewski, A. (2015). User Types. En *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1º ed., pp.65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform.

- Marín-Cepeda, S. & Fontal Merillas, O. (2020). Percepciones de estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria en torno al Patrimonio, *Arte, Individuo y Sociedad*, 32 (4), 917-933. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/64657/4564456554158>
- Marín, I. & Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes* (1ª Edición). Empresa Activa.
- Moreno Nevado, M. (2014). Patrimonio natural y cultural. Estrategias didácticas para la Educación Secundaria. *Nuevas perspectivas conceptuales y metodológicas para la educación geográfica*, 2, 489-508. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5175426>
- Ramírez, J.L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Alpha Editorial.
- Renobell Santaren, V. & García Gaitero F. (2016). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda, *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 34.
- UNESCO (2014). Patrimonio. En *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo. Manual metodológico* (pp.133-140). Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.p>

6.WEBGRAFÍA/RECURSOS DIGITALES

- Altarriba Bertran. F. (12 de diciembre de 2022). *Tipos de jugadores en gamificación según los expertos*. Iebschool. <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>
- Asociación cultural Salvemos Rioseco. (s.f.). *Salvemos Rioseco ¿quiénes somos?*. Monasterio Santa Maria de Rioseco. <https://www.monasterioderioseco.com/quienes-somos>
- Astorga, A. (18 de octubre de 2012). ¿Para qué quiero un cuadro robado? *ABC*. https://www.abc.es/cultura/arte/abci-para-quiero-cuadro-robado-201210180000_noticia.html
- Ayuntamiento de Oña (30 de enero de 2021). *Misión Rescate. Grupo 704 de Escuela Hogar de Oña*. <https://ayuntamientoona.com/mision-rescate-grupo-704-de-escuela-hogar-de-ona/>

- Carranco, R. (10 de mayo de 2010). Desaparece una figura barroca de la iglesia de Pals. *El País*. https://elpais.com/diario/2010/05/10/catalunya/1273453638_850215.html
- Carretón, A. (29 de septiembre de 2016). *¿A quién denunció un delito contra el Patrimonio Cultural?* Patrimonio inteligente. <https://patrimoniointeligente.com/denunciar-delito-patrimonio/>
- Carrión, F.J (8 de febrero de 2013). Van Gogh es inocente. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/elmundo/2013/02/28/cultura/1362043862.html>
- Cuesta Sánchez, Ana M^a (2018). Pila bautismal de la Iglesia de san Fructuoso de Colmenares de Ojeda, en *Tesoros Hispánicos de la Liturgia Medieval (catálogo de la exposición virtual)*, ed. Ángel Pazos-López (Madrid: Universidad Complutense de Madrid). <https://www.ucm.es/tesoros/pila-bautismal>
- El País (4 de mayo de 2010). Cacos celestiales. *El País*. https://elpais.com/elpais/2010/05/04/actualidad/1272961039_850215.html#?rel=listaa_poyo
- El País (7 de julio de 2011). Los mayores robos de arte en España. *El País*. https://elpais.com/cultura/2011/07/07/actualidad/1309989613_850215.html
- Gobierno de Canarias (2022). *Proyecto: Aulas Innovadoras de Educación Patrimonial*. <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/programas-redes-educativas/redes-educativas/red-canarias-innovas/patrimonio-social-cultural-historico-canario/convocatorias/proyecto-aulas-innovadoras/>
- González, N. (18 de febrero de 2022). Recuperada la última parte del tapiz del s.XVII “La apoteosis de las Artes”, *El Taquígrafo*. <https://www.eltaquigrafo.com/articulo/sucesos/recuperada-la-ultima-parte-del-tapiz-de-l-s-xvii-la-apoteosis-de-las-artes/20220218210334013254.html>
- Guardia Civil (s.f). *Catálogo de objetos artísticos sustraídos*. https://www.guardiacivil.es/es/prensa/especiales/objetos_artisticos_subtraidos/index.html

Guardia Civil. (s.f.). *Patrimonio Histórico*.
https://www.guardiacivil.es/es/institucional/Conocenos/especialidades/patrimonio_historico/index.html

Hispania Nostra (s.f.). *Premios Europeos de Patrimonio/Premios Europa Nostra en España*. Premios Europa Nostra en España. <https://www.premiosen.hispanianostra.org/>

Hispania Nostra (5 de abril de 2022). *El monasterio de Santa María de Rioseco. Un proyecto solidario con el patrimonio, transformador del mundo rural*. HN contigo en casa. <https://contigoencasa.hispanianostra.org/el-monasterio-de-santa-maria-de-rioseco-un-proyecto-solidario-con-el-patrimonio-transformador-del-mundo-rural/>

Hispania Nostra (s.f.). *Qué es la Lista Roja de Hispania Nostra*. Lista Roja. <https://listaroja.hispanianostra.org/quienes-somos-que-es/>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons. <https://atdstl.org/resources/Documents/the-gamification-of-learning-and-instruction-kapp-en-19782.pdf>

Martín García, J.M. (2006). *Proyecto de Excelencia. Presentación*. Observatorio del Patrimonio Histórico Español. <https://www.ugr.es/~ophe/022EXCELENCIA/022-1presentacion.htm>

Ministerio de Cultura y Deporte. (s.f.). *Régimen general de protección del Patrimonio Histórico*. <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/patrimonio/bienes-culturales-protegidos/niveles-de-proteccion/regimen-general.html>

OEPE (2023). *El Proyecto*. Observatorio de Educación Patrimonial en España. <https://oepe.es/oepe/>

Paradiso, M. (1 de enero de 2017). El misterio de la dama robada de Gustav Klimt. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-38444154>

Premios Europa Nostra (s.f.). *Concurso Escolar “Los Nueve Secretos”*. Premios Europa Nostra en España.

<https://www.premiosen.hispanianostra.org/premio-europa-nostra/concurso-escolar-los-nueve-secretos/>

Real Academia Española. (s.f.). Patrimonio. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 1 de abril de 2023, de <https://dle.rae.es/patrimonio#F1kf4YH>

Sánchez, S. & Hernández, M. (14 de abril de 2022). En España sólo se resuelven el 15 % de los casos de robos de obras de arte, *RTVE.es*. <https://www.rtve.es/noticias/20220414/comando-actualidad-solo-resuelven-15-ciento-robos-obras-arte/2330523.shtml>

UNESCO (s.f.). *¿Qué es el Patrimonio Cultural Inmaterial?* <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

Vega, B. C. (2019, 28 enero). *10 beneficios de introducir la gamificación en el aula*. Ebot. <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

7. ANEXOS

Anexo A. Ficha A: Brigada de Patrimonio Histórico del Cuerpo Nacional de Policía y Grupo de Patrimonio Histórico de la Guardia Civil.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFhMuYiY5E/qM5U6ikm3sNtGbuwOERvfw/view?utm_content=DAFhMuYiY5E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo B. Noticia de prensa. Ficha para el equipo de policías.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFccc8-ljg/9AB5AOBeXU_0qWZgq4qbIQ/view?utm_content=DAFccc8-ljg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo C. Ficha con las características de la localidad del suceso. Ficha para el equipo de policías.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFfe6LsPZo/PA6I3B7koSZXFxNbvzGNQ/view?utm_content=DAFfe6LsPZo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo D. Imágenes de la escena del delito. Ficha para el equipo de policías.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFjLnRXNBI/x_ClgjsWkAs8_AzACtiq6A/view?utm_content=DAFjLnRXNBI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo E. Transcripción de la declaración tomada a un vecino. Ficha para el equipo de policías.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFjJgtFsGA/QLJmfqqfmegi2WuocqD30g/view?utm_content=DAFjJgtFsGA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo F. Muestra del informe que ha enviado el cura de la iglesia a la Guardia Civil con las características del objeto robado. Ficha para el equipo de policías.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFjJ9XrdMY/CgwGu5pZVwTYMNHf4UXIvg/view?utm_content=DAFjJ9XrdMY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publicsharelink

Anexo G. Imágenes de 4 obras de arte encontradas. Fichas para el equipo de policías.

Figura 1.

Flores de Amapola.



Nota. Obra realizada por Vincent van Gogh, 65x54cm, Museo Mohammed Mahmoud Khalil del Cairo, Egipto, 1887. Tomado de “Van Gogh es inocente”, por Francisco Javier Carrión, 8 de febrero de 2013, *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/elmundo/2013/02/28/cultura/1362043862.html>

Figura 2.

La apoteosis de las artes.



Nota. Obra realizada por Corneille Schut, es un tapiz flamenco robado por Erik el Belga, iglesia de Castrojeriz (Burgos), España, siglo XVII. Tomado de “Recuperada la última parte del tapiz del s.XVII La apoteosis de las Artes”, por Núria González, 2022, *El Taquígrafo*. <https://www.eltaquigrafo.com/articulo/sucesos/recuperada-la-ultima-parte-del-tapiz-del-s-xvii-la-apoteosis-de-las-artes/20220218210334013254.html>

Figura 3.

Pila bautismal románica de finales del siglo XII.



Nota. Obra con dimensiones de 83x125x125 cm, en la Iglesia de San Fructuoso en Colmenares de Ojeda (Palencia), España. Tomado de “Pila bautismal de la Iglesia de san Fructuoso de Colmenares de Ojeda”, por Ana M^a Cuesta Sánchez, 2018, en *Tesoros Hispánicos de la Liturgia Medieval (catálogo de la exposición virtual)*, Universidad Complutense de Madrid. <https://www.ucm.es/tesoros/pila-bautismal>

Figura 4.

Retrato de una dama joven.



Nota. Obra realizada por Gustav Klimt, óleo sobre tela, 60x55cm, Galería de Arte Moderno Ricci Oddi de Piacenza, Italia, 1916-17. Tomado de “El misterio de la dama robada de Gustav Klimt” por Max Paradiso, 1 de enero de 2017, *BBC.com*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-38444154>

Anexo H. Modelo de ficha catalográfica en blanco. Para el equipo de policías y los ladrones.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFiVIWTEuU/PMeYqIHHKvf0qO-joFdYmg/view?utm_content=DAFiVIWTEuU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo I. Fragmentos de leyes (Ley 16/1985 de Patrimonio Histórico Español; Ley 12/2002, de 11 de julio, de Patrimonio Cultural de Castilla y León; y Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal). Para el equipo de policías.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFkNBXVT34/4Ub7qy6BQsaiqlA_hzs0gA/view?utm_content=DAFkNBXVT34&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo J. Transcripción del interrogatorio a los dueños del anticuario. Ficha para el equipo de policías.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFjLgNw65g/gYVLJvIIdkllqu329R9hg/view?utm_content=DAFjLgNw65g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo K. Ficha B: Equipo de ladrones.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFjMYZSaJQ/9esNSFhRW6_--E--1eFZMg/view?utm_content=DAFjMYZSaJQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Anexo L. Fotografías del objeto del encargo. Ficha para el equipo de ladrones.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFkAiTu4gk/rCgrRPJvOOQWXC1zcyrUiBO/view?utm_content=DAFkAiTu4gk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Nota. Figuras de *Pila bautismal románica de finales del siglo XII*. 83x125x125 cm, en la Iglesia de San Fructuoso en Colmenares de Ojeda (Palencia), España. Tomado de “Pila bautismal de la Iglesia de san Fructuoso de Colmenares de Ojeda”, por Ana M^a Cuesta Sánchez, 2018, en *Tesoros Hispánicos de la Liturgia Medieval (catálogo de la exposición virtual)*, Universidad Complutense de Madrid.
<https://www.ucm.es/tesoros/pila-bautismal>

Anexo M. Ficha con indicaciones del promotor del delito y descripción de espacios. Ficha para el equipo de ladrones.

Link de visualización:

https://www.canva.com/design/DAFjMkr3ys/kRG6JdP8DuizEBQQG22ndw/view?utm_content=DAFjMkr3ys&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

[ent=DAFjMkrg3ys&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink](https://www.elpais.com/articulo/mercado-del-arte-victima-su-exito/20200401/elpais/20200401)

Nota. Planta de san Martín de Frómista, planta de san Isidoro de León y planta de Santiago de Compostela.

Anexo N. Renold, M.A. (s.f) *El mercado del arte, víctima de su éxito*, El Correo de la UNESCO. Para el equipo de ladrones:

<https://es.unesco.org/courier/2020-4/mercado-del-arte-victima-su-exito>