

HEROES GUIDELINES

Metodo Educativo entre Pares para la Educación del Patrimonio Cultural



PROJECT HEROES
HERitage, cultural ROots and innovative peer education strategies

PROJECT HEROES HERITAGE, CULTURAL ROOTS
AND INNOVATIVE PEER EDUCATION STRATEGIES
EU PROGRAMME ERASMUS+
EDUCATION KA2 Strategic Partnerships
Code 2019-1-IT02-KA201-062320



*Producido dentro del
Programa Europeo Erasmus Plus, Actividad Clave 2,
Asociación estratégica para el desarrollo de la innovación en la educación*



Revisited "Birth of Venus", S. Botticelli, Florence

Elaborado con la contribución de:

- Galerías UFFIZI, Florencia (IT)*
- Centro Machiavelli, Florencia (IT)*
- Istituto Tecnico per il Turismo "Marco Polo , Florencia (IT)*
- EKEDISY, Centro Nacional de Investigación y Conservación de Material Escolar - Atenas (GR)*
- Universidad de Málaga, Departamento de Didáctica de las Lenguas, Artes y Deportes - Málaga (ES)*



CREDITS

Esta publicación es el resultado del trabajo colaborativo llevado a cabo dentro del proyecto HEROES - HEritage, cultural ROots and innovative peer Education Strategies (Programma Erasmus+, KA2 Education) de todos los socios europeos que, en diversas capacidades, han contribuido a las actividades preliminares de investigación necesarias para la su creación, la redacción, revisión y traducción de sus textos en diferentes idiomas y su diseño gráfico el final.

Investigación preliminar, redacción, revisión y traducción de textos:

Gallerie degli Uffizi

Silvia Mascalchi, Elisa Marchi, Anna Soffici, Daniela Cresti, Lucia Goli, Barbara Vaggelli, Enrico Piferi.

Centro Machiavelli

Mario Paiano, Giulia Moretti.

ITT Marco Polo

Daniela Bove, Paola Cammeo, Rita Chemeri, Jane Nyhan, Elena Radicchi.

EKEDISY

Evangelica Kantartzi, Thanos Fourgkatsiotis, Elli Lampadaridou, Antonia Mitropoulou.

Universidad de Màlaga

Rosario Gutiérrez Pérez, Carmen Vaquero Cañestro, Isabel Borda Crespo, María Soledad Fernández Inglés, Carmen Rosa García Ruiz.

Diseño gráfico

*Andrea Biotti, Viola Falchi – **Gallerie degli Uffizi Firenze***

Giulia Moretti editó la revisión final del texto, las Hojas de Método y los Apéndices





Revisited external view of “Museo Pompidou”, Malaga

FEBRERO 2022

EL apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella





Revisited external view of the “Temple of Zeus”, Athens

Agradecimientos especiales

Por haber contribuido al éxito de este proyecto y haber colaborado en la realización del Modelo HEROES en este caso destinado a potenciar nuevas e innovadoras formas de promoción de la educación del patrimonio cultural entre los más jóvenes, así como por haber prestado su propio apoyo a la difusión y explotación de los resultados finales obtenidos a través de esta experiencia, los socios quieren hacer estos agradecimientos especiales.

Departamento de Educación de las Galerías Uffizi

Habiendo llegado al final de esta maravillosa aventura, el personal del Departamento de Educación de las Galerías Uffizi quisiera agradecer en particular a todos los estudiantes que participaron con entusiasmo en nuestros proyectos y a todas las instituciones asociadas del proyecto HEROES: Centro Machiavelli, Technical Institute for Turismo "Marco Polo" Florencia, Universidad de Málaga y EKEDISY de Atenas.

Nos gustaría agradecer en particular al personal del Centro Machiavelli que nos introdujo en el mundo de los proyectos europeos porque también gracias a su ayuda y apoyo, las Galerías de los Uffizi fueron el primer museo estatal italiano en recibir financiación para un proyecto Erasmus como una institución líder. Un sincero agradecimiento a los educadores de nuestro museo que guiaron y apoyaron a los estudiantes en el proyecto y a Enrico Piferi, que nos ayudó con las traducciones de los textos. Fundamental fue la contribución de la colega Anna Soffici y su personal al tratar los temas de accesibilidad con competencia y sensibilidad.

Centro Machiavelli

Al final de dos años y medio de intenso trabajo que nos ha llevado a través de un apasionante viaje para descubrir el valor educativo, identitario y compartido que representa el Patrimonio Cultural Europeo, hemos aprendido a mirar (y apreciar) por los ojos de los jóvenes el potencial que puede ofrecer esta gran belleza, especialmente en los momentos más difíciles, como los que desgraciadamente hemos tenido que vivir conjuntamente durante la emergencia sanitaria.

En primer lugar, un agradecimiento especial a los estudiantes italianos, españoles y griegos, que participaron activamente con sus escuelas en la creación de este camino de aprendizaje entre pares. Además, un agradecimiento obligado a todos los profesores y educadores de museos, que desde Florencia hasta Málaga y Atenas dieron su contribución para generar el Modelo HEROES.

El Centro Machiavelli también quiere dar las gracias a los compañeros de este emotivo viaje: el Departamento de Educación de las Galerías Uffizi, socio principal, y todos los socios de HEROES: Instituto Técnico de Turismo "Marco Polo" de Florencia, Universidad de Málaga y EKEDISY de Atenas por haber contribuido activamente a la realización del proyecto, afrontando con éxito los retos lanzados por la emergencia pandémica para la organización logística y la gestión de todas sus actividades.

Por último, agradecemos a SmallCodes Ltd Co. Florencia por su valioso apoyo técnico para el desarrollo de la Plataforma HEROES y a todas las organizaciones e instituciones locales que contribuyeron a difundir los contenidos y objetivos educativos del Modelo HEROES. Gracias especialmente al Instituto Integral "Giovanni XXIII" de Terranuova Bracciolini (AR), que quiere acercar incluso a los más pequeños al potencial cívico, social y de crecimiento que se puede revelar viviendo, conociendo y protegiendo el patrimonio cultural.

"Instituto Técnico de Turismo "Marco Polo"

Al final de este camino, el equipo del proyecto ITT Marco Polo, compuesto por las profesoras Daniela Bove, Paola Cammeo, Rita Chemeri, Jane Nyhan y Elena Radicchi, quiere agradecer, en primer lugar, a las demás instituciones socias del proyecto HeRoES por haber dado a la Escuela la oportunidad de formar parte de una iniciativa europea que ha contribuido a potenciar las actividades educativas dedicadas al tema del Patrimonio Artístico y cultural puestas en marcha en los últimos años. Un sincero agradecimiento al Director de la Escuela, Ludovico Arte, por su previsión que cada vez permite a la Escuela Marco Polo mirar al exterior "a través de nuevas ventanas" abiertas al mundo. Gracias a la Directora de los servicios generales y administrativos de la Escuela, Maria Teresa Trinchieri por su disponibilidad y apoyo tanto técnico como administrativo. Gracias a las compañeras Laura Ciucetti y Paola Moraschinelli que se desplazaron a Málaga y a las atenienses Alessia Cadetti y Jane Nyhan. Por último, pero no menos importante, un agradecimiento especial a los estudiantes que se arriesgaron a participar y a ir a España y Grecia: Giulia Achilli, Marco Acciai, Sara Bini, Eleonora Casamonti, Alessia Cammilli, Alessia Ciccarelli, Elisa Faberi, Gemma Iorio, Meri Kurstmamajili, Melissa Pasquini, Omar Amedeo Porco, Gemma Storai. Estos estudiantes son los verdaderos "héroes" que se convirtieron en embajadores en los países asociados del patrimonio cultural de la ciudad de Florencia que forma parte de su vida cotidiana.



EKEDISY

El personal del School Life & Education Museum quiere agradecer a los dos centros educativos que han participado en el proyecto, contribuyendo al desarrollo de las actividades educativas locales -a pesar de las dificultades encontradas debido a la emergencia pandémica- así como a la promoción de todos los contenidos y experiencias de HEROES en Atenas: el Instituto Kantas y el 15º Instituto de Peristeri (Atenas). Queremos agradecer especialmente a sus alumnos y al personal docente su valiosa colaboración y esfuerzo.

Universidad de Málaga

En nombre del equipo de la Universidad de Málaga, quiero agradecer a los centros educativos participantes en el proyecto HEROES: Instituto Cardenal Herrera Oria e Instituto Santa Rosa de Lima, ambos pertenecientes a la Fundación Victoria, y Colegio San José de la Fundación Loyola. En ellos hemos encontrado alumnos de diferentes edades (entre 13 y 18 años) capaces de asumir con rigor y responsabilidad las tareas entre pares que propone el modelo HEROES para el estudio del patrimonio malagueño.

Su actividad ha sido coordinada por los profesores de Educación Secundaria y Bachillerato: Dolores Sánchez Arjona y María Victoria Márquez Casero. Ambas han sido nuestras más estrechas colaboradoras en este proyecto y gracias a su trabajo, serio y generoso, hemos contado con el grupo humano y las condiciones necesarias para llevar a cabo las pruebas locales desarrolladas en mayo de 2021, y las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas con los alumnos florentinos en noviembre de 2021. Todas ellas condicionadas, además, por la crisis sanitaria global que seguimos teniendo a causa del COVID-19.

Por último, queremos hacer una mención especial al Museo Jorge Rando, lugar de encuentro cultural de las actividades del modelo HEROES en Málaga. Su colaboración ha sido una pieza clave para el desarrollo de un proyecto que busca sinergias entre centros educativos e instituciones culturales, promoviendo el estudio del patrimonio a través de estrategias innovadoras de educación entre iguales.



INDICE

Prefacio

Contribuciones de los socios

PARTE I - INTRODUCCIÓN GENERAL

1. FUNCIÓN Y OBJETIVOS PRINCIPALES DE LA EDUCACIÓN SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL

1.1 La dimensión europea

1.2 La dimensión internacional: La política de la UNESCO para los jóvenes

1.3 La educación en materia de patrimonio cultural para unos jóvenes ciudadanos críticos, conscientes y activos

1.4 Un patrimonio accesible: Propósitos y significados educativos

2. BUENAS PRÁCTICAS Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL EN LOS PAÍSES ASOCIADOS

2.1 Visión general de las actividades, proyectos y asociaciones intersectoriales para la educación sobre el patrimonio cultural

2.2. Una muestra de las mejores prácticas europeas de Grecia, Italia y España

PARTE II - EL MARCO CIENTÍFICO Y EDUCATIVO

1. EL MARCO TEÓRICO DEL MODELO DE HÉROES

1.1 Características principales, propósitos de aprendizaje y resultados del aprendizaje formal y no formal: sinergias e interacciones mutuas para reforzar la motivación de los alumnos

1.1.1. Estado de la cuestión: aprendizaje formal y no formal

1.1.2 La educación patrimonial como punto de encuentro entre el aprendizaje formal y no formal

1.2 Los métodos educativos de mediación social dentro del aprendizaje permanente y a lo largo de la vida para el crecimiento personal y el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes

1.2.1. La mediación para el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes: el aprendizaje permanente y el crecimiento personal

1.2.2. Métodos educativos de mediación social vinculados a la educación patrimonial

1.3 El enfoque de los pares

1.3.1. Concepto y elementos clave

1.3.2. El aprendizaje entre iguales en el ámbito cultural, artístico y patrimonial.



2. CÓMO APLICAR LA METODOLOGÍA DE LOS PARES A LA EDUCACIÓN SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL

2.1 El facilitador de pares

2.2. Aspectos clave para diseñar y dirigir la actividad entre pares del Patrimonio Cultural

2.3 Precauciones de accesibilidad

2.4 Resultados esperados y resultados del aprendizaje

PARTE III - DISEÑO Y GESTIÓN DE LAS ACCIONES EDUCATIVAS ENTRE IGUALES CENTRADAS EN EL PATRIMONIO CULTURAL

1. EL MODELO HEROES: ESTRUCTURA, PROPÓSITOS EDUCATIVOS Y ACTIVIDADES

1.1 El Modelo HEROES: descripción y metodología de aplicación para profesores y educadores culturales

1.2 Los campos temáticos

1.2.1 Patrimonio inmaterial griego y arte y cultura antiguos

1.2.2 Patrimonio inmaterial italiano/florentino y arte y cultura humanista y renacentista

1.2.3 Patrimonio inmaterial español/malagueño y arte y cultura contemporáneos

1.3 Propuestas operativas de Acciones Educativas Paritarias centradas en el Patrimonio Cultural

1.4 Competencias clave de la UE en materia de aprendizaje permanente y educación sobre el patrimonio cultural

2. LA EXPERIENCIA DE LOS HÉROES EN LOS PAÍSES SOCIOS

2.1 La fase de mapeo preliminar

2.2 Talleres locales para personal docente y educadores culturales

2.3 La experimentación local del modelo HEROES

2.3.1 El contexto de experimentación en Italia (UFFIZI)

2.3.2 El contexto de experimentación en Italia (Istituto Marco Polo)

2.3.3 El contexto de la experimentación en Grecia (EKEDISY)

2.3.4 El contexto de la experimentación en España (Universidad de Málaga)

3. LA EXPERIENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE



3.1 Experiencia educativa entre pares en Málaga (octubre de 2021)

3.2 Experiencia educativa entre pares en Atenas (noviembre de 2021)

BIBLIOGRAFÍA

LA ASOCIACIÓN DE HÉROES

APÉNDICE LEGISLATIVO

Hitos legislativos y experiencias en los países socios sobre la educación en materia de patrimonio cultural



Prefacio

(Ms. Silvia Mascalchi, Uffizi Galleries – Responsable del Departamento de Educación)

El inicio de un proyecto Erasmus, el famoso "kick off", supone para los diferentes socios implicados iniciar un camino de conocimiento, de intercambio de conocimientos y experiencias que nos enriquecerá y nos conducirá a nuevos objetivos operativos.

En el caso del proyecto Héroes se trataba de proponer nuevas formas de implicar a los jóvenes estudiantes en la vasta y variada realidad del patrimonio artístico y cultural, a través de un itinerario formativo que privilegiaba el método de educación entre iguales conocido como "Peer Education".

El grupo de trabajo incluye representantes italianos, griegos y españoles, personas del mundo de los museos y de la enseñanza, de las escuelas secundarias y de las universidades, todos ellos unidos por la responsabilidad de ofrecer a las nuevas generaciones una forma de acceder al patrimonio cultural que sea gratificante y envolvente, pero al mismo tiempo nunca superficial.

Nuestro primer encuentro tuvo lugar en noviembre de 2019 en Florencia, donde la Galería Uffizi, líder del proyecto, recibió a todos los socios, repartiendo el tiempo entre sesiones de trabajo que prometían interesantes desarrollos y fascinantes momentos culturales.

En este ambiente de expectación y curiosidad, nadie habría imaginado que la pandemia del virus Corona revolucionaría pronto todos nuestros planes, obligándonos a inventar nuevas vías operativas para continuar nuestro camino a pesar del cambio inesperado.

Las reuniones internacionales se celebraron a través de plataformas de videoconferencia y, aunque el medio digital no ofrece esa eficacia plástica de conocerse que se consigue cuando las reuniones se celebran en persona, era tal la novedad del tema que nos ocupaba que, sin embargo, nos vimos obligados a investigar y proponer ideas y caminos completamente nuevos. Tal vez podamos decir que las citas que nos dimos para seguir adelante con la obra marcaron y aliviaron en parte el difícil momento que estábamos atravesando.

El resultado inesperado e inédito de este proyecto, realizado en condiciones excepcionales, fue plantearnos cuestiones metodológicas, como nos habían inducido nuestros colegas universitarios de Málaga, reinterpretar el arte y la historia de nuestros diferentes países para proponerlos mejor a las jóvenes generaciones, construir escenarios progresistas en nuestras mentes y no entregarnos a las amargas reflexiones que la condición de encierro provocaba inevitablemente.

En cierto modo, el compromiso del proyecto, que nunca se ha retrasado en su desarrollo, ha mantenido viva nuestra fe en el futuro y, en cierta medida, nos ha sostenido durante los días más oscuros de la pandemia.

Esta reflexión puede extenderse también a los jóvenes beneficiarios de nuestros proyectos y, si en el pasado ya habían surgido interesantes evidencias de los efectos positivos sobre el comportamiento y las actitudes de los alumnos que participaron en el proyecto "Embajadores del Arte", con su declinación, propuesta para el curso 2020-21, los "Embajadores Digitales del Arte", se evidenciaron efectos positivos e inesperados. Dentro de las clases participantes, algunos alumnos mostraban signos de desmotivación y menor reactividad a los impulsos proporcionados por los profesores; la experiencia de aislamiento de sus compañeros, la soledad experimentada en sus hogares, las incertidumbres sobre el futuro habían producido resultados que a menudo declinaban hacia verdaderas patologías. Sin embargo, muchos profesores nos dijeron durante la fase final del proyecto que éste había conseguido reavivar la motivación de los niños, hacerles sentir de nuevo que eran un grupo activo y proactivo, y devolverles el sentido positivo de ser una clase y una comunidad.



Estas últimas consideraciones abren nuevos campos de interpretación sobre la relación de los jóvenes con el patrimonio cultural, especialmente si se lleva a cabo de forma operativa con el apoyo del método "Peer Education".

Contribuciones de los socios

CENTRO MACHIAVELLI, Italy

(Mr. Mario Paiano, Director)

Fue en julio de 2016 en la sede del Centro Machiavelli - durante el evento final de Youth Venture ARTISAN, un proyecto Erasmus+ KA2 centrado en la valorización de las habilidades artesanales clave relevantes para preservar y restaurar el patrimonio cultural y artístico - cuando por primera vez la Sra. Silvia Mascalchi, experta en "Historia del Arte" y coordinadora del Departamento de Educación de las Galerías Uffizi, nos habló de la iniciativa "Embajadores del Arte" a mí y a la Sra. Rossella Bianchi, que desgraciadamente ya no está con nosotros y que apoyó con fuerza y entusiasmo esta propuesta desde el principio. ¡Hasta pronto Rossella!

La iniciativa "Embajadores del Arte", iniciada por el Departamento de Educación de las Galerías Uffizi en 2010 en cooperación con varias escuelas secundarias del territorio florentino, es una vía de aprendizaje centrada en los jóvenes y en su propia conciencia sobre la relevancia del Patrimonio Cultural, desempeñando el papel de narradores a los viajeros/visitantes/turistas del Patrimonio Artístico de Florencia y de sus Monumentos Históricos, Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO. Cubriendo el papel de "Embajador del Arte" por cada uno de ellos también significó involucrarse desde el punto de vista lingüístico y relacional, afrontando el reto de comunicarse en público utilizando otras lenguas extranjeras, desarrollando de esta manera habilidades transversales.

Teniendo en cuenta el alto impacto de esta acción a lo largo de los años en términos de creciente interés y concienciación de los jóvenes hacia el Patrimonio Cultural, el enriquecimiento lingüístico y la capacidad de expresarse en público, pensamos en darle una dimensión europea desarrollando y presentando una propuesta de Asociación Estratégica Erasmus+ KA2 EDU, redactada y finalmente presentada dentro de la convocatoria 2019. Durante la redacción acordamos la importancia de incluir a esta propuesta al menos un elemento central, individualizado en dar a los jóvenes beneficiarios el papel central de narradores que cuentan directamente a otros compañeros sobre el Patrimonio Cultural, fomentando su motivación. Esta configuración dio a la propuesta de proyecto una característica innovadora concreta, haciendo de esta manera un paso más para dar una contribución a la innovación de los sistemas educativos de la UE a través de la adopción del método "Peer to Peer" en este campo.

Por lo tanto, habiendo visto esta idea como una respuesta válida a la necesidad de acercar a los jóvenes al Patrimonio Cultural, y a la necesidad de reforzar las competencias lingüísticas y transversales, aceptamos con entusiasmo dar nuestro apoyo a la implementación de los contenidos de HEROES y a la creación de una asociación adecuada para el desarrollo del itinerario de aprendizaje propuesto: Italia, Grecia y España. La antigua Grecia, el Renacimiento italiano y el Arte Contemporáneo español juntos para construir un modelo europeo de autoaprendizaje, de autoconciencia hacia la importancia del Patrimonio Cultural para el crecimiento de los individuos desde la edad temprana. Un modelo bien resumido en estas Directrices y en el Método Operativo entre Pares para la Educación del Patrimonio Cultural que proporciona al usuario potencial las



herramientas clave para promover acciones de aprendizaje entre pares dirigidas a implicar a sus compañeros en caminos fuertemente orientados a preparar la narración del principal Patrimonio Cultural de los países implicados, en beneficio de una ciudadanía europea joven, sentida y activa.

ISTITUTO TECNICO PER IL TURISMO "MARCO POLO", Italia

(Sra. Elena Radicchi, profesora y coordinadora de Erasmus+, ITT Marco Polo)

La participación del instituto ITT Marco Polo en el proyecto Erasmus+ "HEritage and culture ROots for innovative peer Education Strategies - HeRoEs" se enmarca en el proceso de internacionalización iniciado por el instituto en los últimos años. Marco Polo abre a Europa, junto a la movilidad más tradicional y los intercambios lingüísticos para los estudiantes, un nuevo tipo de proyectos de cooperación como las asociaciones estratégicas que se centran no sólo en la movilidad de los estudiantes y el personal, sino también en la implementación de productos y servicios para la enseñanza. La aventura de los Héroe representa para la Escuela una oportunidad para trabajar e investigar en una dimensión europea, para estimular procesos de innovación y mejora y promover los valores de la inclusión, la participación activa, el crecimiento personal y profesional de alumnos y profesores.

El diseño de un itinerario pedagógico innovador y compartido a nivel europeo basado en un enfoque participativo del Patrimonio Artístico y Cultural, se enmarca también en el proceso de mejora de la experiencia docente y del Programa de Trabajo Escolar que desde hace años involucra a la Escuela Marco Polo como socio activo en el camino de los Embajadores del Arte. La participación en la Asociación Europea de Héroe consolida y califica la actividad llevada a cabo en los últimos años escolares por los profesores del Instituto con el fin de promover el conocimiento entre los estudiantes, el intercambio, el sentido de la responsabilidad y la pertenencia al Patrimonio Cultural, considerado como un "bien común" y un medio para desarrollar la independencia y el crecimiento de las generaciones más jóvenes.

La experimentación y aplicación de la metodología de la educación entre iguales es ahora más que nunca una herramienta crucial para fomentar la interacción y la colaboración no sólo entre los estudiantes, sino también entre éstos y los profesores. El aprendizaje experimental refuerza tanto las habilidades transversales específicas de los jóvenes estudiantes como sus actitudes, pero también contribuye a mejorar la motivación para el aprendizaje.

Especialmente en el período histórico actual, en el que la pandemia no sólo ha reducido en gran medida las oportunidades de socialización, sino que también ha aumentado la sensación de desconcierto de muchos, lo que agrava aún más la falta de interés por una realización cultural colectiva, la participación en el proyecto HeRoEs ha permitido a los profesores tanto finalizar como perfeccionar los contenidos educativos, al tiempo que les ha permitido mantener viva su pasión por su papel de "profesor" dándoles la oportunidad de finalizar y perfeccionar los contenidos educativos. También ha permitido a los estudiantes saborear el gusto por el viaje y el descubrimiento, gracias a las Actividades de Aprendizaje, Enseñanza y Formación celebradas en Atenas y Málaga, los momentos de confrontación e intercambio entre compañeros han enriquecido la expresividad cultural de los estudiantes, sus habilidades relacionales y su forma de pensar y actuar.

EKEDISY, Centro Nacional de Investigación y Conservación de Material Escolar, Grecia

(Sra. Evangelia Kantartzi, Directora del Museo de la Vida Escolar y la Educación)



El proyecto Héroes fue acogido por nuestro equipo del Museo de la Vida Escolar y la Educación y por la comunidad en general a la que se difundió. Se trata de un programa innovador, ya que se basa en la participación activa de los estudiantes en la cultura, lo que les hace ver los museos, el patrimonio cultural y la cultura en general con una perspectiva diferente. Su participación fue entusiasta y creemos que la continuación y ampliación del programa ofrecerá una metodología que tendrá múltiples beneficios para la comunidad cultural y educativa.

Un segundo punto que queremos destacar es la cooperación entre los museos y las escuelas, que a menudo se busca pero no se realiza fácilmente. A través del programa se ha conseguido una forma natural y sin problemas, que es lo que se necesita, es decir, que los profesores de los colegios y los trabajadores de los museos se junten y trabajen con mucho entusiasmo y diversión por objetivos comunes.

Además, los alumnos a los que va dirigido el programa demostraron que, aunque al principio se mostraron cautelosos, luego fueron entusiastas, serviciales y nos sorprendieron positivamente por la responsabilidad que mostraron, la creatividad con la que diseñaron las actividades y la seriedad con la que colaboraron entre ellos.

Es muy importante que se les haya dado la oportunidad de trabajar con estudiantes de otro país, de intercambiar opiniones, de hablar inglés, de sentar las bases para un mayor desarrollo de los lazos de amistad y de ganar confianza en general. Por supuesto, era importante alcanzar los objetivos cognitivos, pero de tal manera que, aunque adquirieran más conocimientos que en un curso en un contexto formal, esto se hiciera de forma entretenida. Así, los principios de aprender jugando y la educación entre iguales encontraron su pleno desarrollo y aplicación a través del programa.

Nosotros, como socios del proyecto, ampliamos nuestros conocimientos y nuestras herramientas metodológicas, nuestro personal y los voluntarios construyeron su identidad europea colaborando con colegas de otros museos, instituciones y universidades.

*UNIVERSIDAD DE MÁLAGA, Departamento de Didáctica de las Lenguas, Artes y Deportes, España
(Sra. Rosario Gutiérrez Pérez, Decana Facultad de Ciencias de la Educación)*

El importante valor del patrimonio cultural de Málaga como parte de la identidad de su población y nuestro compromiso con la docencia en el ámbito histórico-artístico han llevado al equipo de la Universidad de Málaga a participar en este proyecto europeo ERASMUS + Education KA2, sobre Patrimonio, Raíces Culturales y Estrategias Innovadoras de Educación entre Pares. En él hemos trabajado un grupo de profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga, procedentes de áreas de conocimiento tan diversas como Didáctica de la Expresión Plástica, Ciencias Sociales y Lengua y Literatura, unidos por un interés común: el estudio del patrimonio y la innovación educativa en este ámbito.

Para todos ellos ha sido un privilegio participar en este proyecto bajo la coordinación de la Galería Uffizi y compartir esta experiencia con el Centro Maquiavelo, la Escuela Marco Polo y el Museo Ekedisy. Juntos hemos llevado a cabo un trabajo intenso y riguroso que nos ha permitido explorar nuevas formas de enseñar el patrimonio desde la perspectiva de los educadores culturales y los profesores de secundaria.



Una vez finalizado el proyecto, queremos poner en valor los resultados del estudio teórico realizado para la construcción del modelo HEROES y las propuestas prácticas de educación entre iguales aportadas por cada socio. A partir de ahora, consideramos que su desarrollo real por parte de los centros educativos y culturales requerirá un trabajo colaborativo que debe ser reconocido por las instituciones participantes si queremos que la colaboración museo-escuela se produzca de forma efectiva y teniendo en cuenta las necesidades particulares de los alumnos. Así, esperamos que su difusión genere los cambios que la enseñanza del patrimonio demanda y que las instituciones responsables de esta tarea lo reciban con el entusiasmo e interés que todos los socios participantes han puesto en su diseño y desarrollo.

PARTE I – INTRODUCCIÓN GENERAL

El Modelo HEROES constituye el resultado principal del Proyecto Erasmus+ denominado "HERitage, cultural ROots and innovative peer Education Strategies - acrónimo HEROES", una Asociación Estratégica KA2 dentro de EDUCACIÓN, desarrollado en colaboración por las Galerías Uffizi - Dpto. de Escuela y Juventud, el Coordinador del Candidato, y los socios europeos: Dpto. de Proyectos de la UE del Centro Machiavelli - Escuela de Idiomas y Centro Cultural Italiano, el Instituto Técnico para el Turismo "Marco Polo", la Universidad de Málaga, el Dpto. de Didáctica de las Lenguas, Artes y Deportes y el Centro Nacional de Investigación y Conservación de Material Escolar (EKEDISY) de Atenas.

El Modelo, basado en los principios de la Educación entre iguales y en el enfoque no formal, está compuesto por unas originales Orientaciones y por unas propuestas educativas concretas -incluidas en un Anexo propio- útiles para diseñar y llevar a cabo acciones específicas enfocadas al conocimiento, protección, promoción y accesibilidad del patrimonio cultural, compartido a nivel europeo. El modelo está dirigido prioritariamente a los profesores de secundaria y a los educadores culturales, para que sean capaces de crear actividades atractivas, creativas e interactivas para acercar y formar a los jóvenes estudiantes en materia cultural, así como para apoyarles en su desarrollo y crecimiento personal. Asimismo, las actividades peculiares propuestas en el Modelo pueden contribuir a mantener las sinergias profesionales entre las instituciones culturales y las escuelas y a promover su colaboración mutua con fines educativos.

Esta parte inicial tiene como objetivo introducir los conceptos clave en los que se basa todo el trabajo de HEROES, así como proporcionar a los lectores algunas referencias relevantes para entender mejor cómo las Directrices - y el Método Educativo entre Pares relacionado - se sitúan en el marco general de las políticas europeas (e internacionales) para la Educación del Patrimonio Cultural. Se prestará especial atención a las cuestiones relacionadas con el papel que desempeña la Educación sobre el Patrimonio Cultural para el crecimiento civil y personal de los jóvenes y para su conocimiento y concienciación, que podría mejorarse también mediante el intercambio, la participación y la responsabilidad hacia la identidad cultural europea común.

En esta sección también se presentarán algunos de los resultados e información más significativos logrados en la fase de mapeo preliminar en los países socios.



1. PAPEL Y OBJETIVOS PRINCIPALES DE LA EDUCACIÓN SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL

1.1 La dimensión europea

(Centro Machiavelli)

El concepto de educación sobre el patrimonio en Europa se remonta a los años 80, cuando se trataba de integrar en las escuelas proyectos interdisciplinarios centrados en el patrimonio cultural. No fue hasta finales de los años 90 cuando este concepto adquirió un papel más sistemático y protagonista en las políticas educativas europeas. En 1998, de hecho, el Consejo de Europa adoptó la Recomendación N.R. (98) 5 relativa a la pedagogía del patrimonio cultural (17 de marzo de 1998), marcando así el reconocimiento oficial de la educación sobre el patrimonio como uno de los elementos cruciales y primordiales en los procesos educativos. De hecho, la

La Recomendación define la "educación patrimonial" como "un enfoque pedagógico basado en el patrimonio cultural, que incorpora métodos educativos activos, enfoques transversales, una asociación entre los ámbitos de la educación y la cultura y que emplea la más amplia variedad de modos de comunicación y expresión;" (artículo 1.2). Es a partir de estas premisas que en los años siguientes se desarrollaría en Europa una reflexión más amplia sobre el significado y el papel de la educación patrimonial en la sociedad contemporánea que encontraría su máxima expresión y conceptualización en el llamado "Convenio de Faro 2005"¹ (Convenio Marco del Consejo de Europa sobre el Valor del Patrimonio Cultural para la Sociedad) y en el informe de Tim Copeland "Ciudadanía democrática europea, educación patrimonial e identidad", elaborado para el Consejo de Europa en 2006², que reconoce plenamente este espíritu. Entre los principios establecidos por el Convenio de Faro se encuentra el debate sobre el valor del conocimiento del patrimonio como derecho de participación de los ciudadanos (europeos) en la vida cultural y social de la Unión y una visión del propio patrimonio como recurso precioso, no sólo para el desarrollo humano, para la valorización de la diversidad cultural y para la promoción del diálogo intercultural, sino también como modelo de desarrollo económico basado en el uso sostenible de los recursos. Los principios del Convenio de Faro también se tomaron como punto de referencia para la concepción del proyecto HEROES.

A través de sus objetivos y actividades específicas, ha pretendido llevar a cabo la promoción de la educación sobre el patrimonio cultural entre los jóvenes combinando actividades escolares curriculares y extracurriculares, integrando plenamente sus valores y objetivos finales. La educación patrimonial, por tanto, no puede ser considerada como una simple materia de enseñanza y es el mismo Copeland quien en su estudio la define como Educación Global. El objetivo último de la educación patrimonial en el centro de su reflexión no es por tanto la mera transmisión de contenidos, sino la posibilidad concreta de contribuir a mejorar cultural y socialmente la vida de cada individuo. La transmisión de conocimientos y valores patrimoniales contribuye a afirmar la dimensión cultural de los individuos y produce impactos sociales positivos, porque estimula los procesos de construcción de la identidad y refuerza el sentido de pertenencia a la propia comunidad.

¹ COUNCIL OF EUROPE - (CETS NO. 199) FARO, 27.X.2005

² El informe fue elaborado con motivo del Año Europeo de la Ciudadanía a través de la Educación (2005) y promovido por el Departamento de Cultura y Patrimonio Cultural del Consejo de Europa. Directorate General IV: Education, Culture and Heritage, Youth and Sport.



La educación sobre el patrimonio también puede configurarse como un valor económico real en el caso, por ejemplo, de que se utilicen competencias específicas (por ejemplo, las relativas a la conservación y restauración o el uso de técnicas tradicionales) como motor del desarrollo local. Por lo tanto, educar para apreciar el patrimonio cultural no sólo significa adquirir nuevos conocimientos sobre él, sino que también implica desarrollar habilidades concretas además de la propia creatividad. El patrimonio hacia el que debemos orientar las acciones educativas incluye, de hecho, tanto sus dimensiones materiales (museos, galerías de arte, arquitectura, etc.) como los aspectos inmateriales, entendidos como un conjunto de expresiones identitarias y de herencia del pasado que hay que transmitir a las generaciones futuras (tradiciones y expresiones orales y lenguas, técnicas artesanales tradicionales, artes escénicas, costumbres sociales, rituales y actos festivos, etc.).

Por su propia naturaleza, la educación sobre el patrimonio tiene entonces un fuerte carácter interdisciplinario y, por ello razón, favorece el uso de metodologías activas y participativas para su enseñanza. También requiere una fuerte sinergia entre el territorio y sus organismos educativos, implicando tanto a los operadores del sistema educativo formal (escuelas, universidades) como a los que trabajan en los ámbitos del aprendizaje no formal e informal, con especial referencia al del patrimonio cultural.

Más recientemente, la Decisión 864 del Parlamento Europeo y del Consejo de Europa, promulgada el 17 de mayo de 2017, estableció el *Año Europeo del Patrimonio Cultural*³ para el año 2018, que representa la culminación de un largo proceso de repensar el papel de la cultura y las formas de gestionar el patrimonio en las políticas europeas.

Esta iniciativa europea hace hincapié en la necesidad de promover un mayor acceso al patrimonio cultural, reconociendo su importancia en la promoción de la diversidad y la cohesión social y destacando sus efectos positivos en la calidad de vida de las personas. Esto solo puede implicar un compromiso fuerte y estructurado también en el ámbito de la propia **educación** patrimonial. La Decisión de mayo de 2017 fue precedida por las "*Recomendaciones del Comité de Ministros a los Estados miembros sobre las Estrategias Europeas de Patrimonio Cultural para el siglo XXI*"⁴, emitidas con el objetivo de hacer frente a los retos que se plantean hoy en día en la protección, conservación y puesta en común del patrimonio cultural en cuanto a la participación ciudadana y las condiciones económicas, sociales y ambientales para su uso.

Las Estrategias Europeas de Patrimonio Cultural para el Siglo XXI se basan en un enfoque integrador y en ellas participan no sólo las autoridades públicas locales, regionales, nacionales y europeas, sino también todas las partes interesadas en el patrimonio, incluidos los profesionales, las organizaciones no gubernamentales, los voluntarios y la sociedad civil. Estas estrategias se conciben con la esperanza de que los ciudadanos se animen a desempeñar un papel activo en su aplicación, trabajando también en el contexto de la acción pública y en estrecha colaboración con el trabajo

³ https://europa.eu/cultural-heritage/node/2_en.html

⁴ Recomendaciones del Comité de Ministros a los Estados Miembros sobre las Estrategias del Patrimonio Cultural Europeo para el siglo XXI, LIMASSOL, CIPRO, 6-7 APRIL 2017; CM/Rec(2017)1 <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/strategy-21>



realizado por los profesionales y las instituciones públicas interesadas.

Dentro de las Estrategias, se presta especial atención a los temas de **conocimiento y educación**⁵, promoviendo una mayor integración de la educación sobre el patrimonio cultural en los programas escolares y la puesta en marcha de acciones que fomenten la participación de los jóvenes en este ámbito de interés. La centralidad de los aspectos educativos apoyados por estas Estrategias se reitera también en la importancia que se atribuye a la necesidad de apoyar el desarrollo de estudios e investigaciones sobre temas relacionados con el patrimonio cultural y la difusión de sus resultados, así como a potenciar la formación de profesionales de otros sectores, con el fin de sensibilizar sobre el valor, el significado y el papel del propio patrimonio cultural.

Es en este marco general donde entra en acción el proyecto HEROES y, en particular, en los objetivos y contenidos que desarrolla su principal producto: el Modelo HEROES. Se trata de un modelo de la educación sobre el patrimonio, basada en los principios del aprendizaje no formal y la educación entre iguales, está concebida para promover el conocimiento y la participación de los jóvenes en su patrimonio cultural europeo compartido. El enfoque participativo que propone este modelo lleva a capacitar a los jóvenes para que sean protagonistas activos de su aprendizaje, mientras que la educación sobre el patrimonio se convierte en una palanca atractiva que apoya el conocimiento, el desarrollo individual, la interculturalidad y la ciudadanía activa.

El modelo consta de una parte teórica para la adopción de estrategias educativas no formales y el uso del método de instrucción entre iguales aplicado a la educación patrimonial (Directrices) y un apéndice práctico, con una indicación de las actividades a proponer a los jóvenes. Los contenidos se dirigen a los profesores de secundaria y a los educadores culturales que trabajan en los departamentos educativos de los museos o de otras organizaciones que se ocupan de la promoción y la protección del patrimonio, contribuyendo a trazar una nueva línea de actuación que fomente la colaboración entre los centros escolares y las instituciones culturales. Estas sinergias ayudarán a fomentar la creación de itinerarios de aprendizaje interdisciplinarios (e intersectoriales) y estimularán así el crecimiento personal y social de los jóvenes. El enfoque propuesto podrá así sumarse provechosamente a las metodologías tradicionales adoptadas en el ámbito escolar, proporcionando tanto a los profesores como a los alumnos recursos eficaces y novedosos capaces de potenciar el interés y apoyar la motivación y la participación de los jóvenes en la construcción de su conocimiento y de sí mismos.

La deseada concienciación e implicación activa de los jóvenes en el patrimonio cultural que es clave en el proyecto HEROES se refleja también en las necesidades expresadas por los jóvenes de entre 15 y 24 años que han participado en la encuesta que la Comisión Europea -Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura- encargó a Eurobarómetro, de cara al Año Europeo del Patrimonio Cultural. En la encuesta de 2017, calibrada para investigar las actitudes y opiniones de los jóvenes europeos en materia de patrimonio, participaron ciudadanos residentes en los 28 países

⁵ “El componente “conocimiento y educación” se centra en la relación entre el patrimonio y el conocimiento compartido, abarcando la sensibilización, la formación y la investigación”. *Cap. VI.III THE “KNOWLEDGE AND EDUCATION COMPONENT” (K)*, p. 20 et seq.



miembros de la UE. De la imagen que se desprende de la encuesta del Eurobarómetro⁶, los jóvenes entrevistados parecen poco inclinados a considerar el valor real del patrimonio cultural, mostrando sin embargo una curiosidad básica hacia lo que representa y en qué consiste. Y es precisamente para atender esta curiosidad, que las actividades del proyecto HEROES promueven y llevan a cabo, tratando de acercarse y educar a los jóvenes sobre el patrimonio cultural y, al mismo tiempo, apoyándose en su crecimiento para convertirse en ciudadanos críticos, conscientes y activos. En general, los principales resultados de la encuesta muestran, sin embargo, que la mayoría de las personas entrevistadas

- Viven en las proximidades de monumentos o lugares de interés histórico y más de la mitad de ellos están personalmente implicados en el patrimonio cultural;
- Consideran que el patrimonio cultural es importante para ellos mismos y para la comunidad, su país y Europa;
- Están orgullosos de su patrimonio cultural y están de acuerdo en que puede mejorar la calidad de vida y el sentimiento de pertenencia a Europa;
- Piensan que el patrimonio cultural y las actividades relacionadas con él crean puestos de trabajo;
- Creen que las autoridades públicas deberían dedicar más recursos al patrimonio cultural y deberían, incluida la UE, hacer todo lo posible para protegerlo.

Los resultados generales que surgieron de la encuesta del Eurobarómetro proporcionaron más información útil para orientar los contenidos del Modelo lo más posible hacia las necesidades reales de los jóvenes, que representan sus receptores indirectos y beneficiarios finales.

1.2 La dimensión internacional: La política de la UNESCO para los jóvenes

(Centro Machiavelli)

Entre las políticas holísticas promovidas por la UNESCO dentro de su misión, la educación al patrimonio cultural, así como su conocimiento y protección, son requisitos fundamentales para el entendimiento intercultural y la cohesión social. Desde sus inicios, estas políticas atribuyen a la juventud un papel de primera importancia en el desarrollo de procesos políticos relacionados con la construcción y promoción del diálogo para la paz, el desarrollo sostenible y la erradicación de la pobreza: *"La juventud siempre ha sido un punto de atención importante en los programas de la UNESCO. Desde su creación -y su misión encomendada en materia de educación- la UNESCO fue la primera agencia del Sistema de Naciones Unidas en definir y desarrollar programas específicos para los jóvenes. Inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, por ejemplo, la UNESCO -con sólo 20 Estados miembros en ese momento- ayudó a organizar campos de trabajo internacionales de jóvenes voluntarios para ayudar a la reconstrucción de Europa"*⁷.

⁶ Informe completo "Especial Eurobarómetro 466 - Informe del Patrimonio Cultural", <https://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/Survey/getSurveyDetail/search/466/surveyKy/2150>

⁷ UNESCO y la Juventud: <https://www.un.org/youthenvoy/2013/08/unesco-and-youth/>



Los principios cardinales, relativos a la relevancia y el papel de la juventud en el contexto de las políticas y acciones patrimoniales, atraviesan transversalmente todo el trabajo de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura hasta su más reciente concreción en la "Estrategia Operativa de la UNESCO para la Juventud 2014-2021"⁸, que aportó nuevos elementos de reflexión útiles para la concepción y desarrollo del Modelo de Educación en Patrimonio Cultural previsto en el proyecto HEROES.

De hecho, la estrategia de la UNESCO para los jóvenes afirma que *"la UNESCO aplicará una visión integral y orientada al futuro que reconozca a los jóvenes como agentes del cambio, las transformaciones sociales, la paz y el desarrollo sostenible. Dicha visión incorpora las formas en que los jóvenes se ven concernidos o afectados por el trabajo de la UNESCO: como beneficiarios de servicios y actividades; como actores independientes; como socios a través de sus organizaciones. El trabajo sobre la juventud permitirá (i) aprovechar su creatividad, conocimientos, innovación y potencial para impulsar el cambio; (ii) abordar los retos que afectan a su desarrollo, tanto en los niveles de gobierno y de la sociedad; y (iii) llegar a los inalcanzados y a los que han perdido el sentido de la comunidad y la esperanza en el futuro"*⁹.

El papel central y activo de la juventud, promovido por la UNESCO, encuentra su correspondencia en la centralidad del estudiante en la base del Modelo HEROES y su metodología no formal, basada en los principios de la Educación entre Pares, para el enfoque de la educación al patrimonio cultural. Al potenciar su creatividad y su potencial de innovación, los jóvenes se convierten así en "agentes de cambio" y protagonistas de su propio camino de aprendizaje y crecimiento.

1.3 Educación del patrimonio cultural para jóvenes- ciudadanos críticos, conscientes y activos

(Gallerie degli Uffizi)

Los tres países implicados en el proyecto Héroes -Italia, Grecia y España- representan bien la amplia difusión del patrimonio cultural, tanto material como inmaterial, en un territorio de naciones con una historia larga y compleja, como es el de los países europeos. En este sentido, es evidente el valor de la reciente recomendación del Consejo de la Unión Europea (2018) sobre el aprendizaje permanente. Se presta especial atención a la cuestión de la conciencia cultural y, en consecuencia, al desarrollo del sentido de la corresponsabilidad hacia la protección y la mejora del patrimonio cultural.

El patrimonio artístico y cultural es la base viva de nuestra historia y de nuestros valores; comprenderlo y protegerlo nos permite recorrer el camino del crecimiento que conduce a una sólida comprensión de cómo ser adultos y ciudadanos responsables. Adquirir una nueva conciencia y conocimiento de ser ciudadano implica acoger estas habilidades, en cuanto a patrimonio, en el desarrollo cultural de las nuevas generaciones. Incluso la etimología del término patrimonio, que hace referencia a todas las cosas que pertenecen al padre y que se dejan a los hijos, convoca la

⁸ Estrategia operativa de la UNESCO sobre la juventud 2014-2021, Publicado en 2014 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Biblioteca Digital UNESCO: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227150>

⁹ Estrategia Operativa sobre Juventud 2014-2021, UNESCO 2014, pg. 8.



responsabilidad de la transmisión intergeneracional que debe ser lo más armoniosa posible, a pesar del inevitable deterioro provocado por el tiempo.

Con el proyecto Héroes, la práctica de la instrucción entre iguales se une al encuentro con el patrimonio cultural, de una manera que sólo puede aportar ventajas en la educación de los jóvenes, un beneficio que va precisamente en la dirección del desarrollo de actitudes críticas, activas y conscientes

Con la responsabilidad de informar a sus compañeros de lo que han aprendido sobre el patrimonio cultural de su zona geográfica, se supone que los alumnos desarrollarán actitudes activas y al mismo tiempo críticas. En el afán de realizar sus tareas de la mejor manera posible, los alumnos tendrán que enfrentarse a diversas formas de aprendizaje y actuaciones narrativas históricamente correctas y emocionalmente atractiva. Este proceso apoyará su crecimiento tanto en habilidades como en conciencia, contribuyendo a lo que se afirma en el mismo título de este párrafo.

1.4 Un patrimonio accesible: Propósitos y significados educativos

(Gallerie degli Uffizi)

Accesible significa "de fácil acceso", por lo que identifica actividades, contenidos, herramientas y espacios diseñados para ser disfrutados por el mayor número de personas.

Hoy en día, la accesibilidad física a los sitios del patrimonio cultural, museos e institutos culturales, es la norma. Sin embargo, queda mucho por hacer en la dirección de la plena accesibilidad cultural, que consiste en garantizar a todos el uso correcto y satisfactorio de los contenidos, y la consiguiente comprensión de los valores de los que es portador el patrimonio cultural.

Quienes trabajan actualmente en el campo de la educación sobre el patrimonio cultural comprenden que el objetivo no puede limitarse a la eliminación de una o varias barreras, resultado que con los recursos adecuados puede alcanzarse incluso en un periodo de tiempo muy corto. Tendrán que orientar sus acciones de manera que sean siempre capaces de responder adecuadamente a las características, necesidades y expectativas de una sociedad en constante evolución.

Quienes tienen encomendada la educación realizan en realidad una labor de accesibilidad cultural basada no en la potenciación de las diferencias, sino en el deseo de acoger y dar voz a la pluralidad que siempre ha caracterizado a toda sociedad y que se manifiesta:

- en la presencia de diversos grupos de edad de personas que se acercan al conocimiento del patrimonio cultural (niños, adultos, ancianos)
- en las afiliaciones lingüísticas y culturales, hoy más variadas que nunca como consecuencia de la globalización que ha reunido a personas de todo el mundo, poniendo en discusión el mito de las identidades nacionales



- en los métodos de aprendizaje, que requieren la aplicación de métodos educativos flexibles y personalizables
- en los intereses personales y las experiencias vitales, que, si se valoran adecuadamente, permiten a las personas desarrollar una conexión más estrecha con el patrimonio
- en las necesidades individuales, que deben tenerse en cuenta en la fase de planificación de una actividad educativa para limitar los factores de fatiga y malestar
- en las características cognitivas de la persona, creando las mejores condiciones de uso incluso para aquellos con retos que dificultan o limitan el aprendizaje
- en las respuestas que las personas dan a los estímulos de los medios de comunicación, la sociedad, el momento histórico, la situación económica. El educador también debe ser capaz de captar las emociones, las reflexiones, los temas de interés que pueden ser discutidos y desarrollados.

Se han ensayado muchas formas de responder eficazmente a esta multiplicidad de necesidades y experiencias, algunas de las cuales se han convertido en buenas prácticas replicadas incluso en diferentes contextos. Sería imposible (además de ineficaz) transmitir y cristalizar todas estas experiencias en un método único. Sin embargo, en la mayoría de las experiencias de educación sobre el patrimonio cultural diseñadas para ser accesibles, hay un elemento recurrente que mantiene su eficacia sin límites de tiempo y a una escala verdaderamente transnacional

2. BUENAS PRÁCTICAS Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL EN LOS PAÍSES SOCIOS

2.1 Visión general de las actividades, proyectos y asociaciones intersectoriales para la educación sobre el patrimonio cultural

(Centro Machiavelli)

Los tres países asociados que participan en el proyecto HEROES representan tres escenarios diferentes muy ricos en bienes del patrimonio cultural, llenos de historia, tradiciones locales y peculiaridades artísticas. En conjunto, perfilan un continuo ideal del patrimonio cultural europeo que parte de la cuna de las civilizaciones antiguas en Grecia -gracias al patrimonio custodiado en Atenas-, pasa por el Renacimiento y la Cultura Humanística de Florencia en Italia, y culmina en el extraordinario taller de experimentación de arte y cultura contemporáneos de Málaga en España. Sin duda, esto es sólo una ejemplificación útil para hacer un viaje imaginario a través de las raíces culturales que reúnen todos los países implicados, ya que cada uno de ellos ofrece también excelentes ejemplos de diferentes y notables bienes culturales procedentes de varios periodos históricos, así como interesantes créditos de patrimonio inmaterial que contribuyen a definir su propia identidad cultural local y nacional. Estas peculiaridades individuales también constituyen las piezas de un rompecabezas más amplio que representa toda la identidad europea, que nos muestra las raíces comunes de las que todos los ciudadanos europeos deberían ser conscientes -empezando exactamente por los más jóvenes-, ya que se basan en un patrimonio compartido.



Dentro de las actividades preliminares llevadas a cabo por los socios para implementar el Modelo HEROES, se han desarrollado acciones de investigación específicas en cada país para poner en valor los programas escolares y los itinerarios educativos centrados en el patrimonio cultural. Los resultados obtenidos en la fase de investigación mostraron esquemas muy similares para la educación sobre el patrimonio cultural entre todos los países implicados. En efecto, las prácticas detectadas más utilizadas consisten principalmente en **viajes de estudio** a destinos con un alto nivel de significación patrimonial nacional y extranjera, recorridos didácticos a lugares de interés cultural en la ciudad o en todo el país, incluyendo también aquellos marcados por un importante patrimonio paisajístico, **conferencias** con expertos en patrimonio cultural y seminarios impartidos por historiadores del arte, y **visitas a exposiciones temporales**, museos e instituciones culturales, que a menudo incluyen también talleres para los alumnos. Estos últimos -en particular- permiten apreciar las positivas sinergias de trabajo entre los profesores de las escuelas y los educadores culturales en beneficio de los alumnos, ya que pueden mezclar y combinar sus respectivas metodologías instructivas. En efecto, dentro de estas actividades, los profesionales de la educación escolar y cultural tienen la oportunidad de sacar el máximo partido a sus conocimientos y enfoques educativos sobre el patrimonio cultural. Es el caso, por ejemplo, del **Museo Picasso Málaga**, que combina las visitas a las salas de Pablo Picasso con el trabajo práctico en la zona de talleres y el programa "**Camino táctil**" de la **Galería Uffizi de Florencia**¹⁰. Los talleres del Museo Picasso están pensados para que los estudiantes se acerquen a la obra de Picasso explorando las técnicas artísticas¹¹, mientras que el camino especial de 'Florencia en la oscuridad' hace que los estudiantes con los ojos vendados exploren con el tacto algunas esculturas antiguas de los Uffizi. De este modo, los estudiantes tienen la oportunidad de conocer y experimentar directamente las obras maestras, así como de orientarse en el museo, siendo guiados por un acompañante. Esta actividad pretende también proponer una nueva forma de entrar en contacto con los bienes patrimoniales y, al mismo tiempo, sensibilizar sobre las discapacidades sensoriales (especialmente las que afectan a la visión). La misma combinación de conocimientos y opciones metodológicas entre profesores y educadores culturales en el marco de talleres a medida centrados en el patrimonio surgió también en Grecia, donde estas actividades son parte integrante de las excursiones educativas. Además, es interesante señalar que en Grecia los centros escolares tienen que realizar 8 viajes de estudios al año. La mayoría de estos viajes son a museos o sitios arqueológicos donde los estudiantes -de hecho- asisten a programas y talleres educativos diseñados e implementados por educadores de museos. En cuanto a las experiencias griegas para las actividades educativas relacionadas con el Patrimonio Cultural, cabe destacar que también prevén la aplicación de herramientas TIC y estrategias multimedia. Estas vías específicas combinan los activos tecnológicos -a los que las generaciones más

¹⁰ En cuanto a los resultados obtenidos por la "Ruta Táctil", para el ciclo escolar 2019/2020 las escuelas de la localidad solicitaron activar 14 actividades. El camino táctil a los Uffizi obtuvo mucho éxito entre los estudiantes (y profesores) y se hizo muy popular entre ellos, ya que ofrece una forma completamente nueva de disfrutar de las obras maestras. El Museo -por excelencia- es el lugar de lo "prohibido tocar", mientras que, gracias a esta experiencia, los alumnos pueden tener contacto directo con las obras originales (y no con sus copias). Eso permite a los jóvenes no solo redescubrir el potencial del tacto como un sentido de conocimiento diferente a la vista, sino también acercarse al museo de una manera más acogedora e inclusiva.

¹¹ "Cada una de estas actividades se adapta a las características del grupo y, desde el Segundo Ciclo de Infantil, pueden además realizarse también en inglés, francés, alemán o de modo bilingüe, de forma que la actividad se convierta en una buena oportunidad para practicar la lengua extranjera que los alumnos estudian en el colegio. Consulte las diferentes opciones y solicite una reserva a la que más se adapte a sus necesidades". <https://www.museopicassomalaga.org/programa-educativo/comunidad-escolar-curso-2019-2020>

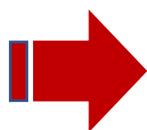


jóvenes están hoy en día muy acostumbradas- con fines educativos para el tratamiento de asuntos culturales y son muy útiles para fomentar la participación de los estudiantes en todo el proceso de conocimiento. Este es el caso, por ejemplo, de los "kits de museo" con contenidos educativos que se utilizan principalmente en escuelas de localidades remotas, que no pueden visitar museos o zonas arqueológicas. Así, gracias al potencial de las TIC, también es posible superar las posibles dificultades de algunos alumnos para acercarse y disfrutar del patrimonio, haciéndolo más accesible.

Según las experiencias del profesorado y de los educadores culturales detectadas en la investigación en acción, las actividades educativas se diseñan y organizan principalmente para desarrollar el interés de los estudiantes hacia el patrimonio cultural y para promover sus valores humanísticos. Esto permite reforzar también la identidad nacional y fomentar la integración de grupos sociales frágiles o marginados (adolescentes con dificultades o con antecedentes sociales complejos, como familias frágiles o con posibles obstáculos sociales, económicos o de integración).

Tab. 1 – Programas escolares, actividades y/u otras vías educativas relacionadas con el Patrimonio Cultural

Actividades educativas más difundidas para la Educación del Patrimonio Cultural en los países asociados.



- **Viajes de estudio** a destinos con un alto nivel de relevancia patrimonial nacional y extranjera, incluyendo también aquellos marcados por un importante patrimonio paisajístico;
- **Recorridos didácticos y visitas dialogadas** a lugares de interés cultural en la ciudad o en todo el país (por ejemplo, visitas educativas a museos/sitios arqueológicos)
- **Visitas a exposiciones** temporales, museos e instituciones culturales;
- **Conferencias** con expertos en patrimonio cultural y seminarios celebrados por historiadores del arte;
- **Talleres educativos** aplicando también metodologías de aprendizaje no formal que acerquen a los alumnos a cuestiones culturales y les permitan investigar por su cuenta o en grupo (talleres artísticos y de visitas en colegios, museos, organizaciones culturales);
- **Kits de museo** con contenido educativo (utilizados principalmente en escuelas de localidades remotas, que no pueden visitar museos o zonas arqueológicas);

Las aportaciones de los profesores de Secundaria, así como las de los educadores culturales que participaron en los grupos focales realizados en la investigación, pusieron de manifiesto que las acciones de educación sobre el patrimonio cultural se **enmarcan principalmente en el ámbito extraescolar, especialmente si se basan en un enfoque no formal**. De todos modos, una de las excepciones más significativas la constituye la experiencia italiana de "Alternancia Escuela-Trabajo" en el sector cultural, ya que es parte integrante de las actividades curriculares para las escuelas,



aunque totalmente basadas en el enfoque de *aprender haciendo*¹². Por lo demás, dentro de los programas curriculares escolares diarios, podemos observar principalmente una mezcla de métodos formales y no formales, según las necesidades didácticas y los propósitos educativos identificados por el profesor. Actividades como las visitas de estudio, los seminarios, las conferencias y los talleres en museos representan complementos fructíferos a las actividades escolares ordinarias y a las lecciones frontales (**actividades complementarias** relacionadas con el currículo escolar). Este escenario es sustancialmente común en cada país asociado.

La peculiar combinación de enfoques formales y no formales llevada a cabo conjuntamente por los profesores de las escuelas y los educadores culturales está bien descrita, por ejemplo, por las actividades para los "**Embajadores del Arte**" realizadas por el Instituto MARCO POLO y la Galería Uffizi.

Por otro lado, centrándonos en las peculiares acciones educativas y formativas basadas expresamente en las metodologías no formales, encontramos referencias específicas a la adopción del Peer-Approach en las contribuciones griegas. Según los resultados del mapeo, las actividades que utilizan explícitamente los métodos de educación entre iguales se dan principalmente a través de los **proyectos de intercambio de estudiantes de Erasmus+**, así como en algunas actividades culturales en las escuelas (en Tesalónica y Nafplio), donde los estudiantes recorrieron a sus compañeros en exposiciones que funcionaron dentro de su escuela. En Grecia, los métodos de educación entre iguales también se utilizan en las escuelas de segunda oportunidad (escuelas públicas de educación de adultos).

Por otra parte, tenemos también una interesante **panorámica española** sobre las oportunidades de educación no formal desarrolladas directamente por los centros culturales, que muestra varios ejemplos significativos de enseñanza/acercamiento al patrimonio, tales como

1. Las creaciones plásticas que se realizan a partir de obras de arte concretas y que facilitan el acceso a la obra de artistas de diferentes épocas.
2. La dramatización y puesta en escena de obras artísticas.
3. Las obras sobre el patrimonio inmaterial de la ciudad de Málaga; por ejemplo: la creación de una chirigota de carnaval -como forma de expresión musical propia de la ciudad de Málaga-, o la construcción de una huerta porque forma parte de las costumbres del entorno de los alumnos apegados a la tierra por su vinculación con el mundo rural y agrícola.
4. Los trabajos artísticos desarrollados a partir de proyectos de colaboración e intercambio con otros países¹³.
5. La participación artística de los alumnos en Bienales y Escuelas de Arte que facilitan el acercamiento de los alumnos al arte contemporáneo¹⁴.

¹² Ley 107/2015 denominada "La Buona Scuola", que sistematiza oficialmente y hace obligatoria - durante la Enseñanza Secundaria - la experiencia formativa de "Alternancia Escuela-Trabajo". Dentro del Sistema Dual Italiano para la Educación, la "Alternancia Escuela-Trabajo" es un banco de pruebas complejo pero muy útil para establecer y expandir asociaciones educativas innovadoras entre la Escuela y las instituciones culturales, identificando caminos sinérgicos originales para su colaboración mutua. Con la Ley n. 145 del 30 de diciembre de 2018, se perfeccionó y modificó el "Sistema de Alternancia Escuela-Trabajo", transformándose en "PCTO - Itinerarios de Competencias Transversales y Orientación".

¹³ <http://www.iesbelen.org/html/>

¹⁴ <http://bienalarteyescuela.blogspot.com/>



6. Los proyectos de investigación realizados por alumnos y profesores con un enfoque interdisciplinar y en los que el patrimonio es prioritario.

Este último punto nos permite introducir **otro elemento clave** que caracteriza las actividades educativas centradas en el patrimonio cultural, estrictamente relacionado con la adopción de un enfoque No Formal (o con la combinación entre Formal y No Formal): **la dimensión INTERDISCIPLINAR**. Este elemento surgió de forma transversal en las aportaciones procedentes de todos los países socios, ya que es ineludible que una adecuada educación al Patrimonio Cultural proporciona la conexión y la circularidad de los diferentes conocimientos, estimulando la apreciación del estudio en los alumnos.

En cuanto a los proyectos de investigación enfocados por la Universidad de Málaga -de hecho- cabe destacar que han sido numerosos los ejemplos de iniciativas artísticas y patrimoniales en las que se vinculan contenidos de diferentes disciplinas. Es el caso de proyectos interdisciplinares realizados en torno a temas transversales como, por ejemplo, "La Escuela como Espacio de Paz" o "Mujeres investigando por la Paz". En la misma línea, han surgido proyectos de trabajo sobre contenidos, inicialmente ajenos al ámbito cultural y artístico, pero cuyo diseño y desarrollo está claramente vinculado al mundo del arte y del patrimonio; es el caso de: "Las fracciones de Mondrian" y "Si el hombre de Vitruvio fuera...", talleres coordinados por profesores del área de matemáticas que participaron en la encuesta.

Incluso las contribuciones de Italia destacan cómo las estrategias educativas para el patrimonio cultural se caracterizan fuertemente por la dimensión interdisciplinaria. Tal y como informaron los profesores y educadores culturales italianos en los grupos de discusión realizados en la fase de mapeo, los diversos itinerarios implementados prevén muy a menudo conexiones con asignaturas distintas de la pura Historia del Arte e implican múltiples disciplinas como, por ejemplo, la arqueología, la literatura, la historia y las lenguas extranjeras (a veces las actividades se realizan en inglés o incluyen estudios detallados sobre gramática o léxico sectorial). Este enfoque multifuncional permite a los alumnos desarrollar y reforzar no sólo las competencias temáticas y culturales, sino también las relaciones, lingüísticas y sociales, lo que subraya el valor holístico de la educación sobre el patrimonio cultural y su estrecha relación con un concepto global de aprendizaje permanente (véase el Marco Europeo de Competencias Clave).

Por lo tanto, es esencial promover relaciones y sinergias cada vez más estrechas entre las escuelas y las instituciones culturales con fines educativos, y esto se puso de manifiesto también por la voluntad de las instituciones culturales y educativas detectada dentro de las actividades de mapeo, especialmente a través de las entrevistas a los testigos clave. De hecho, la investigación también ha permitido realizar una serie de entrevistas a medida con responsables de áreas culturales y educativas, como directores de centros de enseñanza secundaria, gestores y/o jefes de departamentos educativos de instituciones culturales, conservadores y directores de museos. Las entrevistas permitieron profundizar en algunos temas clave sobre el valor de la Educación en Patrimonio Cultural como medio para promover el conocimiento, el diálogo intercultural, los procesos de construcción de identidad y la participación ciudadana entre los más jóvenes.

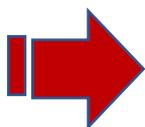
Hasta la fecha, la mayoría de las actividades para la educación sobre el patrimonio cultural se realizan dentro de programas específicos o proyectos temáticos, mientras que una colaboración intersectorial constante y más sistemática entre estas dimensiones contiguas y complementarias



debería llevar a un sistema educativo integrado para el patrimonio cultural que incluye tanto actividades curriculares como extracurriculares.

Tab. 2 – Principales características de las actividades de educación sobre el patrimonio cultural

Aspectos clave de las actividades de Educación en Patrimonio Cultural



- Principalmente **enmarcadas dentro de lo extraescolar**, especialmente si se basan en el aprendizaje No Formal, o representan actividades complementarias relacionadas con el currículo escolar;
- **A menudo realizadas en tándem** por profesores de escuela y educadores culturales dentro de proyectos temáticos o programas educativos específicos
- **Desarrollado a través de la adopción combinada de metodologías mixtas** que combinan enfoques Formales y No Formales para desarrollar competencias sectoriales y culturales, así como habilidades vitales y transversales (Recomendación de la UE sobre competencias clave de mayo de 2018);
- **Enfoque entre pares** aplicado principalmente en programas de intercambio E+ para estudiantes, talleres a medida realizados por educadores culturales o realizados empíricamente dentro de las actividades escolares, aunque esta metodología no había sido designada formalmente para este fin
- Dimensión **INTERDISCIPLINARIA** como enfoque holístico de la educación del patrimonio cultural
- **Formación permanente y actualización profesional** de profesores y educadores culturales en temas y metodologías de educación sobre el patrimonio cultural.

Por último, entre los elementos comunes encontrados en los tres países se encuentra la relevancia atribuida a la **formación permanente del profesorado en temas de Educación para el Patrimonio Cultural** y en las diferentes metodologías que se pueden utilizar para ello. En cada país se llevan a cabo sesiones o talleres de formación específicos centrados en estos contenidos y destinados a familiarizarlos también con la metodología del aprendizaje no formal y la relación entre la educación formal y la no formal. Estas actividades se realizan a menudo con la colaboración de instituciones culturales que aportan los profesionales y los conocimientos más adecuados para formar a los profesores.

Un último elemento digno de mención en relación con las actividades para la educación del patrimonio cultural es el referido a las iniciativas menos convencionales que podrían estar relacionadas con el **área de aprendizaje INFORMAL**¹⁵. Estas iniciativas -por ejemplo- incluyen: eventos artísticos multidisciplinares y grupos de discusión basados en otras disciplinas artísticas como la literatura, la música y la danza, veladas culturales, encuentros con artistas, conciertos, teatro y representaciones.

¹⁵Ver el informe español sobre cartografía preliminar, pg.9



2.2. Una muestra de las mejores prácticas europeas de Grecia, Italia y España

(Centro Machiavelli)

En este apartado se presentará una selección de las mejores prácticas más significativas y representativas detectadas por los socios dentro de la investigación preliminar sobre la educación del patrimonio cultural, señalando especialmente aquellas centradas en el enfoque no formal o aquellas que combinan provechosamente el aprendizaje formal y no formal. Todas las actividades destacadas se dirigen esencialmente a los jóvenes/adolescentes (que representan también el principal grupo objetivo de HEROES) y están diseñadas y realizadas para acercarlos a las cuestiones culturales tanto del patrimonio material como del inmaterial.

Además, dado que uno de los pilares del Modelo HEROES está constituido por la relevancia otorgada a la accesibilidad tanto del propio patrimonio cultural como de su educación, para cada país se presentan también las prácticas más significativas para este fin. Este tema clave -de hecho- es un valor transversal detectado en todos los países socios, que combina la igualdad de oportunidades y el derecho al conocimiento y a la participación al patrimonio cultural como medio para el desarrollo personal y social de los jóvenes y para su proceso de construcción de identidad. El concepto de accesibilidad al patrimonio ha de considerarse en su acepción ampliada de máxima inclusividad para superar todos los obstáculos -no sólo físicos, cognitivos y sensoriales, sino también educativos, económicos o lingüísticos- que puedan limitar el acceso, el conocimiento y la participación (y luego la protección) del propio patrimonio. Por lo tanto, la accesibilidad constituye al mismo tiempo el requisito previo para el buen funcionamiento del patrimonio cultural y la base esencial para difundir su potencial como enriquecimiento personal. El objetivo principal que hay que buscar de todos modos dentro de esta cuestión fundamental es tratar de garantizar el acceso y el uso más amplio posible del patrimonio cultural para lograr la máxima expresión también de su potencial y valor educativo.

Grecia

Entre las diversas actividades educativas destinadas a promover la educación sobre el patrimonio cultural, el socio griego eligió presentar una de las más representativas llevada a cabo por el propio EKEDISY. En efecto, el Museo lleva a cabo numerosos programas educativos para diferentes grupos de público. En concreto, aquí se han detallado las características y objetivos específicos de la formación dirigida a educadores culturales sobre este peculiar tema. No hay que olvidar, en efecto, que la formación de profesionales a medida sobre estrategias educativas innovadoras, metodologías y enfoques de aprendizaje, así como sobre los contenidos culturales especiales constituyen un componente ineludible para el correcto diseño y realización de actividades eficaces y atractivas centradas en el patrimonio que se proponen a los jóvenes.

El programa descrito tiene lugar todos los años y constituye un taller de educación museística de un año de duración en el que se forman las personas que quieren trabajar como educadores de museos.



El programa se desarrolla a través del método de educación semipresencial (presencial, digital, prácticas) y está dirigido a los interesados en la educación museística (profesores, museólogos, animadores, estudiantes y personas interesadas en este campo).

El taller está estructurado en dos partes, teórica y práctica. En la parte Teórica hay presentaciones con la metodología de la educación de adultos y talleres vivenciales a cargo de científicos especializados.

En la parte Práctica, los alumnos asisten a los programas educativos del Museo de la Vida y la Educación Escolar, pero también visitan otros Museos. La última parte del taller es el diseño e implementación de su propio programa educativo.

Estructura indicativa del Programa:

- Educación y formación en el museo
- Aprendizaje en el Museo: Teorías del aprendizaje
- Aprendizaje en grupo (creación de grupos)
- Actividades experienciales en el Museo
- El juego en los programas educativos: juegos de mesa y de suelo
- El arte en la educación
- Aprendizaje a través del arte en el Museo: Música
- Aprendizaje a través del arte en el Museo: Teatro
- Aprender a través del arte en el Museo: Artes visuales
- Aprendizaje a través del arte en el Museo: Escritura creativa
- Aprendizaje a través del arte en el Museo: Cuentos de hadas y técnicas de narración
- Aprender a través del arte en el Museo: Literatura y Museo
- Cuentos con figuras de papel
- Museos y nuevas tecnologías
- Alfabetización audiovisual
- Diseño de programas educativos
- Programas educativos para la Educación Primaria
- Programas educativos para la Educación Secundaria

Al finalizar el programa los participantes:

-Adquirirán los conocimientos y habilidades necesarias para poder familiarizar a los visitantes de un Museo con diferentes formas de Patrimonio Cultural y Arte ofreciéndoles experiencias de aprendizaje, contacto directo con objetos reales, posibilidades de interpretaciones múltiples de las exposiciones, aumentando su interés y ofreciéndoles una experiencia completa.

-Estarán dotados de los conocimientos necesarios y adquirirán las habilidades apropiadas para aprender a diseñar, implementar y evaluar sus propios programas educativos ya sea en el Museo o en la escuela.

-Serán capaces de aprovechar las visitas a Museos y Espacios Culturales con el mayor beneficio posible en el proceso educativo.

-Adquirirán conocimientos y habilidades que les ayudarán a enriquecer sus prácticas docentes.



Entre los programas educativos y/o culturales que promueven la accesibilidad del patrimonio y se centran en las personas con necesidades especiales, podemos recordar el Programa "Museo Juntos" en el Museo de Arte Clásico de Atenas, y el programa educativo "Aspectos de la vida cotidiana en la era cristiana temprana" en el Museo de Cultura Bizantina de Tesalónica. El primero ofrece talleres gratuitos para niños y adolescentes de 5 a 17 años con problemas de aprendizaje y desarrollo (por ejemplo, autismo, trastornos difusos del desarrollo, retraso mental, problemas motrices), personas con ceguera, sordera, pérdida de audición, etc., y el segundo programa educativo puede diversificarse permitiendo que niños sordos o con problemas de movilidad se familiaricen con la profesión de arqueólogo, registren artefactos y se familiaricen con el tema y el proceso interpretativo.

Italia

El equipo de investigación italiano compuesto por la Galería de los Uffizi, el Instituto Marco Polo y el Centro Machiavelli eligió presentar entre las iniciativas más significativas para la educación sobre el patrimonio cultural que se han realizado, seleccionando la que se considera como el principal ejemplo interesante de cómo combinar enfoques formales y no formales para introducir y formar a los jóvenes (con especial atención a los estudiantes de secundaria) en temas culturales: los **"Ambasciatori dell'Arte"** (los Embajadores del Arte - Acción para la "Alternancia Escuela-Trabajo"). Esta acción representa una de las actividades más exitosas llevadas a cabo por el Departamento Escolar y Juvenil de las Galerías de los Uffizi con las escuelas secundarias locales, incluido el Instituto "Marco Polo". Tras una formación histórica y artística inicial adaptada, los alumnos se preparan para acoger y guiar a los visitantes en los museos pertenecientes a la red de los Uffizi. Dentro de esta fase operativa -de hecho- son capaces de ofrecer breves explicaciones sobre las salas y colecciones de los museos, utilizando también idiomas extranjeros (tanto los estudiados en la escuela como la lengua materna, si no son de origen italiano). La acción "Embajadores del Arte" introduce a los jóvenes en la educación sobre el patrimonio cultural a través de un enfoque interdisciplinario que les permite conocer, reconocer y apreciar el propio patrimonio como medio para fomentar su propio pensamiento crítico, su auto-capacitación y su conciencia cultural y civil.

Como embajadores, los alumnos pueden adquirir habilidades interdisciplinarias y confianza en sí mismos al ser puestos a prueba en un contexto profesional (distinto del escolar), teniendo la oportunidad de mostrar personalmente sus propias cualidades y competencias. Incluso los alumnos con menor rendimiento escolar obtuvieron a menudo excelentes resultados en el entorno museístico. Esto demuestra cómo un enfoque integrado y no formal de las cuestiones culturales - que combina programas curriculares y extracurriculares- puede desencadenar y mantener la motivación de aprendizaje de los alumnos. Ser capaz de presentar una obra maestra requiere conocimientos de historia, literatura, historia del arte, geografía, lenguas extranjeras, derecho, economía, filosofía, técnicas artísticas, etc., por lo que todos estos contenidos se proponen a los alumnos a través de una formación integrada y multidimensional basada en la mezcla fructífera de metodologías formales y no formales.



En cuanto a los resultados obtenidos, el personal docente y los educadores culturales que participaron en los grupos focales organizados dentro de la fase de mapeo preliminar destacaron cómo las actividades de los Embajadores contribuyeron a mejorar los conocimientos histórico-artísticos y culturales de los estudiantes, el dominio de las lenguas extranjeras, así como importantes competencias transversales como las habilidades comunicativas, la capacidad de liderazgo (especialmente de los más tímidos) y la capacidad de resolución de problemas (para afrontar y resolver el planteamiento de situaciones críticas inesperadas). Aprendieron a transmitir sus emociones y a involucrar a la audiencia, creando empatía e interés por las obras mostradas, consiguiendo también confianza en sí mismos gracias a su forma de vestir (el uniforme) que -al mismo tiempo- les empoderó y les hizo sentirse responsables. Los alumnos también adquirieron técnicas útiles para gestionar su papel y sus obligaciones en un entorno presencial y demostraron ser capaces de transferir y utilizar los conocimientos adquiridos en el aula y formar equipo con sus compañeros para fines comunes. Entre los resultados relevantes producidos por esta actividad no hay que olvidar, sin duda, la mayor sensibilidad mostrada por la amplia mayoría de los jóvenes implicados hacia el patrimonio cultural y a su valor como raíz identitaria común.

La peculiar combinación de enfoques formales y no formales llevada a cabo en tándem por los profesores de las escuelas y los educadores culturales en esta actividad se encuentra en una fase inicial. En efecto, las clases tradicionales frontales fueron diseñadas para prever la adopción combinada de las estrategias de enseñanza más atractivas, tales como: la narración de historias, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje por medio de la práctica, aplicadas dentro de varias experiencias de laboratorio realizadas también directamente en los sitios del museo. Además, se llevaron a cabo actividades de investigación individuales y en pequeños grupos de forma autónoma por parte de cada estudiante. Como la actividad de los pequeños grupos se basaba en la puesta en común y la circulación de conocimientos entre los alumnos y estaba orientada a la potenciación de cada uno, podemos recuperar a nivel embrionario y -sólo empíricamente realizado- la idea del enfoque entre pares, aunque esta metodología no había sido formalmente designada para este fin. Estas elecciones metodológicas permitieron promover entre el alumnado un acercamiento crítico al conocimiento así como favorecer su propia autoconfianza y concienciación, implicándose de forma responsable y proactiva en todo el proceso de aprendizaje.

En 2019 nace también la acción "**Embajadores del Arte Verde**" como extensión del proyecto mencionado. Se centra en las dimensiones histórica y botánica del arte verde. Dentro de esta actividad los estudiantes aprenden a reconocer y apreciar las características estéticas y estructurales de los jardines históricos, empezando por el de Boboli, donde actúan como guías para los visitantes proponiéndoles itinerarios históricos, artísticos y botánicos al Jardín en varios idiomas (italiano y extranjero).

En cuanto a las actividades específicas que promueven la accesibilidad dentro de la educación sobre el patrimonio cultural, entre las acciones más significativas llevadas a cabo localmente nos gustaría recordar el "**Camino táctil**" a la **Galería de los Uffizi en Florencia**. Está diseñado no sólo para satisfacer las necesidades de los estudiantes ciegos o con discapacidad visual, sino también para permitir a los jóvenes en general redescubrir el potencial del tacto como sentido del conocimiento distinto de la vista, y acercarse al museo de una manera más acogedora e inclusiva.



El Camino Táctil tuvo mucho éxito entre los alumnos (y profesores) y se hizo muy popular entre ellos, ya que ofrece una forma completamente nueva de disfrutar de las obras maestras. Gracias a esta experiencia, los alumnos pueden tener contacto directo con las obras originales (y no con sus copias).

ESPAÑA

La Universidad de Málaga detectó en su territorio de referencia varias experiencias educativas importantes relacionadas directamente con la enseñanza del arte y el patrimonio. Entre las prácticas más representativas, el socio español eligió mencionar las que se llevan a cabo en el **IES Cartima**, uno de los centros de secundaria que fueron involucrados por la UMA en el mapeo preliminar y a cuyo director han tenido la oportunidad de entrevistar. Las prácticas seleccionadas son: la "**Guía de la Alhambra**", la "**#MineCatedral**" y el "**BTOY**". En todas estas acciones se puede observar cómo el trabajo colaborativo entre pares, es decir, la participación y cooperación del grupo de estudiantes que desarrolla cada proyecto, constituye un elemento central para el aprendizaje que generan estas actividades.

Guía de la Alhambra¹⁶

Proyecto interdisciplinar coordinado por la asignatura de Geografía e Historia y realizado durante 4 cursos académicos. Con la 'excusa' de descubrir la Alhambra, se trabaja también la flora y la fauna del mundo árabe, la música, la geometría a través de las cubiertas y superficies de la Alhambra... El objetivo final es que los alumnos elaboren una guía con la que cualquier persona pueda visitar la Alhambra. Este proyecto incluye, entre otras muchas actividades, una visita al monumento durante la cual los alumnos hacen fotos, graban audios y hacen vídeos en los que participan 'in situ' para luego incorporarlos a la guía. El trabajo se repite desde hace 4 años y este año tienen previsto hacer algo similar con la Alcazaba de Málaga.

#MineCatedral¹⁷

Proyecto realizado entre las asignaturas de Educación Plástica y Geografía e Historia: la segunda se ocupa de la parte teórica/histórica y la primera de la parte de diseño. El resultado estético es espectacular: una fiesta de colores en el pasillo de entrada al instituto cuyas ventanas se convierten en vidrieras góticas. Además, las ventanas tienen una función útil muy importante en el instituto porque protegen del calor de los meses de primavera.

BTOY¹⁸

Se trata de un proyecto, premiado por Fundación Telefónica España (<https://www.fundaciontelefonica.com/>) en el que la escuela inclusiva para la que trabaja el IES ha

¹⁶ <https://proyectocartama.es/portfolio-item/proyecto-guia-alhambra/>

¹⁷ <https://leccionesdehistoria.com/2eso/vidrieras-proyecto-minecatedral/>

¹⁸ <https://proyectocartama.es/portfolio-item/btoy-en-el-ies-cartima/>



alcanzado su máxima expresión: todos los alumnos han tenido la oportunidad de brillar en alguna de las muchas tareas que han tenido que realizar; y todos los miembros de la comunidad educativa han podido comprobar que el talento de cada una son diversas y enriquecedoras. El resultado es un mural realizado con la técnica del stencil, bajo la dirección de Andrea Michaelsson, que muestra a tres mujeres propuestas por los alumnos a partir de una investigación previa.

Según su directora, a la hora de proponer este proyecto a la comunidad educativa el objetivo principal era favorecer un contexto de aprendizaje global, que fomentara la creatividad y el sentimiento de pertenencia al grupo humano que se estaba formando; por ello era muy importante que cada individuo tuviera una participación activa en el proyecto, tanto a la hora de hacer propuestas como de responsabilizarse de ellas. Su desarrollo y la oportunidad de contar durante una semana con Andrea Michaelsson (BTOY), artista urbana de Barcelona con trayectoria internacional, movió a los participantes a abordar un proceso de transformación de un espacio del centro, a partir de una investigación sobre el papel de la mujer en nuestro entorno.

Mención aparte merece el **Museo Jorge Rando**¹⁹. En su breve historia (inaugurado en 2014), se han llevado a cabo diferentes proyectos educativos. En este sentido, es imprescindible destacar, en primer lugar, la vinculación del museo con el Ayuntamiento de Málaga, que ofrece visitas periódicas al centro por parte de los escolares a través de sus Programas Educativos Municipales, concretamente desde el programa *Málaga para los Escolares (A)* la Málaga en su acción denominada *Conoce los Museos y Espacios Culturales*. El objetivo principal del museo es una apuesta didáctica-educativa enfocada especialmente a la comunidad estudiantil y cuenta con un plan educativo adaptado a cada uno de los ciclos en torno a su clara vertiente expresionista y neo-expresionista.

La filosofía del museo es que sea un espacio abierto a la cultura y a la creación y especialmente inquieto, para desarrollar vínculos estables con los colectivos con los que trabaja. Así, además de las numerosas visitas escolares reguladas en el Plan Educativo del museo, destacan el *Atelier para pequeños artistas* y la Escuela Randoniana, compuesta por niños que acuden semanalmente al centro y que acaban de exponer en la Bienal de China.

En cuanto a la accesibilidad el **Museo Jorge Rando** da especial relevancia a la inclusión como consecuencia de la responsabilidad social que la propia institución reconoce y que se manifiesta en la propia ubicación del museo en el corazón de la ciudad. Por ello, desarrolla permanentemente proyectos de inclusión y expresión artística. Además, tiene un convenio con UNITAR (Instituto de las Naciones Unidas para la Formación e Investigación) -CIFAL- para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la ONU. Algunas de las organizaciones y colectivos con los que mantiene un trabajo continuado son CEAR (Comisión Española de Ayuda al Refugiado) y ACCEM (colectivo para la reinserción de inmigrantes y refugiados), con los que colabora desde hace cinco

¹⁹ (<https://www.museojorgerando.org/>); (<https://www.museojorgerando.org/educacion.html>)

“La misión pedagógica del Museo es colaborar con los centros educativos para situar el Arte como instrumento fomentador del aprendizaje y del desarrollo de la capacidad intelectual. [...] La metodología que el Museo plantea es de carácter interactivo, el alumno forma parte de la visita fomentando la continua participación y el aprendizaje activo. Las acciones que proponemos se mueven dentro de la pedagogía del arte y el patrimonio, desarrollando diferentes estrategias didácticas que hagan de la visita al Museo o centro de exposiciones una experiencia enriquecedora. Este proyecto pretende fomentar la educación cultural y patrimonial para que el alumno aprecie las manifestaciones artísticas como elementos de comunicación de la Sociedad”.



años; Cruz Roja, AMAPPACE (personas con diversidad funcional motora, y especialmente, personas con parálisis cerebral y afines) y ONCE.

PARTE II - EL MARCO CIENTÍFICO Y EDUCATIVO

Esta parte tiene como objetivo principal proporcionar el marco teórico del Método Educativo de los Pares y explicar cómo se aplica a la Educación del Patrimonio Cultural y los resultados esperados relacionados. En la Parte II se describirán las características del Aprendizaje No Formal, cómo éstas pueden integrar la enseñanza escolar tradicional -con una forma más fresca e interactiva de introducir a los alumnos en los temas del Patrimonio Cultural- y las principales características del Método entre Pares. Dentro del breve *excursus* teórico sobre el Método de los Pares, se explorará cómo el "grupo" puede ser utilizado como herramienta educativa para activar un proceso de intercambio natural de conocimientos, emociones y experiencias entre pares, convirtiendo a los adolescentes en protagonistas de su propio camino de aprendizaje.

Se hará especial hincapié en cómo aplicar la metodología de los pares a las cuestiones culturales, mostrando en qué consiste el papel del profesor (o del educador cultural) como "facilitador de los pares", los aspectos clave para diseñar y dirigir la actividad de los pares (por ejemplo, la creación del grupo, la selección del tema o los contenidos, la participación proactiva de los alumnos) y los resultados esperados en términos de competencias adquiridas por los alumnos, tanto para el patrimonio cultural como para el transversal.

Las indicaciones proporcionadas por esta sección permitirán que los contenidos educativos del Modelo sean realmente transferibles y sostenibles, de manera que puedan ser adoptados por otros profesionales de la educación (educadores culturales, profesores de Secundaria), que podrían estar interesados en aplicar el Modelo HEROES, de acuerdo con sus propias necesidades didácticas.

1. EL MARCO TEÓRICO DEL MODELO HÉROES

1.1 Características principales, propósitos de aprendizaje y resultados del Aprendizaje Formal y No Formal: sinergias e interacciones mutuas para reforzar la motivación de los alumnos (Universidad de Málaga)

1.1.1. Estado de la cuestión: el aprendizaje formal y no formal

Analizar el aprendizaje formal y no formal desde un enfoque global forma parte de la necesaria confluencia entre ambos. También requiere tomar un posicionamiento claro y reconocer que el aprendizaje se produce a lo largo de toda la vida, de formas muy diferentes y, en ningún caso, está condicionado exclusivamente al contexto educativo escolar formal por excelencia (Aguirre y Pérez, 2004). Según Foresto (2020) "la escuela ya no satisface las necesidades actuales de formación de los alumnos y, para compensarlas, se necesita una formación adicional ofrecida por otros entornos educativos" (p. 25).

Para definir el marco conceptual de ambos aprendizajes, es imprescindible partir de definiciones abiertas y asumidas por la comunidad científica. Así, siguiendo a Aguirre y Vázquez (2004), "la educación formal (escolar) podría definirse como: el sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerarquizado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad" (p. 4). Por su parte, la definición original de Coombs y Ahmed (1975) propone que la educación no formal "es cualquier actividad



educativa organizada y sistemática, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a determinados subgrupos de la población, tanto adultos como niños" (p. 27). Este término, por su propia naturaleza, plantea más dificultades de delimitación y a esta inicial se puede añadir la de Pastor-Homs (1999) para quien la educación no formal:

La ENF comprende todo proceso educativo diferenciado de otros procesos, organizado, sistemático, planificado específicamente en función de determinados objetivos educativos, realizado por grupos, personas o entidades identificables y reconocidas, que no forma parte integrante del sistema educativo legalmente establecido y que, aunque relacionado con él, no proporciona directamente ninguno de sus títulos o calificaciones. (p. 184)

En este sentido y para visibilizar la tríada indisoluble que conforman estos términos, es imprescindible referirse al aprendizaje informal que, en palabras de Albes da Silva y Ferreira (2016) "es el proceso por el cual las personas adquieren los conocimientos, habilidades y actitudes con la experiencia cotidiana y la exposición al entorno en el que viven" (p. 8).

Cuando nos referimos a los aprendizajes formales y no formales, es común partir de las diferencias que surgen del análisis comparativo entre entornos formales y no formales y no de los propios procesos educativos que, como afirma Colom (2005), pueden darse en ambos contextos a partir de múltiples confluencias:

Hoy en día, encontramos tantas similitudes entre ellos que nos resulta difícil distinguirlos; ni por sus instituciones, ni por la edad de los usuarios ni por los enfoques de carácter pedagógico; la escuela promueve ahora la educación no formal y los centros de educación no formal desarrollan programas de educación formal. Todo ello nos lleva a promulgar que entre la educación formal y la no formal existe una continuidad en lo que sería la arquitectura pedagógica y una complementariedad en cuanto a su desarrollo práctico (p.9).

Esta tendencia a un estudio separado (Colom, 2005) es en parte el resultado de una excesiva categorización. Sin embargo, las conexiones son tan evidentes que es imprescindible situarse en la intersección entre ambos contextos para que los procesos asociados se nutran de la diversidad de experiencias que permiten y se convierten en instrumentos de cambio y socialización (Foresto, 2020). Por otro lado, estas posibles transiciones son necesarias en la sociedad actual. Así, incluyendo también la dimensión informal, el mismo autor afirma cómo "los tres entornos de aprendizaje contribuyen al desarrollo de la personalidad de los jóvenes y pueden conducir al desarrollo sostenible de la sociedad a través de un proceso de interdependencia" (Foresto, 2020, p. 32).

En el contexto actual, la sociedad hiperconectada exige la necesidad de asumir retos sociales, culturales, económicos o medioambientales sin precedentes que requieren de una formación que se vierta en torno a un eje longitudinal o permanente -como propone la Unión Europea en su Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018- y también desde un plano transversal que contemple la experiencia de aprendizaje como un proceso vivo, necesariamente transdisciplinar y que, en ningún caso, puede limitarse en el espacio del aula. Esta concepción integral y transformadora se desprende también de la II Conferencia Mundial de Educación Artística (UNESCO, 2010), que establece unos claros propósitos articulados en torno a la formación artística longitudinal o aprendizaje a lo largo de la vida, que promueve el necesario acceso a la cultura y a lo artístico experiencia (Gómez y Vaquero, 2014), y una formación transversal que adopta las enseñanzas artísticas como modelo pedagógico extrapolable a otras disciplinas.



En el marco específico de este proyecto, y desde la necesaria confluencia entre la escuela y la diversidad y riqueza de los entornos culturales implicados en ella, la educación patrimonial se configura como un espacio natural de encuentro y como una alternativa de formación integral y para la vida. Para Gutiérrez (2012) la interpretación del patrimonio no sólo incide en la construcción de la identidad, sino que promueve la construcción de conocimiento en torno al Patrimonio Natural y Cultural, favoreciendo además el desarrollo de una conciencia sobre su conservación. Por tanto, "su conocimiento contribuye a conectar positivamente al individuo con su entorno natural y cultural, ya que, en la medida en que reconoce su entorno y lo representa, lo asume como propio, desarrollando y construyendo su propia identidad" (Gutiérrez, 2012, p. 287).

La educación patrimonial, como verdadero aprendizaje localizado, proporciona una experiencia que, trascendiendo las fronteras del aula, favorece la confluencia de dos ámbitos formativos esenciales y entre los que hoy existe un claro compromiso: la educación formal y la no formal. Para la verdadera activación y consolidación de estas sinergias "es necesario redimensionar la importancia de los espacios y entornos de aprendizaje y sus implicaciones en la calidad educativa" (Soto, 2017, p. 172) y, asimismo, "es imprescindible lamentar las prácticas educativas que se llevan a cabo en los museos y en las escuelas (Coca y Pérez, 2011, p. 24).

1.1.2 La educación patrimonial como punto de encuentro entre el aprendizaje formal y no formal

El concepto de educación patrimonial se desarrolla a nivel europeo a partir de los años 80 con la intención de integrar en la didáctica escolar proyectos interdisciplinarios centrados en el patrimonio cultural. El Comité de Ministros de la Unión Europea recomienda a los gobiernos de los Estados miembros que desarrollen acciones pedagógicas y de sensibilización sobre el patrimonio de los jóvenes. Por ello, en el apéndice de la Recomendación N.R. (98)5, define el patrimonio cultural como "toda huella material e inmaterial de la marca creada por el hombre", y también "toda huella creada por el hombre y la naturaleza". Esta Recomendación, relativa a la pedagogía del patrimonio, apunta al reconocimiento de la educación sobre el patrimonio como un elemento crucial para las políticas educativas europeas. En el artículo 1.2 la encontramos definida como una "educación basada en el patrimonio cultural que integra métodos activos de enseñanza, una liberación de disciplinas, una colaboración entre la educación y la cultura y la más amplia variedad de modos de expresión y comunicación".

En la actualidad, el patrimonio cultural es concebido por gran parte de la sociedad como un conjunto de objetos que justifican su existencia por una finalidad de disfrute colectivo. En ocasiones, la falta de un interés claro por parte de las instituciones puede entenderse como una carga para la misma sociedad, entre otras razones porque los fines de las leyes no especifican su función social. Es aquí donde hay que incidir para que se valore a través de la educación formal y no formal (Fernández-Inglés, 2019).

La educación patrimonial integra aspectos como la tolerancia, el civismo y la integración social. No es una asignatura, sino un conocimiento dirigido a educar aspectos de la persona imbricados en continuos aprendizajes; de este modo, es probable que se transmita desde una gran variedad de disciplinas y habilidades. Utilizando un método constructivista, basado en la búsqueda de soluciones en un proceso colaborativo, propicia un encuentro significativo entre los bienes patrimoniales y el público espectador, además de lograr una adecuada comprensión de los bienes culturales (Rodríguez, 2008).



A su vez, la educación patrimonial es interdisciplinar por su naturaleza, en ella debe intervenir no sólo la educación formal en el marco de la disciplina escolar en todos sus niveles, sino también la no formal que proviene de los agentes, asociaciones y organizaciones culturales y profesionales que actúan en el ámbito cultural y medioambiental, desde el campo del patrimonio hasta el de la creación contemporánea (Fernández, 2019). De este modo, debe entenderse como una actividad formativa desde una perspectiva formal, no formal e informal, un eje vertebrador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, se están implementando estrategias para que el profesorado incorpore como apoyo otros contenidos, y los gestores y mediadores culturales lo integren en el proceso formativo (Coca y Pérez, 2011; Cuenca, 2013; Marín, 2013).

Zabala y Roura (2006) sostienen que: "(...) la Educación Patrimonial, si bien basa su acción didáctica en contenidos conceptuales claros y definidos, no busca capacitar a las personas sobre temas específicos, sino formar valores, despertar inquietudes, promover la participación, la comprensión, el respeto y la valoración de lo que es de todos, y a partir de ahí construir la identidad como comunidad" (p. 235). En este sentido, el conocimiento del patrimonio cultural nos ayuda a ver de forma crítica nuestras creencias y nuestra identidad, reforzando la identidad y la conciencia de que existen valores compartidos con otras culturas (Fernández-Inglés, 2019).

Los objetos por sí mismos no aportan un significado real y auténtico. La didáctica de los museos pretende acercar al público más joven al patrimonio cultural favoreciendo la imagen de un museo que comunica el sentido de pertenencia al patrimonio, concepto que implica la noción de herencia y un orden de fidelidad y responsabilidad (Rosati, 2009). Las actividades que se integran en la oferta educativa de los museos en torno a la didáctica del patrimonio cultural en su enfoque no formal buscan potenciar el conocimiento y la reflexión sobre aspectos artísticos, históricos, económicos e incluso territoriales y medioambientales, pero sin atender a aquellos ideológicos implícitos en los bienes culturales (Bellido, 2018). Ferrante y Sartori (2012) sostienen que: Educar implica ocuparse no sólo de las relaciones entre las personas, sino también de los roles, las narrativas, las motivaciones, los ideales, las representaciones, las expectativas, los prejuicios, los afectos, los tiempos, los espacios, los cuerpos, los símbolos, las reglas, los procedimientos, las evaluaciones, las técnicas, los métodos, los rituales, las estrategias, que deben ser comprendidos tanto individualmente como en particular en su mutua imbricación (p. 244).

Si el museo habla y comunica con fines formativos, la colaboración con la educación formal está plenamente justificada en cualquier nivel educativo, especialmente en los cursos superiores, porque promueve la experiencia estética y artística, ayuda al alumno a ser activo dentro del museo y motiva el acercamiento al arte, fundamentalmente contemporáneo, del que tiene pocos referentes teórico-prácticos (Alonso, 2011; Olivar y Coca, 2014; Fernández, 2019; Peña y Porcel, 2019; Zuccoli, 2020). Tanto la educación artística como la didáctica museística y la educación patrimonial están interconectadas, porque en ellas están presentes los ejes que constituyen la formación integral de la persona: perceptivo, cognitivo, sensitivo, interpretativo-crítico, ambiental y comunicativo.

1.2 Los métodos educativos de Mediación Social dentro del aprendizaje permanente y a lo largo de la vida para el crecimiento personal y el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes (Universidad de Málaga)



1.2.1. La mediación para el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes: aprendizaje permanente y crecimiento personal

La mediación genera un orden social resultante de la vida en sociedad, y tiene como misión la resolución de conflictos particulares y sociales desde la participación ciudadana y, como recoge Gorjón Gómez (2016, p.9), se implica directamente como elemento sine qua non de todos sus procesos de producción, buscando el bien común y la justicia social para lograr la paz en un entorno de justicia y equidad.

La mediación es un concepto flexible y dinámico, y se plantea con un objetivo claro ante un caso real buscando el entendimiento de ambas partes, en un proceso de reconocimiento común. Por ello, genera nuevos modelos de convivencia y nuevas formas de abordar los problemas sociales, generando así sus propios espacios y estrategias de difusión y culturización. Para Gorjón Gómez (2016), se trataría de una ciencia social emergente, aunque ha estado presente en la historia evolutiva de la humanidad y ha sido un factor decisivo en el progreso social.

Llevarla a buen puerto requiere de un proceso intelectual, de la creación de conocimiento a partir de la observación del entorno, de los datos disponibles, de la percepción de nuestros sentidos y necesidades, y de la necesaria conexión de sistemas y modelos universales y de nuestro instinto de supervivencia. Esto crea una nueva cultura al innovar constantemente esta metodología alternativa. En segundo lugar, es importante demostrar y justificar su puesta en práctica, ya que la mediación surge como respuesta a una necesidad social, generando un conocimiento especializado y requiere que alguien la ponga en práctica con actividades específicas. Es importante que después de la etapa instrumental se genere una reflexión y con ella, modelos y teorías que den cuenta de todo el pensamiento exponencial. Sólo así (Gorjón Gómez, 2016) se puede considerar que la mediación ha generado conocimiento nuevo, útil y relevante.

La necesidad de la mediación social se fundamenta en la búsqueda de una mejor convivencia social, basada en una mejor coexistencia y resolución temprana de los conflictos.

Dado que el ser humano es un ser sociable por naturaleza, donde el otro ocupa un espacio para ser reconocido, se puede pensar que todos los seres humanos son potencialmente mediadores. El objetivo de la mediación es estudiar el paso de las relaciones humanas conflictivas a las relaciones armoniosas, provocando la transformación del ser humano y, por tanto, su evolución. En definitiva, proponen nuevas fórmulas de autoparticipación social, fruto de la vida social y de los movimientos sociales y promueven el movimiento ciudadano de la justicia en el imaginario social, con la participación directa de los individuos en la resolución de los conflictos y dando así validez al paradigma transicional de resolver nosotros mismos nuestros conflictos, parámetro básico de la ciencia de la mediación (Gorjón Gómez, 2016).

Delgado Aguiar (2011) recoge cuatro modelos de mediación, que no son excluyentes. En esta ocasión destaca el método Fisher-Ury surgido en los años 80 y el modelo transformador de Floger y Bush. Para Fisher y Ury, lo importante es consensuar los intereses de las personas mientras que para Floger y Bush, lo importante es mejorar las relaciones sociales de los interlocutores, asumiendo el conflicto como una oportunidad para el crecimiento moral de los individuos. Desde este modelo, uno de los aspectos más relevantes de la mediación es el empoderamiento. Los sujetos toman conciencia de la importancia de sus objetivos al ver que existe toda una baraja de opciones. De este modo, todas las partes implicadas aprenden a escuchar, a comprender y, por tanto, en futuras situaciones de conflicto ya habrán recorrido un camino hacia la prevención del mismo.



Por último, Delgado Aguiar propone un cuarto modelo, el de Sara Coob, profesora y mediadora de la Universidad de California, que propone el método circular-narrativo. Aquí la comunicación se trata como un todo (las partes más el mensaje), teniendo en cuenta los elementos verbales y no verbales. En este modelo es importante asumir las diferencias de intereses y percepciones. Hay que dejarse ver como partes de un grupo y aprender a observarse como personas, sólo así se construye un espacio de diálogo y comunicación.

Si centramos esta reflexión en la mediación adolescente, lo primero que llama la atención es el dinamismo social a la hora de identificar las generaciones desde mediados del siglo XX hasta la actualidad. Los estudios sobre la población adolescente destacan el nuevo tipo de juventud que está surgiendo. Según la revista *Uppers*, los adolescentes se situarían actualmente entre la generación Z y la generación Alfa o Generación T. La rapidez con la que se busca identificar a los nuevos sujetos culturales y sus hábitos de consumo cultural es indicativa de los movimientos sociales cambiantes. Esta nueva generación Z y/o T se caracterizaría por su condición de global, cosmopolita y su capacidad para afrontar la realidad desde parámetros totalmente nuevos construidos sobre su cultura digital. Crecen acompañados de incertidumbres e inestabilidad que les llevan a una creciente vulnerabilidad. De ahí que resulte sumamente interesante la propuesta de nuevas metodologías de trabajo colaborativo para ayudar a estos jóvenes a adquirir competencias educativas que les ayuden en su proceso de integración en la sociedad adulta (Benedicto et al., 2014).

El aprendizaje para la vida es un concepto que ha estado presente en la concepción de la educación desde hace siglos. Vargas (2017) recoge cuatro momentos de la historia en los que el concepto ha cobrado importancia. Desde la ilustración en el siglo XVII, la Revolución Industrial del siglo XIX, pasando por el periodo de entreguerras en el siglo XX en el que se publica la obra de John Dewey, *Democracia y Educación*, hasta la segunda mitad del siglo XX, en la que el aprendizaje a lo largo de la vida se consolida como un principio que vertebra toda la labor educativa. Tras la II Guerra Mundial, la UNESCO se encargó de desarrollar el mandato de "contribuir a la paz y a la seguridad, fortaleciendo, mediante la educación, la ciencia y la cultura, la colaboración entre las naciones (...)" (Vargas, 2017: 2) y para ello, los valores que guían dichas actividades giran en torno a los principios de equidad e igualdad de oportunidades. Esto significó que la educación ampliara las oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida.

Una de las señas de identidad de este concepto es el paso de la educación al aprendizaje en el discurso educativo, lo que reconoce el aprendizaje como connatural a la existencia humana, es decir, un proceso a lo largo de la vida que va más allá de los sistemas educativos, en el que se pone a la persona que aprende, sus necesidades y aspiraciones en el centro del proceso, y en el que se prioriza que los individuos se responsabilicen de su propio aprendizaje a lo largo de la vida (Vargas, 2017, p. 5).

Los planteamientos de la Unión Europea de 2018 sobre la adquisición de competencias en la educación se basan en los cambios en las competencias, ya que cada vez hay más puestos de trabajo automatizados, las tecnologías son más relevantes en todos los ámbitos del trabajo y de la vida, y las competencias empresariales, sociales y cívicas son cada vez más importantes para garantizar la resiliencia y la capacidad de adaptación al entorno. Por lo tanto, es importante invertir en una educación que incluya actividades extracurriculares y una visión general del desarrollo de habilidades, lo que sin duda mejorará los niveles de adquisición de capacidades. Capacidades como la resolución de conflictos, el pensamiento crítico, la capacidad de cooperación, la creatividad, el



pensamiento computacional o la autorregulación son más esenciales que nunca en una sociedad en constante cambio: "Son herramientas para hacer que lo aprendido funcione en tiempo real, para generar nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos" (C189/2).

Por lo tanto, se anima a los Estados miembros, entre otros, a contribuir al desarrollo de las competencias clave prestando especial atención al aumento del nivel de competencia personal, social y de aprender a aprender como base para el aprendizaje y la participación en la sociedad desde una perspectiva vitalicia. Del mismo modo, recomienda facilitar la adquisición de las competencias clave mediante el uso de buenas prácticas para contribuir al desarrollo de las mismas. Todo ello tiene especial resonancia en la Competencia en Ciudadano, y en la Competencia en Conciencia y Expresión Cultural.

Para ello, es importante llevar a cabo buenas prácticas que contemplen una variedad de enfoques y entornos de aprendizaje, especialmente en lo que respecta al aprendizaje interdisciplinario, las asociaciones entre los diferentes niveles de educación y formación y los actores del aprendizaje, así como conceptos como los enfoques escolares integrales, con su énfasis en la enseñanza y el aprendizaje colaborativos, la participación activa y la toma de decisiones de los estudiantes para enriquecer el aprendizaje (C189/12).

1.2.2. Métodos educativos de mediación social vinculados a la educación patrimonial

La teoría sociocultural y constructivista del aprendizaje de Lev Vygotsky sitúa la mediación social en la base del desarrollo humano (2017). Se produce cuando las personas conectan funciones mentales inferiores y superiores, a través de signos y herramientas que median en la elaboración de significados sobre el mundo. El lenguaje, como signo, representa una forma de mediación semiótica (Vila, 1987) que, junto con herramientas como el patrimonio cultural, adquieren una función simbólica.

La mediación social es una práctica sustancial a los procesos sociales y culturales, en la que se desarrolla el sentido de identidad y pertenencia, por extensión se construye conocimiento y conciencia (Kozulin, 1984). Se genera en el grupo de pertenencia, en contextos de interacción social, junto a personas con las que se aprenden patrones culturales de los que se derivan significados personales.

La psicología cultural estudia el uso de las expresiones culturales como herramientas de mediación, para entender cómo contribuyen a dar sentido al mundo y a guiar nuestras acciones (Coll, 1999). Las prácticas de mediación cultural pretenden acercar la comunicación en torno al patrimonio y el arte para reflexionar sobre experiencias vitales y ampliar las formas de conocimiento de las personas.

La propia educación es un acto de mediación social y cultural, instituciones como la escuela y el museo representan contextos de interacción relevantes en el aprendizaje y para el desarrollo personal y social. En ellos se desarrollan prácticas de mediación en las que, desde un enfoque constructivista, encontramos tres elementos clave:

1. Profesores y educadores. Asumen el papel de mediadores y actúan como nexo entre los alumnos o el público de un museo y el conocimiento.



2. El bien patrimonial. Es la herramienta de mediación que sirve de puente para comprender la realidad social y cultural, en el pasado y en el presente.

3. Alumnos o público de un museo. Son la figura principal del proceso, participando en un contexto que promueve una actitud activa, colaborativa y dialogante en el proceso de mediación.

En la interacción de estos tres elementos, la mediación social requiere estrategias metodológicas para promover el acceso al patrimonio cultural y construir significados en contextos educativos formales y no formales. Se basan en la pedagogía crítica y en el trabajo de:

1. Paulo Freire (1970) que apuesta por la acción dialogada para promover el aprendizaje libre y crítico.

2. ÉL y su teoría de la acción comunicativa, en la que el conocimiento se entiende como una forma de comprensión que se genera a partir de argumentos formulados con pretensiones de validez.

3. Gordon Wells (2001) y la investigación dialógica o voluntad de cuestionar la realidad para encontrar respuestas propias.

Según estos principios, los profesores y educadores crean las condiciones para el diálogo y provocan la curiosidad, a partir de la cual se genera la actividad cognitiva en las personas, creando el pensamiento y la conciencia que da sentido a los elementos patrimoniales. El conocimiento se construye en un diálogo abierto que tiene lugar en grupo, participando activa y colaborativamente en la creación de significados culturales y en el desarrollo de la conciencia crítica.

Las comunidades de aprendizaje, los grupos interactivos y los debates son las estrategias metodológicas más habituales. En ellas, el diálogo se basa en el respeto y la empatía entre educadores y educandos; la escucha y el intercambio de ideas; en el acercamiento y la comprensión del bien patrimonial. Con estas estrategias se promueve una mediación social y cultural inclusiva cuando se generan prácticas de mediación igualitarias, se trabajan las necesidades educativas de determinados colectivos y comunidades, se atienden las necesidades de los alumnos y se amplían los públicos de los museos.

1.3 El enfoque entre los pares

(Universidad de Málaga)

1.3.1. Concepto y elementos clave

El concepto de aprendizaje entre iguales está necesariamente ligado a un modelo de enseñanza moderno que revisa y replantea los principios básicos del modelo tradicional: orden y relaciones verticales en los contextos de aprendizaje; la escuela, como único lugar para aprender; la figura del profesor como transmisor de contenidos y referente de autoridad en el aula; el alumno como sujeto pasivo y receptor de información; el aprendizaje entendido como una tarea mecánica y repetitiva que lleva a la memorización y descripción de conceptos objetivos; el estímulo del aprendizaje mediante estrategias de premio y castigo; y la evaluación como forma de comprobar los conocimientos adquiridos y traducir cuantitativamente los resultados del proceso de aprendizaje.



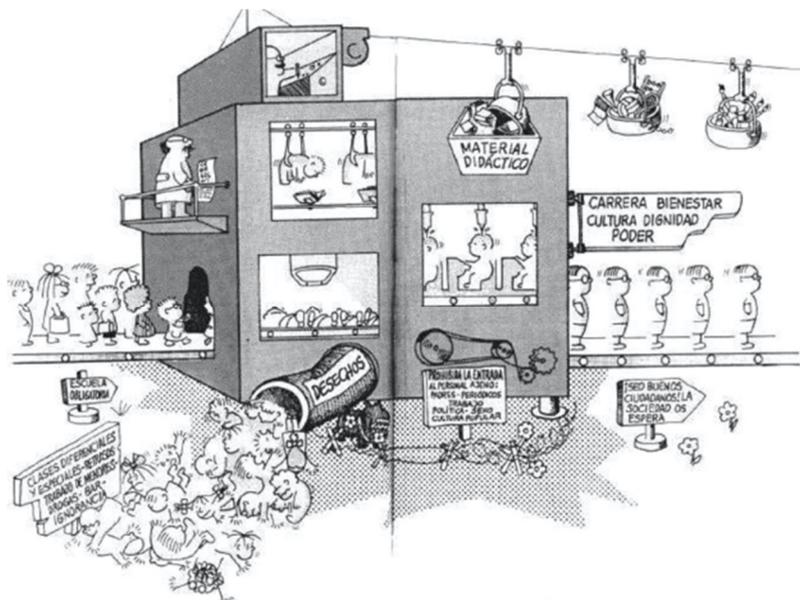


Fig. 3. Frato, 2015²⁰

Frente a esto, la pedagogía moderna reconoce y asume que la labor educativa puede ser formal, no formal e informal, dependiendo del contexto en el que se desarrolle, de su condición de enseñanza reglada o no reglada, y del nivel de intencionalidad y planificación en el que se lleve a cabo.

Desde esta perspectiva abierta e inclusiva, la idea de que el conocimiento no se transmite sino que se construye y reconstruye a medida que asimilamos e incorporamos a nuestra estructura cognitiva nuevas ideas de experiencias previas (Vygotsky, 2012) y se propone que la tarea formativa implica generar aprendizajes significativos (Ausubel, 2002) que contribuyan al desarrollo integral del individuo.

Siguiendo con sus principales señas de identidad, la escuela -lugar habitual de la enseñanza formal- se identifica en la educación moderna como un espacio abierto al entorno, que fomenta la participación social, la interacción y el diálogo, y en el que el profesor asume el papel de mediador en los procesos formativos y trabaja de forma colaborativa con los agentes sociales y el alumnado para proporcionar al grupo experiencias de aprendizaje que contribuyan a su formación (Dewey, 2008, p. 41).

En la misma línea y desde un posicionamiento libre, crítico y democrático, el alumno participa activamente en el aula de forma individual y colectiva para lograr competencias claras y transferibles a su vida cotidiana, personal y profesional.

Todo ello nos lleva también a un modelo de evaluación que, más allá de cuantificar resultados, pretende arrojar luz sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando instrumentos de carácter cualitativo. Su objetivo es ser permeable a indicadores que muestren el progreso de las capacidades de los alumnos y la eficacia formativa de las estrategias de enseñanza; en definitiva, investigar lo que ocurre en la escuela desde un posicionamiento crítico que lleve a la comprensión y facilite el desarrollo de acciones de mejora (Santos, 1996).

En este contexto de la enseñanza moderna, que resalta la importancia de la interacción del sujeto con su contexto social, histórico y cultural para la construcción del conocimiento, situamos el

²⁰ Recovered in: <https://dehijosypadres.files.wordpress.com/2015/10/fabrica-escuela.jpg>

aprendizaje entre pares, método desarrollado por el profesor de Harvard Eric Mazur en los años 90, que fomenta la participación activa y el aprendizaje dialógico que se genera mediante la interacción y comunicación entre pares. A través de estos procesos de intercambio se empiezan a construir determinados conocimientos que, aunque inicialmente tengan un carácter social e intersubjetivo, son también un punto de partida para la construcción de un conocimiento propio o intrasubjetivo. Este aprendizaje dialógico -un elemento esencial de lo que llamamos "comunidades de aprendizaje": grupos de alumnos, profesores, familias, amigos, vecinos, voluntarios, etc., cuya colaboración permite el progreso del aprendizaje y la mejora de la convivencia- es la base del modelo de enseñanza entre iguales; un modelo de trabajo que, bajo la influencia positiva de la interacción entre iguales, potencia el aprendizaje instrumental, promueve la creación de sentido personal y social, facilita el desarrollo de principios de solidaridad y promueve la igualdad y la diferencia como valores compatibles y enriquecedores (Aubert, A.; Arrow, A.; García, C.; Arrow, R.; Racionero, S., 2008).

Con estas premisas, el modelo entre iguales se basa en el uso de un lenguaje común que promueve la implicación, la participación activa y la inclusión de los implicados en el proceso; estimula el aprendizaje a través del sentimiento positivo de igualdad que genera la pertenencia a un mismo grupo; potencia el pensamiento individual y la construcción del conocimiento; promueve la comunicación, colaboración, responsabilidad; y fomenta el debate, la comunicación constructiva y el pensamiento crítico.

1.3.2. El aprendizaje entre iguales en el ámbito cultural, artístico y patrimonial

Si la construcción del conocimiento en cualquier campo disciplinar requiere la interacción del sujeto con su contexto natural, social, histórico y cultural, para la educación patrimonial esta interacción es un punto de partida indispensable, tanto en la educación formal como en la no formal, la experiencia es el punto de partida.

Nuestro objetivo, el de este modelo, es que esta interacción con el contexto esté también ligada a la experiencia educativa generada por la relación entre compañeros.

El principio que debe regir un proyecto colaborativo es la ausencia de jerarquías, ya que la intención es trabajar con y no para alguien. Utilizar el aprendizaje entre pares, creando y compartiendo conocimiento, implica pensar en la inclusión en términos democráticos, partiendo no sólo del espacio museístico, sino de la creación de contenidos y prácticas educativas que identifiquen y respondan a las características individuales y a los diferentes estilos de aprendizaje (Gómez y Gil, 2018). El objetivo de trabajar para y con las personas contribuye a la creación de una sociedad más justa y tolerante. Por ello es necesario no sólo diseñar tareas para la comunidad de estudiantes, sino descubrir y trabajar la percepción que el profesorado tiene de sí mismo en relación con el patrimonio cultural, la responsabilidad que debe asumir en torno a su transmisión, y romper la relación de dependencia con el museo/educador de museos para empoderarse (Fernández, 2019); por otro lado, el educador de museos y su respuesta a la función inclusiva pero independiente que debe manifestar respecto a otras funciones del museo. De este modo, las comunidades que provienen de la educación formal y no formal se convierten en comunidades activas de aprendizaje, debido a la interacción generada en un entorno de intercambio dialógico y a su apertura a la



participación de otros visitantes/usuarios implicados en la acción formativa (Mallarino, 2011; Del Valle, 2016).

Cuando el encuentro entre los miembros es interactivo, la aportación de experiencias eleva el grado de compromiso, mejorando la mediación y, con ello, las ideas de los proyectos emergentes. Es por ello que la relación entre estos grupos debe tener una metodología horizontal, de manera que se constituya como un trabajo interdisciplinario en el que la colaboración siga una lógica de aprendizaje entre pares rompiendo jerarquías. David Fleming (2014) sostiene que el museo democrático se integra en la vida de sus comunidades, se compromete con los visitantes y usuarios como contenedor de sus voces porque se basa fundamentalmente en el diálogo.

2. CÓMO APLICAR LA METODOLOGÍA DE LOS PARES EN EDUCACIÓN AL PATRIMONIO CULTURAL

2.1 El papel del facilitador de pares

(Gallerie degli Uffizi)

Todo el proyecto Héroes se centra, más allá de la acción fundamental de la educación en patrimonio cultural, en la metodología de "Educación entre iguales", siendo de hecho el propósito final del proceso educativo preparar a los jóvenes para compartir contenidos y consideraciones sobre los bienes del patrimonio cultural con sus compañeros. Se eligió esta metodología por sus características que permiten, sobre todo en la franja de edad de los adolescentes, una relación más eficaz y estimulante con el proceso de aprendizaje y también porque se ha podido comprobar -por ejemplo durante la realización del proyecto "Embajador del Arte" de las Galerías Uffizi- un aumento del nivel de autoestima y de conciencia de los alumnos participantes. La educación entre iguales es "una intervención que pone en marcha un proceso de comunicación global, caracterizado por una profunda e intensa experiencia y una fuerte actitud de búsqueda, autenticidad y armonía entre los sujetos implicados". (Panzavolta 2004).

El objetivo a alcanzar es tener jóvenes "Héroes" capacitados para comunicar contenidos y reflexiones a sus compañeros, a través de la educación entre iguales, transmitiendo posiblemente el interés y despertando la curiosidad por el patrimonio cultural. El camino para lograr este objetivo implica el compromiso de varias figuras profesionales que contribuyen principalmente a la cuidadosa formación de sus Héroes y que son capaces de colaborar superando las categorías de la educación formal e informal, conectándose también entre sí, siendo adultos que se insertan en prácticas educativas ya consolidadas. La metodología de la Educación entre Pares se aplica, de hecho, no sólo a los niños, y por tanto a los actores finales del proyecto, sino a todo su desarrollo, consolidando así una forma innovadora y eficaz de trabajar también con los adultos, familiarizándose con ella para poder transmitirla mejor a sus alumnos. De hecho, sólo aquellos que estén plenamente convencidos del uso de esta práctica educativa podrán transmitirla eficazmente a los jóvenes.

Ya en el periodo de formación del alumnado es fundamental fomentar los métodos de aprendizaje entre iguales, estimulando el diálogo, la capacidad de observación y la reelaboración de los conocimientos adquiridos. Es importante asegurar su asimilación a través de canales educativos más o menos tradicionales, como los centros educativos y los educadores de museos, fomentando el



diálogo dentro del grupo de formadores y estudiantes, favoreciendo la puesta en común de las reflexiones y ayudándose mutuamente durante el proceso de formación.

Una parte de la formación abarca también los aspectos más prácticos de la actividad que se pide a los chicos y chicas: las relaciones y la colaboración con el personal de la institución en la que trabajan (museos, excavaciones, edificios históricos), el código de vestimenta durante las actividades de colaboración y las estrategias que deben aplicarse una vez que están en el terreno. Estos aspectos, que pueden parecer de menor importancia, han resultado en cambio cruciales para llevar a cabo, por ejemplo, el proyecto "Embajadores del Arte". Los jóvenes agradecen que se les reconozca como parte de una organización y que se les integre con el personal permanente. Parece que les hace sentirse más eficaces y seguros de sí mismos incluso en la actividad de comunicación con grupos de coetáneos, mientras ilustran el patrimonio cultural para el que han adquirido competencia y conciencia.

Partiendo de estos supuestos, es interesante observar cómo se requiere un cambio de perspectiva por parte del profesorado (o educadores culturales) desde el que considerar la dinámica de la enseñanza, transformándose en "Facilitadores", o más bien "directores" cuyo papel fundamental es el de coordinar las actividades de educación entre iguales gestionando todos aquellos factores sociales, organizativos y emocionales que enmarcan el proceso de aprendizaje. La tarea del Facilitador será, por tanto, la de crear las condiciones de un escenario educativo (aula, museo, etc.) inclusivo, dinámico, abierto al diálogo y a la discusión donde los jóvenes puedan ser protagonistas activos de su propio camino de conocimiento y crecimiento dando su contribución tangible al desarrollo de la actividad y a la circulación del conocimiento. La metodología de la educación entre iguales también requiere la presencia (y la preparación adecuada) de los PEER EDUCATORS, jóvenes pertenecientes a los cursos de los centros educativos que son elegidos y formados para desempeñar el papel de educadores hacia sus compañeros. Los Educadores de Pares, percibidos como similares en edad, condición y experiencia por los demás miembros del grupo, desempeñan así la función fundamental de agentes de socialización hacia los contenidos que pretenden desarrollar. Activan dinámicas de aprendizaje co-construidas y promueven la concienciación de sus compañeros sobre su papel dentro del grupo. La efectiva identificación y preparación de los Educadores de Pares representa, por lo tanto, uno de los aspectos esenciales que caracterizan el trabajo de los Facilitadores, quienes deben tener en cuenta en sus elecciones las características de los estudiantes individuales, así como sus predisposiciones y aptitudes personales.

Pero, ¿qué hace que un profesor (o educador) sea un buen facilitador?

El facilitador debe ser capaz de:

- **Favorecer siempre la dimensión horizontal** en el intercambio de conocimientos y experiencias a favor de la libre expresión del potencial de cada miembro del grupo. La dinámica cooperativa que se activará entre los jóvenes contribuirá a la consecución de los objetivos de aprendizaje identificados en el trabajo elegido para la educación del patrimonio cultural;
- **Identificar a los alumnos más adecuados dentro del grupo para desempeñar el papel de**



EDUCADORES DE PARES. La selección de los Educadores de Pares es uno de los puntos cruciales en la realización de la actividad y puede tener lugar tanto a petición de los estudiantes interesados como a través de la sugerencia directa del profesor. Se recomienda encarecidamente fomentar la candidatura espontánea de los alumnos, ya que se centra en su motivación real y evita cualquier tipo de favoritismo y discriminación. Un buen Educador de Pares debe tener una fuerte capacidad dialéctica y de liderazgo, una buena disposición al trabajo en equipo y empatía. Es preferible mantener siempre equilibrada la presencia masculina y femenina porque una actividad dirigida por una pareja, como se ha demostrado experimentalmente, tiene mejores resultados que las dirigidas por una sola persona o por parejas del mismo sexo;

- **Preparar a los Educadores de Pares para que desempeñen su función, compartiendo con ellos los objetivos de la actividad de educación sobre el patrimonio que pretende llevar a cabo.** La preparación de los Educadores de Pares tendrá que mejorar sus habilidades de comunicación/relación, coordinación y liderazgo, así como desarrollar el sentido de la empatía y la creatividad. Cuanto más comprometidos e implicados se sientan los jóvenes, más eficaz será la fase de preparación. Por ello, se recomienda utilizar entornos inclusivos e informales (por ejemplo, sentados en semicírculo, sin separación de pupitres, utilizando juegos para romper el hielo, sesiones de calentamiento y juegos de rol para simular la gestión de las actividades educativas), para ilustrar en qué consiste la educación entre iguales y su papel como "activadores de grupo", contextualizándolo con la actividad a realizar y sus objetivos de aprendizaje.
- A la hora de diseñar y preparar los contenidos para la formación de los Educadores de Pares, el Facilitador debe tener siempre presente que ellos son **los únicos que tienen la oportunidad de comunicarse con los demás alumnos al mismo nivel, utilizando las mismas herramientas de comunicación.** De hecho, sería un grave error enfocar la figura del educador de pares como la de "adultos que enseñan". El educador entre iguales siempre es el compañero de sus "compañeros", y es precisamente en este punto donde reside la fuerza educativa de la metodología entre iguales y del enfoque no formal;
- **Supervisar el éxito de la actividad analizando los diferentes momentos del trabajo** realizado tanto por los educadores de pares como por el grupo en su conjunto. Supervisar no significa ejercer el control, sino ofrecer un apoyo estable a lo largo de las actividades.

2.2. Aspectos clave para diseñar y dirigir la actividad de los pares del Patrimonio Cultural

(Istituto Tecnico per il Turismo "Marco Polo")

El objetivo principal del proyecto es proporcionar soluciones para una metodología de enseñanza innovadora en los campos interdisciplinarios pertinentes. Es necesario, por tanto, establecer un modelo de "taller didáctico" -basado en los principios del aprendizaje no formal y la educación entre iguales- que incluya actividades, metodologías y contenidos diferentes a la enseñanza frontal. Se trata de un método que involucra activamente a los estudiantes en caminos de construcción del conocimiento en el campo de la educación del patrimonio cultural. Por "taller didáctico"



entendemos un método de enseñanza en el que se ofrece a los alumnos la oportunidad de integrar aspectos operativos y formales en diferentes contextos de aprendizaje.

La práctica de las artes expresivas tiene una gran influencia en la mejora de las habilidades cognitivas, emocionales, sociales y comunicativas, además del desarrollo de la creatividad. En este sentido, las actividades implementadas y propuestas tienen como ejes comunes el análisis, el estudio, la experimentación, el desarrollo de la creatividad y los lenguajes figurativos.

En el siguiente apartado se ofrecen las indicaciones metodológicas básicas útiles para el profesor (o educador cultural) que pretenda hacer uso de las ideas educativas que propone el Modelo HEROES para el diseño y la realización de una actividad de educación entre iguales centrada en los temas de la educación sobre el patrimonio cultural. Las actividades propuestas se inscriben en el espectro más amplio de las intervenciones basadas en la participación, destinadas a situar al alumno en el centro del proceso de aprendizaje, combinando positivamente la enseñanza formal tradicional con las principales orientaciones e ideas metodológicas relativas al ámbito del aprendizaje no formal.

Para diseñar una actividad entre iguales centrada en los temas de la educación del patrimonio cultural, el primer aspecto esencial consiste en pedir al profesor/educador que abandone su papel tradicional de instructor, acostumbrado a trabajar en una relación principalmente asimétrica con la clase. De este modo, puede emplear las características del **Facilitador**. Al adoptar la perspectiva del facilitador, será más fácil que el profesor/educador promueva rápidamente un clima vital y constructivo dentro del entorno educativo (aula, museo, etc.), que actúe como telón de fondo para las formas de comunicación participativa (con una fuerte circularidad) entre los alumnos y permita así la activación de los individuos dentro de los objetivos definidos para el grupo (empoderamiento). Un clima inclusivo también puede permitir al profesor/educador gestionar fácilmente cualquier dificultad, como posibles conflictos o reticencias, la timidez expresada por los alumnos al abordar las actividades propuestas. El adulto, por lo tanto, guía y supervisa el desarrollo de las actividades en un ambiente de diálogo y debate abierto en el que los alumnos se convierten en protagonistas activos de su propio camino de aprendizaje.

Las fases de trabajo que componen el proceso de diseño y ejecución de una actividad entre iguales centrada en la educación al patrimonio cultural se dividen en los siguientes pasos:

1. ANÁLISIS DE VIABILIDAD - análisis de las necesidades del grupo de clase
2. DEFINICIÓN DE LOS DESTINATARIOS DE LA INTERVENCIÓN
3. DEFINICIÓN DE LOS FINES Y OBJETIVOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD
4. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES (en esta macrofase se identifican los aspectos operativos imprescindibles para la organización práctica de la intervención, tales como: la asignación de roles a los individuos dentro del grupo de clase, la elección de los contenidos en relación con el análisis de las necesidades inicialmente operadas, la identificación de las metodologías a adoptar en su desarrollo, la definición del calendario de ejecución y los recursos humanos, logísticos y financieros a utilizar).

1) Análisis de viabilidad



El Modelo puesto en marcha es el resultado del análisis y elaboración de las siguientes necesidades específicas de aprendizaje:

- Inspirar en los jóvenes un sentido de ciudadanía específicamente en lo que se refiere a la salvaguarda, protección y valor del patrimonio artístico;
- Promover la educación de la cultura histórico-cultural-artística como herramienta útil para transmitir valores positivos tanto para el individuo como para la sociedad, potenciando los conocimientos curriculares, fomentando el bienestar, la inclusión social y la socialización;
- Fomentar la integración y la cualificación de los intercambios educativos entre centros educativos y grupos de estudiantes de diversos orígenes educativos;
- Profundizar en las competencias lingüísticas e histórico-artísticas de los alumnos-actores del proyecto;
- Fomentar la centralidad de los alumnos, su personalidad y el proceso de aprendizaje para potenciar sus estilos cognitivos y su contribución personal a la comunidad escolar. Por lo tanto, la escuela se convierte en un lugar de diálogo y crítica constructiva, practicando el valor de la participación.
- Consolidación de las competencias de base en varias disciplinas;
- Adquisición de nuevas habilidades para la vida;
- Desarrollo de habilidades relacionales y del propio sentido crítico;
- Fomentar el espíritu empresarial de los jóvenes en el ámbito del patrimonio cultural.

2) Destinatarios de la actividad

Los alumnos de los centros de enseñanza secundaria superior (Liceo, Enseñanza Técnica y Profesional) de entre 16 y diecinueve años, sin exclusiones. Por lo tanto, se cuidará especialmente la inclusión, en sus diversos aspectos para hacer activa la participación de los estudiantes extranjeros, los estudiantes discapacitados y los estudiantes con trastornos de aprendizaje cuyo potencial único puede ser explorado.

(Estudiante-tutor junior y senior).

3) Finalidad y objetivos generales

Propósitos

Para que la actividad sea eficaz, debe ser coordinada por y entre varios consejos de clase. Los profesores implicados deben tener los siguientes objetivos comunes:

- Conocimiento del patrimonio artístico-cultural;
- Salvaguardia del patrimonio artístico-cultural;
- Puesta en valor del patrimonio artístico-cultural;
- El conocimiento de los distintos procesos técnicos y artísticos para los diferentes medios del arte;



- La redistribución de los contenidos adquiridos a través de medios verbales y/o mediáticos;
- La adquisición por parte del alumno de diferentes habilidades comunicativas (verbales y no verbales);
- La capacidad del alumno de ser su propio portador de cultura;
- El fortalecimiento de la capacidad de responsabilidad y autonomía de los alumnos;
- Fomentar la capacitación de los alumnos tutores y su capacidad de ser conscientes de sus conocimientos, sus rasgos individuales, su metodología y sus habilidades; condiciones que ayudan al desarrollo de aquellas habilidades que enriquecen la personalidad del alumno convirtiéndolo en un constructor autónomo de su propio futuro en todos los ámbitos de la experiencia social, profesional y humana;
- Fomentar la solidaridad promoviendo la accesibilidad y la inclusión;
- Mejorar la capacidad de gestionar de forma autónoma las actividades asignadas;
- Mejorar la capacidad de interactuar y colaborar con los demás;
- Mejorar la comprensión y el respeto de las normas y los roles asignados;
- Desarrollar y madurar el sentido de la responsabilidad en las tareas específicas asignadas.

Para lograr los mejores resultados y apreciar el valor educativo holístico real de la actividad propuesta sobre el patrimonio cultural, son esenciales las fuertes sinergias y la colaboración mutua entre el personal docente de la escuela y los profesionales de la cultura. La puesta en común de los propósitos, los objetivos y las estrategias para gestionar las necesidades de los alumnos son las premisas fructíferas para aprovechar al máximo los conocimientos específicos tanto de los profesores como de los educadores a la hora de acercar a los jóvenes a las cuestiones culturales y realizar la actividad más adecuada y atractiva para ellos.

Objetivos

- Suscitar en los estudiantes el valor del Bien Artístico como identidad cultural;
- Potenciar el Museo como lugar de investigación, protección y atracción cultural;
- Resaltar la diversidad cultural y promover el diálogo intercultural;
- Reforzar el conocimiento histórico y artístico del territorio implicado;
- Aumentar el conocimiento de las lenguas extranjeras, especialmente de los términos relacionados con las técnicas artísticas;
- Reforzar las habilidades de comunicación en todas las lenguas implicadas o relacionadas con el proyecto (ejemplo: chino, árabe, filipino, etc.);
- Adquirir y reforzar las habilidades de comunicación digital a través de textos y videoclips en la web para narrar las historias del museo como parte de un patrimonio cultural artístico más amplio. Estas habilidades de difusión pueden ser especialmente útiles durante el cierre forzoso de los museos, o cuando la entrada a la galería sólo se permite a un número reducido de visitantes, como se vio durante la pandemia de Covid-19;
- Adquirir nuevas formas o maneras de relacionarse con diferentes personas de todo tipo (niños, adolescentes, adultos, personas mayores, discapacitados), locales y extranjeras -



adaptando el lenguaje en función de los diferentes niveles de comprensión de los visitantes; Potenciar las diferencias culturales y promover el diálogo intercultural;

- Potenciar las diferencias culturales y promover el diálogo intercultural;
- Apreciar el museo como lugar de investigación, conservación y atracción cultural;
- Valorar el museo como lugar de investigación, conservación y atracción cultural;
- Potenciar el sentido de retorno y reciprocidad por lo aprendido en las lenguas extranjeras;
- Selección de alumnos-tutores, en colaboración con los respectivos consejos de clase, cuyos profesores conocen las habilidades y competencias clave de sus alumnos.
- Activación del método de taller/laboratorio en el que los alumnos participan activamente como tutor y como alumno;
- Adquisición de métodos de estudio más eficaces;
- Fomentar la colaboración entre los estudiantes dentro de las clases individuales, entre las diferentes clases y entre los estudiantes y los profesores;
- Proporcionar herramientas pedagógicas sencillas a los alumnos-tutores.

4) Planificación de las acciones

Acciones organizativas y de gestión:

1. Presentación del borrador del proyecto al director de la escuela (inicio del curso escolar).
2. Reunión con la dirección del museo/galería/instituto o fundación cultural elegida como socio para la realización de actividades educativas entre iguales dirigidas a los alumnos;
3. Propuesta, presentación y aprobación del proyecto según los procedimientos internos (por ejemplo, el consejo escolar, el consejo de clase, etc.);
4. Si se confirma la propuesta, el consejo de clase de los profesores revisa la propuesta de proyecto en detalle y, a continuación, se organiza una nueva reunión con el museo/galería/instituto o fundación cultural asociada para compartir los objetivos finales de la actividad y la metodología operativa;
5. Presentación de los costes estimados y del plan de actividades al Director de la Administración del centro educativo, y a continuación se espera el consentimiento del Director y del Director de la Administración;
6. Trámites burocráticos según los procedimientos internos del centro educativo;
7. Activar una colaboración entre el coordinador de la clase y los profesores para la presentación de la actividad a todo el grupo-clase.
8. Análisis de las motivaciones individuales de los alumnos y del interés que muestran por la actividad propuesta (a través de un cuestionario específico, una entrevista u otros métodos que los profesores/educadores implicados consideren más adecuados y eficaces). Esta evaluación inicial es útil también para identificar a los alumnos que podrían desempeñar el papel de educador entre iguales dentro del grupo de clase.



9. Preparación de la información a las familias para ilustrar el camino que implicará a sus hijos como protagonistas activos.
10. Planificación de la formación preparatoria para la realización de la actividad dirigida a los alumnos implicados según las necesidades organizativas internas de la Escuela Única. La formación, llevada a cabo conjuntamente por los profesores y los educadores culturales, incluirá una parte para la ilustración de los principales objetivos educativos y los métodos para llevar a cabo la actividad, que se realizará con todo el grupo de clase, y una parte dedicada a la formación específica de los Educadores de Pares previamente identificados (tanto por solicitud espontánea como por sugerencia del profesor).
11. Preparación de formularios de registro a medida para documentar las actividades (según las normas organizativas internas del Centro).
12. Realización de las actividades según los tiempos y los métodos previstos por la intervención específica que se va a llevar a cabo (por ejemplo, clases en grupo, sesiones de oratoria, laboratorios externos en museos, galerías, institutos o fundaciones culturales colaboradoras en la realización de la intervención, autoevaluación, etc.).
13. Retroalimentación in-itinere: seguimiento del progreso de la actividad a través del análisis de los diferentes pasos de trabajo realizados tanto por los educadores pares como por todo el grupo-clase; evaluación del nivel de participación mostrado por los estudiantes durante la acción y de su eficacia educativa percibida (se llevará a cabo conjuntamente por los profesores y educadores culturales implicados).
14. Evaluación final de la actividad y análisis de los resultados de aprendizaje y las competencias adquiridas por los alumnos. La evaluación final incluirá también una devolución final de la experiencia que se debatirá con el grupo de clase sobre lo aprendido y sobre el valor de las actividades realizadas.
15. Evaluación final de satisfacción (que se realizará a través de un cuestionario específico) por parte de todos los sujetos implicados (alumnos, profesores, educadores culturales), e informe de cierre de la actividad.

5) Contenidos

La fase de formación de los alumnos-usuarios tiene como objetivo construir un sólido know-how ligado al Patrimonio Cultural Material e Inmaterial del territorio, con respecto a la Convención para la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, adoptada por la UNESCO en París el 17 de octubre de 2003. Esta Convención nació específicamente para crear un instrumento, inexistente hasta 2003, para salvaguardar y sensibilizar, especialmente a las nuevas generaciones, sobre la importancia de estos recursos de identidad.

La UNESCO, de hecho, tiene en cuenta la evolución y ampliación del concepto de Patrimonio Cultural, considerando también los aspectos intangibles de la cultura con el objetivo de promover la riqueza de la diversidad cultural, en cualquier forma y expresión. La Recomendación sobre la salvaguardia del folclore y la cultura tradicional, 1989, art. 1, "la diversidad, con la singularidad, y la multiplicidad de las identidades de los grupos y sociedades que constituyen la humanidad. Como recursos para intercambio cultural, innovación y creatividad, la diversidad cultural es necesaria para



la humanidad como la biodiversidad lo es para la naturaleza. En este sentido, el patrimonio común de la humanidad debe ser reconocido y afirmado por el bien de las generaciones actuales y futuras.

6) Duración

La duración total de la intervención depende de las características específicas de la actividad propuesta que se vaya a realizar. En general, puede estimarse en un año escolar, por lo que el inicio de la actividad debe coincidir con el comienzo de la escuela.

7) Metodología

La adquisición de los contenidos y las habilidades por parte de los estudiantes proporciona la integración de muchas herramientas y métodos, todos ellos clasificados bajo la "Educación entre iguales", que, de hecho, ofrece a la escuela un nuevo potencial instructivo y formativo capaz de fortalecer el desarrollo de las habilidades psicosociales o *Life Skills* a través de la implicación y activación de los recursos entre los compañeros. En consecuencia, este enfoque requiere la necesidad de delinear un nuevo rol docente y seleccionar nuevas herramientas y estrategias útiles que puedan combinar el liderazgo de los adolescentes con las habilidades de los adultos.

La "Educación entre iguales" es un método de enseñanza basado en la atribución de responsabilidades a algunos miembros de un grupo (educador entre iguales) que, tras ser informados, tienen un papel de tutor dentro de su grupo original.

El educador entre iguales pretende reforzar las habilidades y los conocimientos, se establece una relación recíproca basada en el uso de un lenguaje común, con una retroalimentación mutua los alumnos aprenden a buscar nuevas soluciones por sí mismos.

La educación entre iguales es diferente de la educación dirigida únicamente por adultos. La Educación entre Pares tiene como objetivo capacitar a los adolescentes para que tengan un papel fundamental de cambio entre sus compañeros de clase o pares.

Hay tres modelos diferentes de educación entre iguales:

	MODELO PURO	MODELO MIXTO	MODELO EMPODERADO
SELECCIÓN	Realizada por el profesorado	Criterios varios	Estudiantes-participantes
OBJETIVOS	Realizado por el profesorado	Establecidos por el profesorado	Establecido por los profesores y estudiantes-tutores (compañeros-educadores)
FORMACIÓN	A cargo del profesorado	Profesores/estudiantes-tutores participativos	Profesores participativos/estudiantes-tutores (compañeros-educadores)
PLANIFICACIÓN	Gestionado por el profesorado	Gestionado por profesores Estudiantes-tutores (compañeros-educadores)	Gestionado por profesores Estudiantes-tutores (compañeros-educadores)
EVALUACIÓN	Dirigido por el profesorado	Criterios varios	Llevado a cabo por Profesores/Alumnos-tutores (compañeros-educadores)



Para la formación de los Héroos, se pueden aplicar dos modelos diferentes:

MODELO PURO - Para utilizar durante el inicio del proyecto, incluye breves intervenciones instructivas donde los profesores y educadores culturales tienen el papel de decidir los distintos temas a trabajar, o contenidos, elegir a los alumnos-participantes y dentro del grupo a los alumnos-tutores.

MODELO EMPODERADO - Para utilizar en la segunda fase. Esta fase se caracteriza por los numerosos diálogos entre los adultos y las habilidades y capacidades de los alumnos-tutores, lo que permite a los alumnos tomar la iniciativa y organizar el trabajo por sí mismos, aunque estén supervisados por los profesores.

La clase tradicional se verá ayudada por herramientas digitales como las pizarras interactivas para observar las obras de arte, los espacios museísticos y los diferentes tipos de museos que se encuentran en el entorno de cada territorio local.

Estrategias de aprendizaje implicadas:

- Narración de historias
- Aprendizaje Cooperativo
- Aprender haciendo (realizado en los talleres del museo)
- Investigación tanto grupal como individual asistida por el alumno-tutor;
- Debates

Las diferentes metodologías indicadas están diseñadas para apoyar el aprendizaje compartido que fomenta un enfoque crítico del conocimiento y pretende facilitar la mejora de la autoestima de cada estudiante participante.

Además, la designación de alumnos-tutores por turnos debe permitirles seguir el proyecto de forma responsable y comprometida, potenciando el papel proactivo del alumno-tutor (La figura del alumno-tutor se corresponde con la del alumno que desempeña el papel de **PEER EDUCATOR**).

8) Recursos humanos y económicos

El número de personas que participan en diferentes capacidades, la disponibilidad de instalaciones. Las actividades de los Héroos implican a una amplia gama de profesionales en diferentes capacidades. Mientras que las instalaciones serán las aulas y los museos, las actividades de instrucción dependerán de los profesores de las distintas disciplinas y de los alumnos. El profesorado puede variar el número de asignaturas, sin embargo, son fundamentales los profesores de historia del arte y de idiomas de la UE y, si están disponibles, los de idiomas de fuera de la UE.

Se sugiere que entre cinco y seis profesores participen activamente en el modelo de educación de Héroos durante una parte del año. Además de las actividades escolares, debería dedicarse tiempo extracurricular a la organización de talleres.

Los recursos humanos y económicos son los siguientes:

- Los profesores de la clase operan en las horas de enseñanza curricular. (Normalmente, no hay costes adicionales para la escuela);
- Las actividades de los talleres realizados por el museo/galería/fundación podrían tener un coste individual para cada alumno.

Otros posibles costes pueden ser:



- Cursos cortos de perfeccionamiento de la lengua extranjera en horas extraescolares
- Fotocopias y otros materiales solicitados útiles para la realización de la actividad.

2.3 Precauciones de accesibilidad

(Gallerie degli Uffizi)

Para crear una actividad educativa accesible, hay que observar 7 reglas básicas:

- 1) **Diferenciar las actividades propuestas.** Hay tantos intereses y estilos de aprendizaje como personas en la Tierra. Por lo tanto, es útil estar preparado para ofrecer una amplia gama de actividades diferentes: cuanta más variedad, más se satisfarán las necesidades de los participantes.
- 2) **Adquirir información sobre los futuros participantes antes de realizar la actividad.** Antes de organizar una actividad de grupo, es una buena idea averiguar quiénes serán los participantes: esto es clave para planificar (o codiseñar con ellos) una actividad a su medida, es decir, que responda a sus intereses y que también sea adecuada si hay participantes con necesidades especiales dentro del grupo.
- 3) **Fomentar la creatividad.** La búsqueda de la accesibilidad no debe frenar la creatividad. Al contrario, debe ser un estímulo para encontrar nuevas soluciones y afrontar retos siempre cambiantes. Pregúntese cómo puede equilibrar las necesidades estéticas y la utilidad. Por ejemplo: al crear materiales educativos, ¿cómo puedo tener gráficos atractivos que también sean fáciles de leer?
- 4) **Tener una actitud cálida y acogedora.** Los educadores son como llaves: permiten a las personas superar las barreras (que pueden ser culturales, lingüísticas, sensoriales, etc...) para acceder a una experiencia (museo, teatro, etc...) y disfrutarla plenamente. Para que esto ocurra, debe establecerse una relación de confianza entre el educador y el participante para que ambos se sientan a gusto. El primer paso, en este caso, suele corresponder al educador, que, sobre todo a través del lenguaje corporal (mirada, control de la proximidad, actitud no abusiva, tono de voz tranquilizador) debe inspirar confianza. Dirigir una actividad no debe convertirse en una ostentación de habilidad personal, en un monólogo que impida cualquier contribución externa. Por el contrario, hay que fomentar la participación, estimular el diálogo donde los puntos de vista y las reflexiones mutuas encuentren el mismo espacio, sin que uno anule al otro y, sobre todo, sin prejuicios. Al fin y al cabo, escuchar es también una técnica de comunicación y es la clave de una actitud de acogida.
- 5) **Utilizar un lenguaje sencillo y claro.** El educador debe esforzarse constantemente por lograr la máxima comprensibilidad. Debe excluirse el uso de palabras poco frecuentes, de términos especializados sin una explicación complementaria, de frases ricas en subordinadas que hacen perder el hilo del pensamiento si no están bien estructuradas.
- 6) **Limitar el cansancio.** Es importante que cada actividad se diseñe respetando las necesidades básicas de la persona, para limitar las condiciones de fatiga, previendo, por ejemplo, momentos para sentarse, y limitando el número de obras de arte a explorar con calma (máximo 6).



7) **Aceptar que no siempre es posible lograr una accesibilidad perfecta.** De hecho, es muy difícil crear algo que pueda ser experimentado perfectamente de la misma manera por todos, especialmente por las personas con diversos tipos de discapacidad.

Una descripción de una obra de arte para personas ciegas que aprecian las descripciones precisas, a las que les gusta detenerse en los detalles, tener información sobre la posición y el tamaño, etc., por ejemplo, sería muy cansada de leer y entender en el caso de una persona sorda (acostumbrada a un lenguaje más conciso).

Por tanto, no siempre es posible hacer coincidir las (numerosas y diferentes) necesidades con lo que es posible conseguir en función de nuestras competencias, nuestro presupuesto y el contexto en el que nos movemos. Pero seguro que podemos intentar hacerlo lo mejor posible con lo que tenemos.

Estas 7 reglas generales pueden considerarse la base para diseñar una actividad destinada a todos. Luego, cuando hay personas con discapacidades permanentes o temporales, o personas de otra lengua y cultura, podemos aportar medidas adicionales para fomentar la inclusión y, sobre todo, la participación.

Presencia de personas con discapacidad visual (ciegos, deficientes visuales)

Cuando un grupo de participantes cuenta con la presencia de una o varias personas con discapacidad visual, hay dos precauciones útiles para proporcionar un buen nivel de inclusión:

- *Centrarse sobre todo en la descripción de lo que se ve / de lo que ocurre:* durante una visita a un museo, por ejemplo, detenerse en la descripción de las obras, informando sobre las dimensiones, las técnicas, la descripción de la representación general y luego pasar a la descripción de los detalles, dando amplias indicaciones para que una persona pueda reconstruir mentalmente el tema representado (el personaje en el centro del cuadro, la figura femenina a su derecha, etc...). Estas estrategias, útiles para el ciego, no perturban la experiencia de los otros participantes que sólo tienen que escuchar una descripción más detallada de lo habitual.
- *Estimular el uso de los demás sentidos:* ¡el aprendizaje también se consigue poniendo en juego otros sentidos además de la vista! En algunos jardines históricos, por ejemplo, se proponen itinerarios dedicados a los olores de algunas especies florales; en algunos restaurantes se ofrece la experiencia de "cenas a oscuras" o "cenas a ciegas" en las que se pide a los participantes que prueben los platos basándose sólo en el sentido del gusto. Los museos, que en nuestro imaginario permanecen como lugares de "no tocar" por excelencia, están de hecho equipados desde hace tiempo para ofrecer experiencias táctiles, en general sobre reproducciones en relieve de cuadros y estatuas, pero a veces incluso sobre los originales, especialmente las esculturas. Las personas ciegas, acostumbradas a decodificar los datos sensoriales que reciben del tacto, pueden así comprender mejor las formas, la consistencia de los materiales, etc..., más aún si se apoyan en una explicación que les guíe en su exploración.

Una actividad que implique experiencias multisensoriales suele ser muy apreciada por los participantes de todas las edades, incluida la vista, ya que amplía las posibilidades de aprendizaje y, al mismo tiempo, lleva a descubrir o redescubrir la potencialidad de sentidos que suelen estar



menos implicados que la vista en las actividades de exploración.

Presencia de personas con discapacidades auditivas

En estas circunstancias, el principal obstáculo es la comunicación y, por tanto, la comprensión mutua. En este caso, es útil que la actividad propuesta vaya acompañada de un traductor de lengua de signos o que se conciba de forma automáticamente comprensible incluso en ausencia de habla. En el caso de una actuación, por ejemplo, también puede basarse únicamente en la mímica.

Una gran parte de los discapacitados auditivos de todo el mundo consideran que el uso de la lengua de signos les brinda la oportunidad de convertirse en una comunidad en lugar de ser sólo un discapacitado individual. Por este motivo, luchan por el reconocimiento de la lengua de signos para que sea considerada al mismo nivel que el resto de lenguas nacionales. Desde este punto de vista, una actividad verdaderamente inclusiva podría consistir en que las personas sordas enseñaran algunas palabras en lengua de signos a los oyentes (por ejemplo, cómo se hace la seña de "cómo te llamas"), o quizás durante una clase de cocina (por ejemplo, los nombres de los ingredientes utilizados).

En el supuesto de que la actividad implique la realización de un vídeo, siempre deben incluirse subtítulos: de hecho, no todos los discapacitados auditivos conocen la lengua de signos. Si el vídeo incluye interpretación de lengua de signos, el intérprete debe estar encuadrado de cintura para arriba, con las manos visibles en todo momento; su cara debe estar iluminada de forma uniforme (nunca de abajo hacia arriba) y es preferible utilizar un fondo oscuro.

Presencia de personas con discapacidades motrices o dificultad para caminar

En este caso, hay que limitar siempre la fatiga y buscar espacios adecuados para sentarse o estar de pie (evitando, por ejemplo, situaciones en las que la persona en silla de ruedas esté constantemente rodeada de gente que perturba la vista).

Presencia de personas con discapacidades cognitivas

Esta es la categoría más necesitada de atención y no siempre es posible planificar actividades que favorezcan la inclusión de estas personas en un grupo heterogéneo en ausencia de apoyo especializado.

Una discapacidad cognitiva puede ser congénita (por ejemplo, el autismo) o adquirida (por ejemplo, el Alzheimer) y sus características varían de una persona a otra, por lo que resulta difícil encontrar un conjunto de soluciones siempre válidas. En general, es esencial limitar la fatiga, así como las situaciones que puedan generar estrés (aglomeración, ruido), y elegir un lenguaje muy simplificado. Las actividades manuales/creativas suelen ser bienvenidas, así como las actividades relacionadas con diversos aspectos de la vida cotidiana.

En el caso de las personas con Alzheimer, las actividades pueden centrarse en la reelaboración de recuerdos (episodios de la vida real, canciones favoritas, etc.) que también impliquen a sus cuidadores.

En el caso de los autistas, también puede ser útil proponer actividades visuales, en lugar de verbales, combinadas con el uso de un lenguaje simplificado con los símbolos de la C.A.A. (comunicación aumentativa y alternativa).

Presencia de personas de lenguas y/o culturas diferentes a la lengua/cultura del grupo principal



Las cuestiones lingüísticas y culturales pueden ser barreras u oportunidades. Como hemos visto en el caso de los discapacitados auditivos, incluso las personas de diferentes lenguas tienen que superar una barrera de comunicación. Si su objetivo es realizar una actividad para aprender o mejorar su conocimiento de la lengua del país de residencia, se recomienda utilizar un lenguaje simplificado y un ritmo narrativo lento, donde cada palabra esté bien articulada. Si, por el contrario, estas personas no tienen un conocimiento suficiente de la lengua, es aconsejable la presencia de un mediador lingüístico. En cualquier caso, las actividades que permiten comparar y entrelazar conocimientos y experiencias diferentes a partir de temas de interés común son siempre interesantes y atractivas.

2.4 Resultados esperados y resultados del aprendizaje

(Istituto Tecnico per il Turismo "Marco Polo", Gallerie degli Uffizi)

La semilla primigenia del proyecto HEROES se encuentra en la experiencia de 10 años del Departamento Escolar y Juvenil de la Galería de los Uffizi conseguida por los "Embajadores del Arte" (antes llamados "Arte Comunicativo") realizados en colaboración con varias escuelas secundarias locales. Esta intervención específica nació con el objetivo de potenciar las competencias artísticas lingüísticas e históricas de los alumnos, pero con el tiempo, gracias al continuo diálogo con los profesores implicados, se comprobó que las actividades realizadas activaban toda una serie de efectos positivos, tanto en los alumnos individuales como en la clase o grupo de trabajo participante. Entre las evidencias más interesantes mostradas por los alumnos implicados, se han apreciado las relacionadas con la mejora de las capacidades de trabajo en equipo, especialmente al implementar prácticas de ayuda espontánea hacia los compañeros más desfavorecidos o discapacitados. La dinámica habitual del aula -desarrollada en el contexto cotidiano de la escuela- cambió a menudo cuando los alumnos se pusieron a prueba en las prácticas de campo dentro de los museos o lugares culturales. Los jóvenes que en un principio estaban motivados para abandonar la Escuela debido a sus condiciones personales o a su bajo rendimiento, encontraron una motivación renovada para continuar su propio camino de estudios, así como la mayoría de los que participaron en las actividades declararon que éstas aumentaron su confianza en sí mismos y les dieron indicaciones útiles para la elección de sus futuras carreras. Un aspecto particularmente interesante que surgió a lo largo del tiempo fue la gran utilidad de la actividad para los estudiantes italianos de primera generación, ya que mostraron una gran satisfacción por ser capaces -al mismo tiempo- de comunicar el patrimonio en sus lenguas maternas y mostrar una apreciación más consciente del patrimonio cultural del territorio en el que viven. Asimismo, un aspecto especialmente interesante que surgió con el tiempo fue la gran utilidad observada por los estudiantes italianos de primera generación, ya que apreciaban mucho poder -al mismo tiempo- comunicar el patrimonio en sus lenguas nativas y mostrar una apreciación más consciente del patrimonio cultural del territorio en el que viven.

Así, el proyecto HEROES recoge el legado de esta experiencia anterior y lo renueva, beneficiándose de una completa y rica dimensión europea gracias a los conocimientos, la experiencia y las contribuciones educativas aportadas por todas las instituciones implicadas en el ámbito del patrimonio cultural. Todos los aspectos relacionados con los resultados esperados y los resultados de aprendizaje que deseamos alcanzar mediante la aplicación del Modelo HEROES representan la teorización, sistematización y enriquecimiento compartido realizado por todos los socios de los



aspectos más importantes apreciados dentro de las actividades anteriores para la educación del patrimonio cultural.

El principal resultado del proceso de educación entre iguales será para los alumnos adolescentes la adquisición de conciencia del valor de un tipo específico de patrimonio cultural. Se les permitirá mejorar sus habilidades artísticas, históricas y comunicativas verbales. También se les introducirá en una cierta profesionalidad dentro del mundo del Patrimonio Cultural. Los alumnos, de hecho, a través del itinerario educativo de estudio tanto dentro como fuera del aula basado en métodos como *Learning -by-doing*, réplicas, simulaciones, juegos de rol y enseñanza frontal, profundizarán en su conocimiento del patrimonio cultural y, en concreto, del "patrimonio histórico y artístico" en su lengua materna y en otras lenguas de la UE.

La expectativa es tener "resultados de aprendizaje" dirigidos a las siguientes cuatro categorías principales de público objetivo: ESTUDIANTES, PROFESORES/EDUCADORES, USUARIOS, COMUNIDAD.

1. Estudiantes

Al final del itinerario de aprendizaje, los alumnos que participen en la actividad habrán mejorado las siguientes competencias clave europeas:

- habilidad multilingüística
- competencia digital
- capacidades personales, sociales, de "aprender a aprender"
- habilidades cívico-ciudadanas
- actitud emprendedora
- conciencia cultural y capacidad de expresión

En el marco de la actividad, los alumnos adquirirán las siguientes competencias específicas:

- Pensamiento crítico: capacidad de analizar situaciones y experiencias, tomar decisiones, resolver problemas, gestionar proyectos
- Pensamiento creativo
- Colaboración
- Comunicación clara
- Competencia digital

En cuanto a las competencias transversales, los alumnos adquirirán las siguientes competencias blandas, que pueden describirse en tres macroáreas principales:

- A- El área de conocimiento
- B- Relaciones interpersonales
- C- Cómo enfrentarse a los problemas y a las situación

Las competencias transversales, integrándose con los conocimientos y las competencias clave, permitirán la adquisición de habilidades fundamentales para el éxito de los estudiantes en cualquier lugar donde estén llamados a actuar: para el trabajo, en la sociedad, en la vida.

2. Profesorado y educadores culturales

Por parte del profesorado, la actividad fomenta:



- La mejora de las relaciones con los demás, la creación de equipos, la comparación constructiva en los consejos de clase que puede extenderse a las reuniones del personal docente, con un efecto positivo en el bienestar de la comunidad escolar tanto para la planificación como para la ejecución de las actividades educativas.
- La enseñanza interactiva consiste en un continuo intercambio entre profesores y alumnos en una constante relación educativa de las herramientas más adecuadas donde el método *flipped classroom* se convierte en un factor clave para el crecimiento de toda la escuela.
- La promoción de los proyectos transversales, desarrollando vías que integren los temas en una construcción orgánica y crítica del patrimonio artístico, paisajístico y cultural.

3. Usuarios

La actividad de educación entre pares también puede tener un beneficio como:

- Facilitación del intercambio de experiencias "entre iguales": los estudiantes en el papel de educadores atraen hacia los temas del patrimonio cultural a un público de su misma edad;
- Fomento de los intercambios interactivos desde el punto de vista cultural, (encuentros entre países y culturas) y desde el punto de vista del debate entre diferentes generaciones.

4. La comunidad

La actividad también puede extenderse a las comunidades internacionales, nacionales y locales:

- Puesta en valor del patrimonio cultural, artístico, paisajístico, como bien común y potencial de crecimiento democrático a través de las prácticas educativas de los talleres-laboratorios.
- Potenciación de la Escuela como comunidad activa, abierta a las comunidades locales de su entorno, integrada por las organizaciones del tercer sector y las empresas.
- Fortalecimiento de las relaciones con las instituciones responsables de la protección, promoción y valorización del patrimonio cultural para crear un sistema integrado que facilite la inclusión de los estudiantes de la escuela secundaria superior en los itinerarios de aprendizaje de los programas de trabajo de la escuela profesional en contextos internacionales.



PARTE III - DISEÑO Y GESTIÓN DE ACCIONES EDUCATIVAS PARITARIAS CENTRADAS EN EL PATRIMONIO CULTURAL

Esta parte es propedéutica para la aplicación real del Modelo, ya que enmarca las actividades dentro del patrimonio cultural de cada país implicado, centrándose en los bienes culturales locales peculiares de Florencia, Atenas y Málaga, y describe cómo se concibe y se estructura el Anexo operativo. Dentro de la Parte III, se presentarán las fichas del Método incluidas en el Anexo de las Directrices, explicando cómo consultarlas y organizar las actividades.

Se prestará especial atención a destacar las conexiones entre los resultados esperados y los resultados de aprendizaje de las actividades y el Marco Europeo de Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (2018/C 189/01 - Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018).

La **propuesta de actividades** proporcionada por el Modelo está orientada a poner en valor el patrimonio cultural material e inmaterial con especial atención al de los países socios. Por ello, se organizará en tres campos temáticos principales, que se presentarán (muy) brevemente, describiendo: contexto histórico y cultural, principales referencias, motivación de la elección educativa, relevancia de la actividad para el patrimonio cultural local y su promoción.

Los campos temáticos propuestos son:

- **Patrimonio Inmaterial griego y Arte y Cultura Antigua**
- **Patrimonio Inmaterial Italiano/Florentino y Arte y Cultura Humanista y Renacentista**
- **Patrimonio Inmaterial Español/Málaga y Arte Contemporáneo**

Dentro de la Parte III también se presentará una visión general descriptiva de toda la experiencia HEROES. Se presentarán algunos de los resultados más significativos alcanzados en la experimentación del Modelo (tanto a nivel local como europeo, realizada a través de las Actividades de Aprendizaje, Enseñanza y Formación (APF)), así como algunas breves referencias sobre la formación preparatoria de los profesores y educadores culturales que participaron en los Talleres Internos, donde experimentaron los contenidos y estrategias educativas del Modelo.

1. EL MODELO HEROES: ESTRUCTURA, PROPÓSITOS EDUCATIVOS Y ACTIVIDADES

1.1 El Modelo HEROES: descripción y metodología de aplicación para profesores y educadores culturales

(EKEDISY, Centro Machiavelli)

El Modelo HEROES está compuesto por unas Directrices específicas y por el Método Educativo entre Pares que introducen a los profesores y educadores culturales en estrategias pedagógicas innovadoras que combinan la educación en Patrimonio Cultural con el aprendizaje no formal. En particular, este último se concibe como un anexo operativo a las propias Directrices, ofreciendo una propuesta educativa concreta útil para diseñar y llevar a cabo acciones específicas de formación no formal centradas en la Educación del Patrimonio Cultural para estudiantes de secundaria. El Método -de hecho- incluye varios ejemplos pragmáticos sobre cómo aplicar las estrategias educativas de los compañeros a los asuntos del patrimonio cultural.



Estas estrategias podrían añadirse eficazmente a las formales tradicionales, siendo un recurso efectivo para mantener la motivación y la participación de los estudiantes en la vida escolar, además de proporcionar a los profesores/educadores competencias renovadas para gestionar las etapas de transición educativa y de crecimiento más delicadas de los adolescentes. La elección metodológica de basar el Modelo en el Enfoque de Pares puede contribuir también a mejorar la calidad de las relaciones entre los estudiantes y los profesores y -más ampliamente- los estudiantes y el sistema educativo, haciéndolo más inclusivo y limitando así diferentes dinámicas potenciales de desafección como el Abandono Escolar Temprano (AET).

Gracias a las sugerencias pragmáticas y a las instrucciones de trabajo que proporcionan las fichas de actividades del Método, se aclaran incluso las características y los objetivos específicos del papel del profesor dentro de un proceso educativo entre iguales. No hay que olvidar que la aplicación de esta metodología supone exigir a los profesores (o a los educadores culturales) un cambio de perspectiva desde el que considerar la dinámica del aprendizaje. Los profesores -de hecho- deben transformarse en "Facilitadores", cuyo papel fundamental es coordinar las actividades de educación entre iguales atendiendo a todos aquellos factores sociales, organizativos y emocionales que enmarcan el proceso de aprendizaje. El Facilitador, debe ser capaz de crear las condiciones para un escenario educativo (aula, museo, etc.) inclusivo, dinámico, abierto al diálogo y a la discusión donde los estudiantes puedan ser protagonistas activos de su propio camino de conocimiento y crecimiento dando su contribución tangible al desarrollo de la actividad y a la circulación del conocimiento.

Las actividades educativas entre pares propuestas dentro del Modelo Héroe han sido diseñadas originalmente por los socios y su implementación siguió un camino compartido de múltiples pasos, desarrollado durante el transcurso de toda la intervención. Después de enfocar conjuntamente los pilares pedagógicos clave del Modelo HEROES, en cada país se identificó un grupo piloto de profesores (y educadores culturales) para ser formados en su base teórica y en los objetivos de aprendizaje y disposiciones prácticas necesarias para realizar las diversas actividades creadas por cada institución implicada. La formación se llevó a cabo en talleres adecuados realizados principalmente a través de sesiones a distancia, debido a las restricciones de la pandemia que desgraciadamente afectaron a gran parte del proyecto. Después de esta fase, las actividades han sido probadas localmente con diferentes formas de aplicación, combinando acciones a distancia y presenciales. El núcleo de las pruebas estuvo representado por las Actividades de Aprendizaje, Enseñanza y Formación (LTTA), en las que se ha experimentado el enfoque entre iguales para la educación sobre el patrimonio cultural, promoviendo el intercambio entre estudiantes de Secundaria de Florencia, Málaga y Atenas en una dimensión europea real. Los resultados obtenidos en toda la fase de pruebas, tanto locales como transnacionales, contribuyeron a perfeccionar los contenidos generales del Modelo.

1.2 Los campos temáticos

1.2.1 Patrimonio inmaterial griego y arte y cultura antiguos

(EKEDISY)



Grecia tiene una vasta historia y un patrimonio cultural que se remonta al Neolítico. La cultura griega clásica, especialmente la filosofía, ejerció una poderosa influencia en la antigua Roma, que llevó una versión de la misma por todo el Mediterráneo y gran parte de Europa. Por esta razón, la Grecia clásica se considera generalmente la cuna de la civilización occidental, la cultura seminal de la que el Occidente moderno deriva muchos de sus arquetipos e ideas fundacionales en política, filosofía, ciencia, arte y educación.

En el contexto del Proyecto Héroes nos centramos en dos aspectos del patrimonio cultural griego en los que nuestra organización está especializada:

La Historia de la Educación en Grecia

EKEDISY, como iniciativa cultural, tiene como objetivo promover los valores de la cultura y la educación griegas mediante el desarrollo de actividades para la promoción de la alfabetización, la educación, la literatura y la cultura. Dentro de estos objetivos, EKEDISY ha fundado el Museo de la Vida Escolar y la Educación en Atenas, Grecia. La visión y el objetivo del Museo de la Vida Escolar y la Educación de EKEDISY es preservar la memoria histórica a través de la conservación, la investigación y el estudio de la historia de la educación y las escuelas.

Dentro del contexto del proyecto Héroes y de nuestra experiencia en el diseño de actividades educativas, ayudaremos a los participantes a codiseñar y poner en práctica actividades educativas entre iguales que les permitan descubrir los valores que la educación conlleva a lo largo del tiempo.

Cultura de la Antigua Grecia

El Museo de la Vida Escolar y la Educación de EKEDISY está situado en la calle más antigua de Atenas, la calle Tripodon, en el barrio de Plaka, en el centro histórico de Atenas, a los pies de la colina de la Acrópolis, y lleva una historia de siglos desde la antigüedad hasta nuestros días. Aprovechando la ubicación de nuestro Museo y en el contexto del Proyecto Héroes, ayudaremos a los participantes a descubrir la historia de la antigua cultura griega a través de las actividades educativas propuestas, aprendiendo así las ideas clave que son las piedras angulares sobre las que se construyó la cultura occidental moderna.

1.2.2 Patrimonio inmaterial italiano/florentino y arte y cultura humanista y renacentista

(Gallerie degli Uffizi)

El tema del patrimonio cultural inmaterial puede considerarse central en la realización de las actividades de un proyecto como Héroes. Puede utilizarse en todas las realidades territoriales, representa una importante adquisición cultural para las generaciones más jóvenes, reforzando su sentido de la responsabilidad hacia la importante función de proteger su patrimonio. Descubren su incomparable riqueza y puede ser una fuente de inspiración constante para la realización de futuras actividades laborales.

En el encuentro con el patrimonio cultural, promovido por este proyecto, se pondrán de manifiesto para los jóvenes participantes tanto los valores intelectuales como los aspectos materiales de este patrimonio. Estos aspectos determinan no sólo las formas de las artes figurativas, sino también las de todos los demás artefactos, desde los documentos de archivo hasta los instrumentos musicales o los cultivos botánicos. Una vez aclaradas las dos grandes categorías intelectuales/materiales, la



tarea de los formadores es ayudar a los jóvenes a comprender las numerosas líneas de conjunción entre el patrimonio cultural material e inmaterial, así como mostrar cómo la protección de su patrimonio no es una acción exclusivamente conservadora, sino que es también una forma de producir oportunidades futuras y/o económicas.

Hay innumerables ejemplos de ello en el caso de Italia y de Florencia, en particular. Por ello, comentaremos algunos de ellos para hacer más evidente esta conexión.

Al hablar de la materialidad de los artefactos artísticos, es evidente la necesidad de conocer las técnicas antiguas para proceder a acciones de restauración filológicamente correctas, demostrando a los jóvenes estudiantes una posible declinación de sus futuros estudios para convertirse en restauradores. Además de la conexión más sencilla Técnicas antiguas / Restauración, pueden surgir otras muchas vinculadas a la reapropiación moderna de técnicas artísticas del pasado o al uso de estas técnicas en la solución de problemas relacionados con la sostenibilidad. Todo el sector de las actividades artesanales puede inspirarse tanto en el conocimiento de los artefactos artísticos tradicionales como en las formas de su elaboración.

Recorrer conscientemente ciertas rutas de producción conducirá también a las jóvenes generaciones a un conocimiento mayor y más responsable de su propio territorio y de las dinámicas sociales y culturales que son su expresión.

Un ejemplo clásico de la innumerable imbricación del patrimonio cultural material e inmaterial, de la evolución económica, social y urbana, es precisamente el relativo al Palacio Pitti, sede de la Corte del Gran Ducado, y su barrio: Santo Spirito / San Frediano. Esta zona de la ciudad, llamada Oltrarno, es históricamente la zona de las tiendas de artesanía y esta preferencia se originó precisamente cuando existía la presencia de la Corte, clientes privilegiados que a menudo encargaban artesanías realizadas con técnicas muy elaboradas y refinadas.

Otro ejemplo interesante y adecuado está relacionado con las formas de culto que se desarrollaron en la ciudad y la construcción de conventos en las distintas zonas de la ciudad. Las grandes iglesias fueron importantes comisionistas de artistas y artesanos, pero también los conventos representaron lugares de producción artesanal, a menudo con especialidades muy particulares como producciones gastronómicas vinculadas a determinadas ocasiones religiosas o productos farmacéuticos de perfumería como en el caso de Santa Maria Novella.

Hacer que estas dinámicas sean inteligibles para los jóvenes se convierte en una acción formativa de considerable importancia, tanto para el establecimiento de su conciencia cívica con respecto al patrimonio cultural como para ser una herramienta esencial para su crecimiento intelectual y su conocimiento del territorio en el que viven. Esta acción adquiere especial importancia en las zonas con una alta vocación turística, ya que se podrán formar futuros operadores capaces de proponer y potenciar aspectos de sus territorios no estandarizados, sino auténticamente correlacionados con los acontecimientos históricos y las tradiciones locales



1.2.3 Patrimonio Inmaterial Español/Málaga y Arte y Cultura Contemporáneos

(Universidad de Málaga)

El patrimonio cultural español enfocado -tanto intangible como tangible- ha sido elegido señalando las peculiaridades de la ciudad de Málaga y teniendo en cuenta especialmente lo seleccionado para desarrollar las actividades educativas paritarias propuestas dentro del Modelo HEROES.

Patrimonio cultural inmaterial: la Semana Santa como referencia

La Semana Santa, junto con el Flamenco, representan dos de los ejemplos más representativos del patrimonio inmaterial en España (Moreno Navarro, 2007), que encuentran en Andalucía y en Málaga, especiales raíces y formas de expresión universalmente conocidas.

Los orígenes de la Semana Santa se remontan al programa pedagógico contrarreformista (reafirmación del catolicismo frente al protestantismo) y, por extensión, al proyecto iconográfico del Barroco (representación del dolor y la muerte). A lo largo de cinco siglos, ha evolucionado hasta convertirse en un complejo, diverso y rico fenómeno de socialización, en el que encontramos ejemplos de patrimonio cultural material (bienes muebles como tallas y enseres) e inmaterial (escenificación, gastronomía, música), así como paisajes culturales que los contextualizan (calles, templos, paisajes).

Cada primavera se escenifican en las calles de nuestro país y, con especial presencia, en las de la ciudad de Málaga, actos rituales secuenciados que representan la pasión de Cristo, acompañados de música, olores, códigos culturales y simbólicos. Estamos ante un fenómeno que va más allá del fervor religioso, en él confluyen tradición, fe, emoción y diversión. Representa un conjunto de manifestaciones culturales que generan sentido de pertenencia, cohesionan al grupo social y crean identidad al margen de las creencias, en torno a la celebración y la fiesta (Carrera Díaz, 2013). Estamos ante una forma de patrimonio cultural compleja y polisémica porque se expresa y se vive de forma diferente y con distintos significados e intensidad, tanto en una gran ciudad como Málaga, como en un pequeño pueblo.

La Semana Santa se configura como un acontecimiento social total con continuidad y resignificación. Su pervivencia responde a diferentes causas, en el tránsito a la modernidad ha adquirido nuevas formas de sacralización para convertirse en un fenómeno diverso (Moreno Navarro, 2003), en el que cofradías y hermandades se convierten en referentes de identificación colectiva (Moreno Navarro, 1999). En cada localidad de nuestro país adopta una forma particular de expresión y se imbrica en la historia común (Moreno Navarro, 2002). Su instrumentalización política y económica la mantiene viva no sin ponerla en riesgo ante la globalización y homogeneización de nuestra sociedad (Carrera Díaz, 2017).

Tras el Concilio de Trento, la Contrarreforma es la multiplicadora de imágenes en el estilo que la define, el Barroco. Y con el Barroco la exaltación de la fiesta, que utiliza construcciones y ornamentos festivos declarados arte efímero, pero, como señala Isabel Cruz de Amenábar (1997, citada en Escalera, 2012, p.262) "el arte de la fiesta... también estaba destinado a durar." La puesta en escena de las fiestas anuales transforma a Málaga en un prototipo de la arquitectura efímera. De este modo, las fiestas religiosas, retóricas y lavares -como los corpus y las procesiones- inspiran las celebraciones civiles. Decoradas con arcos triunfales, altares, catafalcos, artefactos y máquinas, construidas para su uso durante unos días, incluían contenidos simbólicos para transmitir valores



con una finalidad didáctica y propagandística (Escalera, 2012). Una arquitectura que nace efímera se convierte en "arquitectura de fiesta" llamada a evolucionar su estructura formal ligada a los cambios artísticos, económicos, políticos y socioculturales.

Acercar este patrimonio inmaterial malagueño tan representativo a los estudiantes supone hacerles partícipes de un valor más allá de su vertiente festiva y devocional. Se trata de entenderlo no sólo como fuente de emociones y sentimientos que pueden ser tratados como categorías socio-históricas (Bolaños, 2015), sino también artísticas y estéticas en su dimensión apreciativa, reflexiva, interpretativa y productiva. La comprensión del patrimonio inmaterial puede plantearse a través de la dramatización, estrechamente ligada al flamenco, (Steingress, 2002) ya que permite desarrollar "nuevas situaciones y respuestas utilizando recursos lingüísticos, corporales, emocionales, musicales, plásticos y gestuales" (Borda, 2015, p.249).

El arte contemporáneo como integrante del patrimonio malagueño

La ciudad de Málaga ha experimentado en las últimas décadas un fenómeno sin precedentes ligado a un evidente carácter cultural (Silva y Fernández, 2017; López-Bravo y Navas-Castillo, 2019). En esta transformación, la relación entre el patrimonio y la acción urbana (Fernández y Silva, 2017) es decisiva como acción estratégica del Área de Turismo del Ayuntamiento de Málaga, que pretende consolidar la marca: 'Málaga Ciudad de Museos'. En este contexto, la ciudad se afianza progresivamente como sede española de relevancia en relación al arte contemporáneo local, nacional e internacional y, a día de hoy, es sin duda una seña de identidad de Málaga, un reclamo para el turismo cultural que la ciudad ha sabido potenciar (García y García, 2015).

Esta realidad configura un contexto cultural particular vinculado a lo que Gómez-Redondo, Fontal e Ibáñez-Etxeberría (2016) denominan "la dimensión contemporánea de la cultura como patrimonio potencial" (p. 54) y que la Educación Patrimonial debe afrontar como un reto ineludible desde dos ámbitos necesariamente conectados: la educación formal y la no formal.

El arte contemporáneo, como patrimonio vivo, propone una doble vertiente desde el ámbito de la educación patrimonial. Por un lado, actúa como marco que recoge el patrimonio artístico anterior que, a su vez, es el que posibilita su propia materialidad y su configuración como artefacto artístico. Por otro lado, el planteamiento de los problemas sociales contemporáneos que propone, cuestiona directamente lo que promueve, no sólo la resignificación de la propia obra, sino también nuestro posicionamiento ante ella, contribuyendo así a la configuración identitaria desde una perspectiva local, conectada con la actualidad. En este sentido hay que tener en cuenta que apreciar los valores culturales de cada lugar, descubrir sus significados, tiene un importante valor educativo en la medida en que contribuye a la construcción de la identidad individual y grupal, ayudando a las personas a reconocerse gracias a un mejor conocimiento del entorno que les rodea (Gutiérrez, 2012).

En esta línea, el arte contemporáneo que se da cita en la ciudad de Málaga ofrece múltiples posibilidades de encuentro con la experiencia artística y la cultura que permiten, desde un punto de vista educativo, que los alumnos conecten con su propio contexto histórico, cultural y social. Su crecimiento exponencial como parte de la oferta cultural de la ciudad en los últimos años y la aparición de centros culturales de la relevancia del Museo Picasso Málaga (MPM) en 2003, el Museo Carmen Thyssen Málaga y el Museo Ruso -ambos inaugurados en 2011- o el Centro Pompidou



Málaga en 2015, demandan una formación específica de los jóvenes que favorezca la vivencia de su ciudad desde la perspectiva cultural que le otorga el arte contemporáneo.

1.3 Propuestas operativas para las Acciones Educativas Paritarias centradas en el Patrimonio Cultural

(EKEDISY, Centro Machiavelli)

La propuesta educativa elaborada por los socios del proyecto e incluida en el mencionado Anexo de Directrices (el Método para la Educación sobre el Patrimonio Cultural) está concebida a partir de una estructura común útil para diseñar las actividades educativas entre pares sugeridas dentro del Modelo HEROES según los campos temáticos y respetando las peculiaridades históricas, culturales y artísticas de cada organización social involucrada, que preparó sus contenidos específicos.

Cada actividad se describe a través de una Hoja de Método propia que incluye instrucciones para los profesores y educadores culturales que pretenden hacer uso de las sugerencias metodológicas propuestas por el Modelo HEROES para el diseño y la implementación de la intervención educativa centrada en la educación del patrimonio cultural adoptando un enfoque no formal basado en los principios de la Educación entre Pares.

Las Fichas Metodológicas proporcionan los siguientes puntos centrales para la implementación de la actividad:

- **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD**
- **PATRIMONIO ENFOCADO** a la identificación del objeto patrimonial a tratar dentro de la actividad;
- **GRUPO DESTINATARIO** para identificar los destinatarios de la actividad, sus características y grupo de edad (las acciones pueden proponerse y adaptarse a las diversas etapas de edad de los alumnos de secundaria);
- **OBJETIVOS EDUCATIVOS** para señalar los principales propósitos educativos vinculados a la realización de la actividad;
- **RESULTADOS ESPERADOS** para destacar los resultados y logros educativos que se persiguen gracias a la realización de la actividad;
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD** para dar explicaciones sobre cómo se puede poner en práctica la acción educativa;
- **ROL DEL FACILITADOR** para describir el papel y las tareas más importantes asignadas a la figura adulta (profesor y/o educador cultural) dentro del proceso educativo entre iguales para diseñar, coordinar y supervisar la actividad;
- **HERRAMIENTAS, EQUIPOS, MATERIALES** para ayudar al profesor/educador cultural a identificar todos los recursos materiales necesarios para la realización de la actividad;
- **OBSERVACIONES** (posibles requisitos de accesibilidad) para proporcionar a los profesores/educadores culturales sugerencias útiles para hacer accesibles las actividades educativas fomentando la implicación activa y la participación provechosa en ellas también por parte de los alumnos con necesidades especiales;
- **COMPETENCIAS CLAVE PARA EL APRENDIZAJE PERMANENTE** para dar una referencia clara al Marco Europeo de las competencias clave, que pueden ser mejoradas por los estudiantes gracias a la actividad.



Las características de cada actividad las hacen transferibles y adaptables a diferentes objetos culturales, según los objetivos educativos -y los bienes patrimoniales locales- que puedan elegir profesores y alumnos. Las actividades propuestas están diseñadas para valorizar y enfocar tanto el Patrimonio cultural inmaterial como el material.

Cómo utilizar las Fichas del Método

Las Fichas del Método pueden ser utilizadas por los profesores que participen en el proyecto, así como por los educadores museísticos/culturales que supervisen las actividades de educación entre iguales. También es una herramienta básica de referencia y orientación para los profesores, los educadores y los propios educadores inter pares. El uso de la herramienta depende de la fase en la que se encuentre la actividad: puede utilizarse para diseñar una nueva actividad o para ofrecer orientación sobre la evaluación y la mejora de la calidad una vez que la actividad está en marcha.

La Hoja del Método presenta los fundamentos de cada norma de la actividad diseñada y puede servir como documento práctico de referencia o lista de comprobación. Es una herramienta realmente importante que puede utilizarse para verificar sus objetivos y metas mientras se realiza la actividad y puede ayudar creando nuevas ideas para cada paso de la acción educativa.

1.4 Competencias clave de la UE en materia de aprendizaje permanente y educación al patrimonio cultural

(Centro Machiavelli)

La educación y la cultura representan las fuerzas motrices en apoyo de la promoción de las competencias²¹ básicas dentro del Espacio Europeo de la Educación común. Por lo tanto, se anima a través de la cooperación, la movilidad, la confrontación mutua y el intercambio entre alumnos, educadores, formadores y organizaciones pertenecientes a estos dos importantes campos. En efecto, la educación y la cultura redundan en beneficio del empleo, la justicia social y el ejercicio de la ciudadanía activa, además de ser instrumentos indispensables para conocer y experimentar la identidad europea en toda su variedad. Por lo tanto, resulta esencial fomentar las oportunidades de interacción entre los sistemas educativos y el tejido cultural de los distintos Estados miembros. Es precisamente en esta perspectiva donde se sitúan los objetivos fundamentales y las estrategias de formación del proyecto HEROES.

La sociedad y las economías europeas están experimentando una fase de cambio e innovación, principalmente en el sentido tecnológico y digital, que hacen imprescindible la adquisición y el desarrollo de un amplio abanico de competencias como la creatividad, el pensamiento crítico, la iniciativa y la capacidad de resolución de problemas. Estas habilidades se configuran especialmente para los más jóvenes como elementos flexibles que apoyan su capacidad para gestionar la complejidad del entorno que les rodea y las transformaciones de la sociedad en la que viven y donde se forman. Por lo tanto, ya no basta con dotar a los jóvenes de competencias y conocimientos fijos, sino que es necesario capacitarlos para que desarrollen la resiliencia y la adaptación al cambio. La evolución de la sociedad, del mercado de trabajo y, en consecuencia, también de las características y los fines del Espacio Europeo de la Educación se reflejan también en la evolución de las

²¹ https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_en; COUNCIL RECOMMENDATION of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (Text with EEA relevance) (2018/C 189/01)



competencias clave para el aprendizaje permanente. Doce años después de la publicación de su primera edición (18 de diciembre de 2006), el Consejo ha adoptado de hecho una nueva Recomendación (22 de mayo de 2018) que perfila una versión nueva y actualizada, capaz de interceptar las necesidades emergentes y de adaptarse a los cambios en curso. En efecto, desde 2006, los métodos de enseñanza y aprendizaje se han transformado rápidamente, acogiendo los cambios introducidos por el uso creciente de las nuevas tecnologías y los enfoques no formales e informales, capaces de ofrecer -sobre todo a los más jóvenes- nuevas oportunidades de adquisición (o consolidación) de competencias.

Por estas razones y gracias al potencial de crecimiento y desarrollo que es naturalmente inherente a la educación patrimonial, cada actividad prevista por el Modelo HEROES está vinculada al marco de competencias clave. De hecho, se consideró primordial garantizar una correspondencia entre el marco de competencias clave y los objetivos de aprendizaje establecidos para las acciones individuales de educación patrimonial, proporcionando así a los jóvenes la oportunidad de desarrollar conocimientos y habilidades útiles para la participación consciente y activa en la vida social y civil de sus comunidades, así como para adquirir habilidades específicas en los ámbitos histórico y cultural.

El enfoque multifuncional desarrollado por el Modelo HEROES pretende, por tanto, favorecer que los estudiantes adquieran y refuercen no sólo las competencias temáticas y culturales, sino también todas aquellas habilidades relacionales, lingüísticas y sociales indispensables, que subrayan el valor holístico de la educación en materia de patrimonio cultural como palanca eficaz de apoyo al aprendizaje permanente. Por lo tanto, recogiendo el legado de **Tim Copeland**²², el concepto de Educación sobre el Patrimonio Cultural que se promueve en estas Directrices y su propuesta de actividades entre iguales, dirigidas principalmente a los adolescentes, se refiere a la Educación Global. Sus contenidos no pueden considerarse sólo como simples materias de enseñanza basadas en la mera transmisión, sino como una posibilidad concreta de contribuir a la mejora cultural y social de la vida de cada individuo.

¿Qué se entiende por competencias clave?

A efectos de la presente Recomendación, las competencias se definen como una combinación de conocimientos, aptitudes y actitudes, donde:

- **conocimiento:** se compone de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un determinado ámbito o tema;
- **habilidades:** se definen como la destreza y la capacidad para llevar a cabo procesos y utilizar los conocimientos existentes para conseguir resultados;
- **actitudes:** describen la disposición y la mentalidad para actuar o reaccionar ante ideas, personas o situaciones.

Las competencias clave son aquellas que todos los individuos necesitan para su realización y desarrollo personal, su empleabilidad, su inclusión social, su estilo de vida sostenible, su éxito en

²² *European democratic citizenship, heritage education and identity*", T. Copeland, 2006. El estudio fue realizado dentro del Año Europeo de la Ciudadanía a través de la Educación (2005) y promovido por el Departamento de Cultura y Patrimonio Cultural, Dirección General IV: Educación, Cultura y Patrimonio, Juventud y Deporte del Consejo Europeo.



sociedades pacíficas, su gestión de la vida consciente de la salud y su ciudadanía activa. Se desarrollan con una perspectiva de aprendizaje permanente, desde la primera infancia hasta la vida adulta, y a través del aprendizaje formal, no formal e informal en todos los contextos, incluyendo la familia, la escuela, el lugar de trabajo, el barrio y otras comunidades.

Todas las competencias clave se consideran igualmente importantes; cada una de ellas contribuye a una vida exitosa en la sociedad. Las competencias pueden aplicarse en muchos contextos diferentes y en una variedad de combinaciones. Se solapan y entrelazan; los aspectos esenciales de un ámbito apoyarán la competencia en otro. Habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la capacidad de comunicación y negociación, la capacidad de análisis, la creatividad y las habilidades interculturales están integradas en todas las competencias clave.

El Marco de Referencia establece ocho competencias clave: **1. Competencia de alfabetización, 2. Competencia multilingüe, 3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, 4. Competencia digital, 5. Competencia personal, social y de aprender a aprender, 6. Competencia ciudadana, 7. Competencia empresarial, 8. Competencia de conciencia y expresión cultural.**



COMPETENCIAS CLAVE DE LA UE



1. COMPETENCIA EN LECTOESCRITURA

Capacidad plena para comunicarse, tanto de forma oral como escrita, en la propia lengua, adaptando su registro a los contextos y situaciones. El pensamiento crítico y la capacidad de evaluar la realidad también forman parte de esta competencia.



2. COMPETENCIA MULTILINGÜE

Implica el conocimiento del vocabulario de lenguas distintas a la propia, lo que se traduce en la capacidad de comunicarse tanto oralmente como por escrito. La capacidad de introducirse en contextos socioculturales distintos al propio también forma parte de esta competencia.



3. COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA, INGENIERÍA

Las habilidades matemáticas consideradas indispensables son las que permiten a los individuos resolver problemas relacionados con la vida cotidiana. Las del ámbito científico y tecnológico, en cambio, se resuelven en la capacidad de comprender las leyes naturales básicas que rigen la vida en la Tierra.



4. COMPETENCIA DIGITAL

Implica la capacidad de utilizar las nuevas tecnologías con confianza, con fines de educación, formación y trabajo. Por ejemplo, esta competencia incluye: conocimientos informáticos, seguridad en línea, creación de contenidos digitales.



5. COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Es la capacidad de organizar la información y el tiempo, de gestionar la propia formación y la trayectoria profesional. También incluye la habilidad para hacer la propia contribución en los contextos en los que los individuos están llamados a intervenir, así como la capacidad de reflexionar sobre uno mismo y autorregularse.



6. COMPETENCIA CIUDADANA

Implica la capacidad que permite a un individuo actuar como ciudadano consciente y responsable, participando plenamente en la vida social y política de su país.



7. COMPETENCIA EMPRENDIMIENTO

La competencia emprendimiento se refiere a la habilidad creativa para poder analizar el contexto de la acción y encontrar soluciones para problemas complejos, utilizando la imaginación, el pensamiento estratégico y la reflexión crítica.



8. CONCIENCIA CULTURAL Y COMPETENCIA DE EXPRESIÓN

La competencia en materia de conciencia y expresión culturales implica la comprensión y el respeto de la forma en que se expresan y comunican creativamente las ideas y el significado en diferentes culturas y a través de una serie de artes y otras formas culturales. Implica comprometerse a comprender, desarrollar y expresar las propias ideas y el sentido del lugar o el papel en la sociedad de diversas maneras y en diversos contextos.



2. LA EXPERIENCIA DE LOS HEROES EN LOS PAÍSES SOCIOS

(Centro Machiavelli)

Toda la experiencia de HEROES en los países asociados se secuenció en varias fases, entre ellas:

- **Una acción de encuesta preliminar**, destinada a investigar y mapear las mejores prácticas ya en uso para promover la educación sobre el patrimonio cultural entre los más jóvenes y si se aplican, y cómo, metodologías no formales en esta materia tanto en la escuela como en las instituciones culturales;
- **La primera redacción de los contenidos del Modelo HEROES**, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la fase de investigación y los principales objetivos educativos relacionados con la educación sobre el patrimonio cultural en beneficio de las jóvenes generaciones. Durante este paso, los socios llevaron a cabo un estudio metodológico, profundizando en las cuestiones pedagógicas útiles para combinar de forma fructífera los principios del enfoque entre iguales y del aprendizaje no formal con las cuestiones del patrimonio cultural, y esbozaron una propuesta educativa específica compuesta por varias actividades de aprendizaje centradas en el conocimiento, la participación y la apreciación de los bienes y las especificidades culturales locales más relevantes (en Florencia, Málaga y Atenas);
- **La realización de un conjunto de talleres** específicos dirigidos al personal docente de los centros de enseñanza secundaria y a los educadores culturales pertenecientes a museos o a otras organizaciones/instituciones dedicadas a la promoción y protección del patrimonio cultural. Gracias a estos talleres se han discutido y perfeccionado los contenidos educativos peculiares desarrollados por el Modelo HEROES con estos profesionales y se les ha formado sobre cómo llevar a cabo las actividades educativas específicas entre pares incluidas en el Método que -junto con el marco teórico ofrecido por las Directrices- forma el propio Modelo HEROES;
- **La experimentación de los contenidos educativos del Modelo** a través de la prueba práctica de las actividades de educación sobre el patrimonio cultural realizadas tanto a nivel local, con la participación de estudiantes y profesores de secundaria de Florencia, Málaga y Atenas, como en una dimensión europea más amplia, cuando estudiantes italianos de la escuela piloto del proyecto -el Istituto Tecnico per il Turismo "Marco Polo"- fueron acogidos en Málaga y en Atenas para ser guiados por sus compañeros españoles y griegos en el descubrimiento del patrimonio cultural de sus ciudades.

En los siguientes párrafos nos gustaría ofrecer al lector una visión general de todas las fases de trabajo mencionadas anteriormente, que han llevado a los socios a la creación de estas Directrices y a su anexo clave, que proporcionan a los profesores y educadores culturales sugerencias útiles y consejos metodológicos para ser adoptados en sus tareas educativas diarias para la correcta promoción del patrimonio cultural como medio de crecimiento y conocimiento para los más jóvenes. Se prestará especial atención a la descripción de las actividades de prueba, ya que representan la fase principal y más satisfactoria de toda la experiencia del proyecto HEROES en los países asociados.

2.1 La Fase de Mapeo Preliminar



El Mapeo Preliminar permitió recopilar contenidos e información esencial relativa a la Educación sobre el Patrimonio Cultural en cada uno de los países socios, útil para implementar el resultado principal del proyecto HEROES: el MODELO HEROES. A través de esta encuesta general, los socios también promovieron el intercambio mutuo de experiencias didácticas, competencias pedagógicas y conocimientos técnicos sobre la introducción de los estudiantes de secundaria en la Educación sobre el Patrimonio Cultural como valor y responsabilidad comunes, desarrollando una visión global de las actividades más significativas realizadas actualmente por los centros escolares y/o las instituciones culturales en este ámbito. Asimismo, la encuesta ha permitido poner de manifiesto las mejores prácticas y las metodologías más adoptadas por el profesorado y los educadores culturales para este fin, teniendo en cuenta especialmente aquellas basadas en enfoques no formales y participativos. Conscientes de las características del tema detectado y de la correspondiente multiplicidad de sus posibles variantes, los resultados de esta encuesta general no pretenden ser totalmente exhaustivos del conjunto de actividades educativas que combinan la Educación Escolar y el Patrimonio Cultural en cada uno de los países socios (Italia, Grecia y España). Por lo tanto, la encuesta no fue concebida como una investigación científica profunda, sino como una definición preliminar del marco operativo general para el desarrollo del Modelo.

De acuerdo con estas premisas, la fase de mapeo preliminar llevada a cabo en Italia, España y Grecia tenía como objetivo principal:

1. **Detectar y comparar las metodologías más utilizadas y las buenas prácticas ya adoptadas** por los socios implicados y sus interlocutores locales (museos, escuelas, centros culturales juveniles, etc.) para acercar a los estudiantes de Secundaria a las cuestiones relacionadas con el patrimonio cultural -tanto en actividades curriculares como extracurriculares- con el objetivo de identificar las más significativas y señalar sus elementos más eficaces para ser reelaborados y renovados, para fluir en el Modelo HEROES original;
2. **Destacar y valorar las posibles colaboraciones existentes entre las Instituciones Educativas** (Escuela, Universidad, Centros de Formación Cultural, etc.) y las Instituciones Culturales, dedicadas a la promoción y protección del Patrimonio Cultural (Museos, Galerías de Arte, Fundaciones Culturales, etc.) para acercar a los distintos colectivos a la Educación del Patrimonio Cultural. El concepto adoptado de Patrimonio debe considerarse en su significado ampliado: no sólo el patrimonio artístico, museístico y monumental, sino también todos los demás elementos vitales significativos que constituyen el patrimonio cultural, histórico, identitario y social de los territorios y las poblaciones;
3. **Identificar y trazar nuevas vías potenciales e innovadoras de colaboración** con fines educativos entre las Instituciones Culturales y Educativas, que podrían revelarse al conocer y adoptar el enfoque HEROES centrado en el Patrimonio Cultural Europeo para fomentar la permeabilidad entre los diferentes itinerarios educativos y formativos.

Los datos relativos a las metodologías y buenas prácticas ya en uso recuperados durante la encuesta inicial, han sido comparados y reelaborados como base inicial para diseñar el Modelo HEROES. A continuación, la estructura y los contenidos del Modelo han sido desarrollados conjuntamente por



todos los socios implicados, teniendo en cuenta la herencia de las experiencias anteriores e incorporando los principios de la **Educación entre Pares** y otras innovaciones para crear su nuevo enfoque. El trabajo del equipo europeo también identificó los tres pilares principales de este enfoque que se utilizarán como piedra angular metodológica para la implementación de todo el Modelo y que consisten en:

- Proporcionar a los profesores y educadores culturales conocimientos específicos que permitan a los alumnos convertirse en protagonistas de su propio desarrollo personal y de su trayectoria de conocimiento, fomentando su participación activa en actividades educativas y culturales;
- Fomentar entre los adolescentes el valor educativo del conocimiento mutuo, el pensamiento crítico y el respeto a las diferencias como medios para desarrollar la conciencia intercultural, combatir los prejuicios y fomentar la identidad europea y la ciudadanía activa a través de la Educación sobre el Patrimonio Cultural;
- Añadir el concepto del valor de la accesibilidad a los conceptos de la participación de los jóvenes y el amplio acceso al patrimonio cultural europeo común. Todas las prácticas educativas del Modelo incluyen actividades que prestan atención también a las necesidades especiales, subrayando el valor innato de inclusión del patrimonio.

Desde el punto de vista estrictamente operativo, el estudio preliminar preveía una parte teórica, llevada a cabo esencialmente mediante el estudio de escritorio y la recopilación de documentos relativos a los temas enfocados, y una parte empírica, realizada a través de las contribuciones directas de profesores de secundaria, educadores culturales y de un grupo seleccionado de representantes principales de instituciones educativas y culturales (testigos clave). La primera tenía como objetivo definir el marco teórico general en el que se sitúan las actividades para la Educación del Patrimonio Cultural destacadas en cada país socio, y se ha llevado a cabo recogiendo y señalando posibles estudios interdisciplinarios, referencias científicas y/o posibles hitos legislativos nacionales sobre los temas enfocados (por ejemplo, referencias sobre actividades de Educación del Patrimonio Cultural en la Escuela, Programas Educativos formales existentes basados en la Educación del Patrimonio Cultural, uso de métodos de Educación entre Pares aplicados a actividades culturales o a actividades curriculares/extracurriculares en la Escuela, etc.).

La parte empírica se ha llevado a cabo a través de dos acciones diferentes: 1) *Talleres locales de encuesta*, a los que han asistido profesores de Secundaria y profesionales que trabajan para los Departamentos Educativos de instituciones y organizaciones culturales. Estos talleres se han llevado a cabo con la metodología de Focus Group y tenían como objetivo explorar las cuestiones centradas en la Educación del Patrimonio Cultural, detectando y recogiendo los enfoques más significativos utilizados por los Educadores Culturales y el Personal Docente para introducir a los jóvenes (principalmente adolescentes) en el Patrimonio Cultural. 2) *Un conjunto de entrevistas a medida con testigos clave pertenecientes a áreas culturales y educativas*, como directores de centros de enseñanza secundaria, gerentes y/o jefes de departamentos educativos de instituciones culturales y conservadores y directores de museos. Las entrevistas permitieron profundizar en algunos temas clave sobre el valor de la Educación en Patrimonio Cultural como medio para promover el



conocimiento, el diálogo intercultural, los procesos de construcción de identidad y la participación ciudadana entre los más jóvenes. Los entrevistados también subrayaron la importancia de la accesibilidad (en su acepción más amplia y extensa) a este patrimonio, como requisito ineludible para la ciudadanía activa de los jóvenes, y cómo se pueden reforzar y mejorar las sinergias entre las instituciones educativas y culturales, para ofrecer vías educativas cada vez más eficaces para su crecimiento personal y social.

(Para consultar la investigación completa, véase el "Preliminary mapping Report" disponible gratuitamente en inglés en la Plataforma HEROES en este enlace: <http://www.heroes-edu.eu/library.page>)

2.2 Talleres locales para el personal docente y los educadores culturales

Una vez desarrollados los contenidos pedagógicos del Modelo HEROES, se han organizado en cada país talleres internos específicos para mostrar a los profesores y educadores culturales cómo se pueden combinar concretamente los principios de la educación entre iguales con los de la educación sobre el patrimonio cultural.

El primer borrador del Modelo HEROES -de hecho- fue evaluado y validado a través de estos talleres donde los participantes profundizaron y discutieron los contenidos prácticos y como acción preparatoria para la prueba de campo.

Durante los talleres, todos los profesionales implicados exploraron la propuesta educativa diseñada por cada organización asociada con el objetivo de promover el conocimiento y la valorización del patrimonio común europeo en su significado ampliado: no sólo como materia escolar sino como medio activo que fomenta el diálogo intercultural, los procesos de construcción de la identidad y la participación ciudadana entre los más jóvenes. Los Talleres Internos realizados en Florencia, Málaga y Atenas se han estructurado de forma similar: la primera sesión se dedicó a discutir y profundizar en el marco teórico (y pedagógico) del Modelo (las Directrices HEROES), mientras que la segunda se centró en los aspectos prácticos y metodológicos útiles para realizar las actividades educativas entre pares diseñadas en cada país.

Estas actividades -que podrían ser añadidas de forma fructífera por los profesores a la enseñanza escolar tradicional sobre contenidos del patrimonio cultural- están fuertemente arraigadas en las características específicas del área local de los socios y dibujan un continuo ideal que parte de Atenas, pasa por el Renacimiento florentino y culmina en Málaga entre Renacimiento florentino y culmina en Málaga entre el arte contemporáneo y las tradiciones locales, abarcando la idea de patrimonio tanto en su dimensión material como inmaterial.

Esta fase específica del proyecto ha sido llevada a cabo por todos los socios durante la emergencia sanitaria debida a la pandemia de Covid que recorre toda Europa. Por lo tanto, los talleres se han realizado esencialmente en entornos online y utilizando medios a distancia, lo que ha llevado tanto a los coordinadores de las organizaciones asociadas (que organizaron y gestionaron las sesiones de formación) como al personal docente y a los educadores culturales participantes a recurrir masivamente a las tecnologías TIC, enfrentándose a una forma de trabajo todavía inusual en ese



momento. Esta circunstancia particular, aunque ligada a una situación general muy difícil, permitió a los socios familiarizarse con los activos digitales y mejorar su cooperación virtual, así como explorar de forma tangible el potencial de las TIC aplicado a los procesos educativos y/o formativos. Por último, la positiva mezcla profesional entre profesores y educadores culturales realizada durante los talleres contribuyó a promover el fructífero intercambio de diferentes experiencias y enfoques educativos para enriquecer aún más las actividades en beneficio de los alumnos.

2.3 Experimentación local del Modelo HEROES

Las actividades piloto en los países asociados siguieron a la fase de trabajo dedicada a los Talleres Internos, en los que profesores y educadores culturales exploraron la propuesta educativa concreta que ofrece el Modelo HEROES y que tenía como objetivo apoyarles en el diseño y la realización de acciones de aprendizaje específicas para adolescentes centradas en el conocimiento, la protección, la promoción y la accesibilidad del patrimonio cultural. En la fase de pruebas, en efecto, participaron alumnos de Secundaria, personal docente y educadores culturales de Florencia, Atenas y Málaga con el fin de realizar localmente actividades atractivas, creativas e interactivas para acercarse y formar a los jóvenes participantes en materia cultural, así como para apoyarles en su desarrollo y crecimiento personal.

La propuesta educativa de HEROES -desarrollada con las aportaciones de cada país socio- se divide en una serie de actividades diseñadas para que los alumnos sean protagonistas activos de su trayectoria de aprendizaje y la educación al patrimonio cultural una palanca atractiva para apoyar el conocimiento, el desarrollo individual, la interculturalidad y la ciudadanía activa.

Las actividades educativas entre pares que se probaron en los países asociados fueron:

Los "**Embajadores del Arte Digital**" de Gallerie degli Uffizi, consistentes en la creación de vídeos cortos cuyo tema ha sido el patrimonio cultural como motivo de inspiración para el reinicio del país, donde los alumnos declinaron este peculiar tema a partir de obras o motivos presentes en el museo local que eligieron;

El "**FIRENZE the Right Way 2.0**" del Instituto Marco Polo, el centro histórico de Florencia es el tema de esta actividad en la que los estudiantes fueron contratados como "guías" para ayudar a los visitantes y residentes a descubrir las bellezas históricas, culturales y medioambientales del territorio, sugiriendo también servicios de hospitalidad, ocio y restauración con el objetivo de concienciarles sobre las buenas prácticas de viaje y la etiqueta para apreciar plenamente el centro de Florencia.

La "**Búsqueda del tesoro en la antigua Grecia**" de EKEDISY, un recorrido de descubrimiento a través de la historia de la antigua Grecia y el patrimonio tangible de Atenas, tenía como objetivo conocer diferentes períodos de la historia local y obras maestras;

La "**Virgen de la Victoria de Málaga**" por la UMA, una actividad centrada en el icono de la Virgen entre el arte antiguo y el contemporáneo, que incluía: acercamiento, investigación y estudio del Santuario y la Catedral de Málaga dedicados a la Virgen y el Museo Jorge Rando, donde se custodia la reinterpretación contemporánea de su icono (por Jorge Rando).



Todas las actividades educativas propuestas proporcionaron un recurso eficaz y fresco capaz de apoyar el interés, la motivación y la participación de los jóvenes estudiantes en la construcción tanto de sus conocimientos como de sí mismos.

En cada país, la prueba de la metodología HEROES para la educación del patrimonio cultural se enfrentó a las limitaciones debidas a la emergencia del Covid 19, que impactó fuertemente en su aplicación. Lamentablemente, la pandemia marcó no sólo el año 2020 sino también gran parte del 2021, afectando significativamente a todas las actividades escolares y culturales. Exigió a todos los actores implicados un gran esfuerzo y compromiso organizativo pero, al mismo tiempo, ofreció una gran oportunidad para ponerse en marcha. Los alumnos, profesores y educadores culturales aceptaron el reto lanzado por la pandemia aprovechando todo el potencial que ofrecen las TIC. Los alumnos asistieron a clases en línea para la preparación teórica de las actividades de educación entre pares, realizaron visitas virtuales a varios sitios del patrimonio (museos, galerías, sitios externos) e impulsaron la investigación de nuevas formas de expresión combinando educación, tecnologías digitales y patrimonio cultural. De este modo, las actividades de experimentación -más allá de lo inicialmente previsto- resultaron "actualizadas en su momento" y crearon la oportunidad de apreciar una vez más el potencial creativo y resiliente de los jóvenes. Todos los alumnos implicados respondieron con interés y pasión a las actividades digitales propuestas, pero sin olvidar nunca reafirmar el valor esencial de estar "en presencia". El contacto directo con el patrimonio cultural, así como la dimensión relacional y emocional del aprendizaje, siguen siendo siempre -y en todo caso- el aspecto que consideran esencial para un camino de crecimiento y conocimiento verdaderamente completo.

2.3.1 El contexto de la experimentación en Italia (UFFIZI)

(Gallerie degli Uffizi)

Los Embajadores del Arte Digital representan la propuesta de las Gallerie degli Uffizi para que las actividades educativas entre pares centradas en el patrimonio cultural se incluyan en el Modelo HEROES. La característica más relevante de esta actividad es que se incorporó a la oferta educativa más amplia de las Galerías dirigida a los alumnos de Secundaria para el Programa PCTO - Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (Caminos de Formación para las Competencias Transversales y la Orientación Escolar, antiguo Programa de Alternancia Escuela-Trabajo), con el objetivo de convertir la metodología entre pares aplicada en materia cultural como una práctica estable. Esta actividad, aunque se creó para suplir la imposibilidad, debido a una pandemia, de llevar a cabo en presencia la experimentación de la nueva actividad HEROES inspirada en la antigua de los "Embajadores del Arte", resultó ser tan válida como para ser incluida de forma permanente en la oferta educativa de las Gallerie degli Uffizi.

Por ello, la actividad se ha propuesto -para el curso escolar 2020-2021- a las clases de tres años de los Institutos de Enseñanza Secundaria de Segundo Grado de la Región Toscana y de los demás centros escolares italianos que han decidido emprender este camino. Las disciplinas escolares más recurrentes tratadas para el desarrollo de la actividad han sido las relacionadas con el estudio histórico, artístico y lingüístico relacionado tanto con el patrimonio cultural florentino (en general) como con los diversos museos pertenecientes a las Gallerie degli Uffizi (en particular), así como las destinadas directamente a reforzar la habilidad digital necesaria para la comunicación de



contenidos culturales a través de la realización de vídeos. En esta acción participaron 64 clases de unos 20 alumnos cada una, procedentes de 22 institutos italianos. La gran mayoría procedía de la zona de Florencia (por ejemplo, el Liceo Artístico de Porta Romana, el IISS Sasseti Peruzzi, el IISS Calamandrei y el Liceo Rodolico, de Florencia y su provincia), pero a la actividad se sumaron también centros de enseñanza secundaria de Prato (por ejemplo, el IIS C. Livio). g. IIS C. Livi), Cascina (IISS A. Pesenti) e incluso fuera de la región como el Liceo Artístico e Coreutico Ciardo Pellegrino de Lecce, el Liceo Scientifico G. Ferro de Alcamo (Trapani) y el Liceo Scientifico Cavour de Roma. Como prueba de la interdisciplinariedad de la acción y de la versatilidad educativa que caracteriza la actividad de los Embajadores del Arte Digital, los centros de enseñanza secundaria implicados mostraron diferentes planes de estudio: clásico, científico, artístico, lingüístico y técnico.



Digital Art Ambassadors at work (Florence)



Actividades y resultados experimentales

Gracias a la acción de los "Embajadores del Arte Digital" se pretendía perseguir los siguientes objetivos educativos generales:

- educación en patrimonio cultural para educar a la ciudadanía;
- desarrollo de habilidades operativas y relacionales
- socialización con el entorno (escuchar, aprender, colaborar)
- reconocimiento/realización de diferentes roles y habilidades.

Así como desarrollar/mejorar las siguientes competencias transversales de los alumnos:

- competencias comunicativas: competencias lingüísticas y relacionales.
- habilidades operativas: orientación a la realidad profesional; reconocimiento del papel y las funciones de los museos; comprensión y cumplimiento de los procedimientos operativos; mejora de las habilidades digitales.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos por los alumnos de todas las clases implicadas, podemos afirmar que todos los propósitos educativos previstos se han alcanzado ampliamente. Desde el punto de vista estrictamente operativo, la acción preveía la realización de un vídeo corto

(máximo 6 minutos) cuyo tema ha sido el patrimonio cultural como motivo de inspiración para el reinicio del país. Los alumnos han podido declinar este tema a partir de obras o motivos presentes en el museo que han elegido. El vídeo se ha rodado tanto en una lengua extranjera como en italiano para poder ser difundido en las escuelas e instituciones internacionales con las que los colegios están en contacto por intercambios u otros motivos.

Además de los vídeos, los alumnos han realizado muchas otras tomas cortas entre bastidores para contar a los usuarios lo que ocurrió, así como todo el trabajo de organización realizado para el vídeo. Estos breves clips nos muestran a los alumnos trabajando con un gran espíritu de colaboración y en un ambiente lúdico y sereno, pero al mismo tiempo con disciplina y profesionalidad, poniendo de manifiesto todo el potencial inherente al enfoque de la educación entre iguales.

Todos los vídeos participaron en un concurso en el que un jurado especial seleccionó los 10 mejores para publicarlos en el canal oficial de Facebook de la Galería de los Uffizi.

La parte de formación de los Embajadores del Arte Digital se estructuró de la siguiente manera:

A. Formación y orientación (10 horas online).

Adquisición de conocimientos disciplinarios específicos sobre el lugar de la cultura, identificados durante la fase de inscripción entre los relacionados con la Galería de los Uffizi, con la mediación de personal especializado en el museo (educadores de museos) y con estudios en profundidad desarrollados en línea.

B. El recorrido específico de cada clase/grupo incluye 7 lecciones de formación en línea compuestas por:

3 lecciones online de 1h20' cada una sobre el museo elegido por los alumnos;

2 lecciones online de 1h30' cada una para profundizar en un tema acordado entre el educador y el profesor en el que se centrará el vídeo;

2 lecciones en línea de 1h30' cada una para apoyar el contenido durante la realización del vídeo.

Además de estas 7 lecciones, en otras 2 lecciones online ("Comunicar el arte") de 1h cada una, realizadas en dos momentos diferentes del curso de formación de 10 horas, los educadores especializados proporcionan a los alumnos las nociones técnicas fundamentales para afrontar la creación de un vídeo.

La respuesta dada a la actividad tanto por los alumnos como por el personal educativo (profesores y educadores de museos) se recogió a través de cuestionarios específicos que se entregaron a todos ellos.

De las respuestas emitidas por los educadores de museos y el personal docente se desprende que su desconfianza inicial con respecto al proyecto -debido a la novedad del contenido del propio proyecto y a los medios de comunicación utilizados para la formación (aprendizaje a distancia)- se superó en gran medida durante el transcurso del proyecto. Apreciaron el hecho de que su papel como educadores de museos aumentará significativamente en comparación con las acciones anteriores, teniendo esta vez la responsabilidad de seguir el proyecto de principio a fin para cada clase que se les confiara. Además, su papel como facilitadores de los compañeros también les



implicó más en la actividad, teniendo que estimular la interacción de los alumnos que, como nunca antes, se vieron obligados a trabajar juntos para construir un producto final común.

Como han señalado muchos profesores y educadores, las clases que inicialmente luchaban por encontrar una motivación y un acuerdo durante la actividad encontraron un estímulo precisamente en la colaboración con vistas a la realización de un producto colectivo. En un momento tan difícil de separación forzada por la pandemia, la socialización que supuso esta actividad ha sido para los alumnos el elemento de impacto que más destaca.

Otro elemento a destacar sobre el impacto que la acción "Embajadores del Arte Digital" ha tenido en los alumnos es el aumento de su sentido de la responsabilidad. Al tener cada uno de ellos una tarea específica en el grupo, cada alumno se ha sentido responsable y capacitado en su propio papel para el éxito del proyecto común. El fuerte sentido de la responsabilidad que los estudiantes han adquirido en esta experiencia ha tenido un gran impacto también en el ámbito de la educación entre iguales, ya que cada "compañero" se ha sentido responsable del otro en la consecución de su objetivo común.

Aunque todos los educadores y profesores de museos han superado los temores y las dudas sobre el medio de comunicación utilizado para las lecciones, muchos han sugerido, en caso de tener que repetir la acción, combinar las lecciones online con visitas a los museos.

A pesar de la alta resolución de las imágenes de las obras utilizadas durante las lecciones en línea y no obstante la exactitud de sus descripciones de las obras de arte, en realidad, nada puede sustituir la experiencia que se vive al visitar un museo.



Embajadores del Arte Digital trabajan en Florencia

2.3.2 El contexto de la experimentación en Italia (MARCO POLO)

(Istituto Tecnico parar el Turismo "Marco Polo")

La experimentación relativa al proyecto "Florencia El Camino Correcto 2.0" en el 2020 - 2021 involucró a estudiantes de dos clases de último año de la rama Técnico-Turística del Marco Polo de Florencia. La enseñanza curricular resultó ser especialmente adecuada para esta experiencia, ya que los estudiantes aplicaron sus conocimientos de asignaturas como Arte y su Territorio, Derecho, Legislación Turística, Economía, Inglés, Español, Francés, Italiano, Historia e Historia del Arte desde el primer año. La decisión de que los alumnos del último curso participaran en el proyecto se debió



a que son más maduros y tienen una sólida y amplia formación cultural, son capaces de expresarse en lenguas extranjeras y son independientes a la hora de organizar las tareas. Se trata de aptitudes que suelen adquirirse en el último año de instituto. Estas evaluaciones han permitido formar a los alumnos con los prerrequisitos adecuados para garantizar el éxito de las actividades. Todos los alumnos, incluso los más frágiles, consiguieron comunicarse y expresarse -aunque de forma diferente- con personas de diferentes edades y orígenes culturales, tanto italianos como extranjeros.

Incluso los estudiantes extranjeros de países no pertenecientes a la Unión Europea aportaron con éxito su propia contribución con entusiasmo. Fue gratificante para ellos, trabajaron de forma independiente y les impulsó el deseo de mostrar los bellos monumentos de Florencia a su comunidad local, seguramente más eficaz y atractivo si se habla en la lengua materna.

Desde el inicio del curso escolar, los profesores organizaron sus planes de clase según su riguroso itinerario pedagógico, coordinado por el profesor-facilitador, que en este caso era el profesor de Historia del Arte. La elección del coordinador viene dictada por el método utilizado tanto para el Arte como para la Historia de la ciudad de Florencia, precisamente, el centro histórico.

En la fase de diseño se tuvieron en cuenta tanto los programas de clase individuales como los diferentes enfoques pedagógicos. Al mismo tiempo, los profesores individuales habían tomado notas de los debates previos de las fases de planificación y del taller interno. Todo este trabajo facilitó la coordinación y colaboración de los profesores para trabajar en armonía, estableciendo así una forma empática de acercarse a los alumnos que, a su vez, lograron captar perfectamente la idea de perseguir un objetivo común.

(Para más detalles sobre las actividades experimentales llevadas a cabo por el "Instituto Marco Polo", consulte la Plataforma HEROES: <http://www.heroes-edu.eu/ittMarcoPolo1.page>).

Actividades y resultados experimentales

El trabajo de los profesores se planificó según un itinerario didáctico articulado y riguroso, en el que cada profesor, independientemente de la asignatura, fijaba los objetivos comunes. Al principio, todos los alumnos realizaron una prueba de acceso para evaluar los requisitos previos para participar en el proyecto Firenze The Right Way 2.0.

Objetivos de los profesores para ambas clases:

- Conocimiento del Patrimonio Artístico-Cultural del centro de Florencia,
- Principios para la protección del patrimonio artístico y cultural,
- Principios para la puesta en valor del patrimonio artístico y cultural,
- Redistribución verbal y/o mediática de los contenidos adquiridos,
- Adquisición por parte del alumno de diferentes habilidades comunicativas (verbales y no), la capacidad del alumno de hacerse portador de la cultura,
- Sensibilizar a los alumnos sobre la protección y el valor del Patrimonio Artístico como identidad cultural madurada a través del conocimiento cultural de diferentes orígenes geográficos e ideas,



- Potenciar el conocimiento de las lenguas extranjeras con especial atención al vocabulario técnico-artístico,
- Potenciar las habilidades comunicativas en todas las lenguas implicadas, incluso en las no comunitarias pero quizás en uso en la familia del estudiante (por ejemplo, chino, árabe, filipino, etc.),
- Potenciar el lugar del arte como lugar de investigación, protección, patrimonio y atracción cultural,
- Adquirir formas de relacionarse con los diferentes tipos de usuarios italianos y extranjeros (niños, jóvenes, adultos, ancianos, discapacitados), adaptando la lengua a los diferentes niveles de comprensión del interlocutor,
- Potenciar la diversidad cultural y promover el diálogo intercultural,
- Responsabilizar a las personas de un comportamiento cívico correcto.

En cuanto a la metodología, los profesores utilizaron inicialmente diferentes enfoques, como las lecciones formales, la "narración de historias", el "aprendizaje cooperativo" y el "aprendizaje práctico". Además, los alumnos realizaron trabajos de investigación de forma individual y/o en pequeños grupos. Su aceptación de estar abiertos a nuevos métodos sentó las bases para el desarrollo de la educación entre pares que, a su vez, generó excelentes resultados. La transmisión entre "pares" potenció el carácter activo y positivo de los alumnos, incluso de algunos de los más desmotivados.

Sobre todo, la colaboración entre los profesores contribuyó al éxito de la actividad, ya que al trabajar en grupo hacia un objetivo común los profesores crearon no sólo un importante punto de referencia, sino también un fuerte estímulo para todos los alumnos. Al final del proyecto, la mayoría de los alumnos consiguió alcanzar un buen nivel de autonomía, desempeñando, sin darse cuenta, el papel de tutor de los compañeros más frágiles. La estrecha colaboración con los profesores de necesidades especiales fue decisiva para toda la actividad. Se mostraron entusiasmados no sólo con los alumnos con problemas de aprendizaje y/o impedimentos físicos (Ley 104, SLD y BES), sino también con los alumnos emocionalmente frágiles. La colaboración y el compromiso de los profesores aseguraron la accesibilidad e inclusión de todos los alumnos, garantizando las necesidades específicas de todos ellos.

La larga pandemia de Covid -19 de 2020-2021 limitó profundamente la enseñanza presencial y el contacto con los turistas, por lo que hubo menos experiencia práctica sobre el terreno. A pesar de estas dificultades, resultó ser una experiencia de aprendizaje positiva gracias al método "Peer Education".

Para hacer frente a estos obstáculos y permitir que los alumnos pusieran en práctica de alguna manera los principios de "Firenze The Right Way", los profesores asignan a los alumnos la tarea de crear un vídeo corto en pequeños grupos sobre los lugares y las obras de arte de Florencia. Los temas elegidos por los alumnos, se convirtieron en una oportunidad para reflexionar sobre la Belleza de nuestro inmenso Patrimonio Cultural. En estos tiempos de pandemia, parecía aún más importante empezar de nuevo recordando la importancia y el valor de nuestro Patrimonio Cultural.



Los resultados fueron interesantes a nivel educativo, pero más débiles en cuanto a la producción final de los vídeos, ya que no hubo tiempo suficiente para que los alumnos dominaran el arte y las técnicas de realización de vídeos. Además, los alumnos tuvieron muy poco tiempo para adquirir experiencia sobre el terreno.



Estudiantes del ITT Marco Polo trabajando en Florencia

2.3.3 El contexto de la experimentación en Grecia (EKEDISY) (EKEDISY)

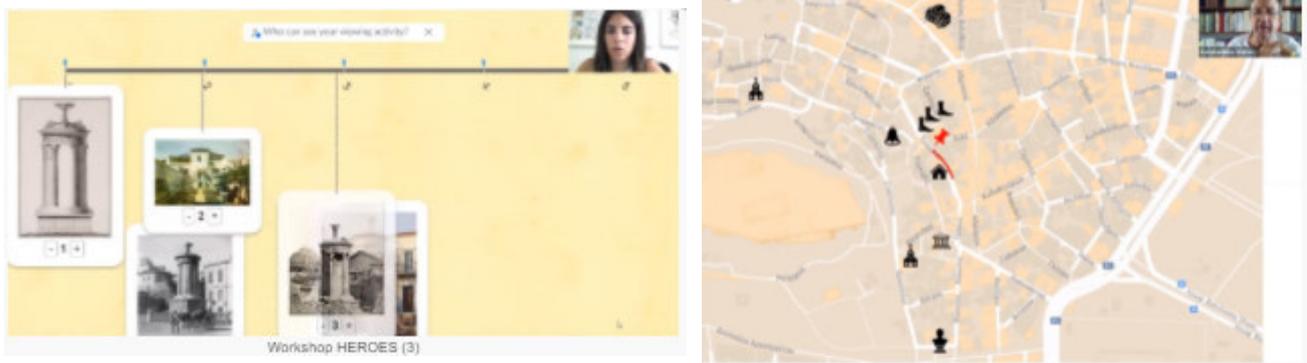
Después de que se aceptara la propuesta del proyecto HEROES, nos pusimos en contacto con varias escuelas y educadores con los que trabajamos estrechamente en varios proyectos para informarles sobre el proyecto Héroes. Establecimos una comunicación constante con dos escuelas secundarias de Atenas (Grecia) que fueron elegidas para participar.

Tras la primera reunión del proyecto, celebramos dos talleres en nuestra sede para informar a los profesores y educadores culturales participantes sobre el Proyecto HEROES, sus estructuras previstas, el método de educación entre iguales y las acciones necesarias para participar en el proyecto. Con cuestionarios y entrevistas semiestructuradas a los participantes en los talleres, elaboramos una encuesta preliminar sobre las actividades de educación sobre el patrimonio cultural en la escuela y el aprendizaje no formal en la escuela.

En la siguiente fase del proyecto y teniendo en cuenta las ideas de los participantes (profesores, educadores y estudiantes) desarrollamos la hoja de método de la actividad educativa, y las probamos online debido a las restricciones de covid con dos grupos escolares, de Atenas. Los colegios que participaron en la prueba fueron dos grupos escolares diferentes (aproximadamente 40 alumnos) con sus profesores (6 en total) procedentes del instituto Kantas (alumnos de 13 años) y del instituto 15 Peristeri (alumnos de 16 años) de Atenas, junto con ocho educadores de museos de School Life y Education Museum. Después de las actividades de prueba en línea y teniendo en cuenta los cambios y las propuestas que hicieron los participantes, tuvimos 4 reuniones (septiembre, octubre de 2021) para probar las actividades en persona y sobre el terreno para prepararlas para su aplicación final. En cuanto a las acciones específicas llevadas a cabo para la "Búsqueda del tesoro en la Antigua Grecia", la actividad se hizo primero como una búsqueda del



tesoro virtual (debido a las restricciones de covid) en el barrio de Plaka de Atenas en el centro histórico. La actividad, realizada online a través de Zoom, tuvo lugar el 08-09/06/2021.



Búsqueda del Tesoro Actividades en línea

A continuación, pusimos a prueba la actividad en persona con los estudiantes en septiembre y octubre, cuando las medidas covid permitieron dichos encuentros visitando los sitios y monumentos arqueológicos reales en Plaka, barrio de Atenas. La actividad se dividió en dos sesiones que tuvieron lugar respectivamente el 06-07/09/2021 y el 04-05/10/2021.

Los alumnos y sus profesores participaron activamente en el diseño de las diferentes preguntas para los acertijos de la búsqueda del tesoro junto con los educadores del museo, al tiempo que afirmaron que es una forma mucho más entretenida de aprender sobre la historia y el patrimonio cultural de Grecia. Se dividieron en pequeños grupos y cada equipo tuvo una gran variedad de ideas para los recorridos y el final de la búsqueda del tesoro, colaborando entre sí de forma excelente.

(Para más detalles sobre las actividades experimentales realizadas por EKEDISY, consulte la Plataforma HEROES: <http://www.heroes-edu.eu/greece4.page>).



Estudiantes griegos trabajando en Atenas

Actividades y resultados de la experimentación

En cuanto a los resultados más relevantes conseguidos dentro de toda la experimentación local del Modelo HEROES a través de la acción de la Búsqueda del Tesoro, podemos afirmar que los alumnos participaron en una actividad que aumentó su conciencia y expresión cultural, así como su conocimiento histórico y fueron capaces de utilizar sus habilidades digitales en la creación de la actividad. También aprendieron a cooperar entre ellos y a trabajar en equipos y grupos. A través de la repetición y el perfeccionamiento de la actividad podrán llevarla a cabo por su cuenta y acoger a compañeros de Europa en un entorno aún más articulado.

El impacto generado tanto en los estudiantes como en los profesionales de la educación (personal docente y educadores culturales) se observaron durante la realización de la actividad y tras su finalización, recogiendo sugerencias, reflexiones y observaciones de todos los participantes.

Para los estudiantes el impacto fue hacia su crecimiento personal y social, el conocimiento que alcanzaron a través de un método diferente de aprendizaje. También tuvieron la oportunidad de ampliar sus horizontes, de ser más flexibles y positivos en el cambio, pero también de responder mejor a la participación y aprovechar las oportunidades que se les ofrecen. Por otro lado, para el personal docente y los educadores de los museos tuvieron la oportunidad de ampliar sus conocimientos en métodos de enseñanza y en cómo guiar a sus alumnos (o público) de una manera más eficaz. También tuvieron la oportunidad de aprender nuevas habilidades y herramientas digitales que son esenciales en su progreso profesional.

Entre los comentarios más recurrentes, especialmente entre los jóvenes, surgió que todos sugirieron que la experiencia de la actividad en persona era muy superior y más atractiva y gratificante. El uso de tablets, teléfonos móviles, códigos QR y mapas de Google ha facilitado el seguimiento de la actividad (por ejemplo, para la investigación de los detalles históricos de cada monumento) y ha ayudado a los estudiantes a aprender nuevas formas de utilizar herramientas digitales que ya conocían.



Estudiantes griegos trabajando en Atenas

2.3.4 El contexto de la experimentación en España (Universidad de Málaga)

(Universidad de Málaga)

La experimentación en España se dividió en diferentes actividades que reflejan las diversas propuestas educativas que la Universidad de Málaga elaboró para el Método Educativo entre Pares anexo a estas Directrices. Se presta especial atención a la actividad centrada en la Virgen de la Victoria de Málaga. Para tener una visión completa y rica de todo el trabajo educativo realizado para la experimentación local, y para explorar en detalle las diversas intervenciones llevadas a cabo sobre el patrimonio cultural, material e inmaterial, local con estudiantes de secundaria es posible consultar los informes disponibles en la Plataforma HEROES (<http://heroes-edu.eu/library.page>)

La experimentación local requirió un largo proceso de preparación que se inició en octubre de 2021 y la participación de profesores de diferentes institutos y educadores de museos. Las acciones iniciales llevadas a cabo por el equipo de la Universidad de Málaga fueron contactar con tres institutos y dos museos que participaron en la fase de taller y -entre ellos- dos institutos y un museo aceptaron participar en la prueba local. Finalmente, la fase de prueba contó con la participación del Departamento de Educación del Museo Jorge Rando (el primer museo expresionista de España dedicado al artista homónimo), el IES Santa Rosa de Lima: Fundación Victoria, el IES San José: Fundación Loyola. Así, alumnos, personal docente y educadores culturales procedentes de estas instituciones han trabajado en la escultura de la Virgen de la Victoria (siglo XV) y en la escultura creada por el propio artista Jorge Rando.

Todo el programa de actividades para el ensayo local se ha elaborado siguiendo los principios establecidos por el Modelo HEROES. En abril de 2021 se organizó un taller para difundir las indicaciones entre los profesores y educadores de museos, y trabajar de forma coordinada en el diseño de sus propuestas. Las indicaciones generales de trabajo fueron que:

1. Cada instituto designa y desarrolla una actividad con el grupo de clase elegido para la prueba local.
2. Preferentemente, el grupo elegido tiene la posibilidad de participar en la LTA.
3. El grupo de clase se divide en pequeños grupos para que puedan participar en la actividad actuando como emisores y receptores.
4. El diseño de las actividades se realiza de forma colaborativa entre los miembros del grupo (alumnos, profesores y educadores de museos), siguiendo el Modelo HEROES.
5. Las actividades están vinculadas al museo participante (Jorge Rando). También se proponen otros ejemplos de sitios patrimoniales que pueden ser objeto de actividades complementarias.

Durante el ensayo del Modelo HEROES en Málaga en la actividad centrada en la Virgen de la Victoria realizada por las tres instituciones locales mencionadas, los alumnos, profesores y educadores culturales trabajaron sobre el icono sagrado entre el arte antiguo y el contemporáneo.

El estudio del Santuario dedicado a esta imagen de la Virgen, la Catedral de Málaga y la reinterpretación contemporánea que el artista Jorge Rando hizo del santo icono, permitió a los



alumnos del colegio encontrar la inspiración para crear obras creativas originales de Nuestra Señora de la Victoria. La prueba se ha desarrollado en tres fases:

Fase 1- Acercamiento, investigación y estudio del patrimonio malagueño con especial atención al objeto seleccionado (*Santuario de la Virgen de la Victoria, Catedral de Málaga, Museo Jorge Rando*)

En esta primera fase se ha procedido a las visitas de la Catedral, del Santuario de la Virgen de la Victoria (incluyendo la Capilla de la Virgen, la Cripta del Santuario y el Panteón de los Condes de Buenavista, joya del barroco, declarado BIC) - donde se custodia el antiguo icono de la patrona de Málaga - y del Museo Jorge Rando, donde los participantes pudieron observar la interpretación de la patrona de Málaga por parte del artista Jorge Rando. La visita al Museo Jorge Rando fue dirigida por uno de los educadores que hizo una introducción de la historia de la Virgen, relacionándola con la realizada por el famoso artista local. Todas estas visitas de estudio se realizaron en línea, debido al estado de alerta para Covid -19.

Fase 2- Actividades creativas de los alumnos: presentación visual del proceso creativo a través de instalaciones, performances, vídeo, dibujos en 3D

Durante esta fase se han realizado actividades creativas por parte de los alumnos que han podido recrear fielmente y/o libremente el icono de la Virgen con la realización de dibujos en blanco y negro y en color, esculturas y recreaciones en 3D. Los alumnos realizaron bocetos a lápiz y a color con los rasgos que identifican a la Virgen de la Victoria, enriquecidos con diferentes elementos interpretativos añadidos por ellos según su propia creatividad, actitud y emociones. También realizaron un modelado en arcilla para reconstruir los bocetos en 3D (**Colegio Santa Rosa de Lima**).



*Trabajo en torno al icono sagrado por parte de los alumnos de Santa Rosa de Lima
Fotografías de la experiencia (por Victoria Márquez)*

Asimismo, en esta fase los alumnos del **Instituto San José** realizaron un estudio sobre instalaciones conceptuales y actuaciones artísticas. Partiendo de los elementos geométricos presentes en la interpretación contemporánea que hace Rando del icono sagrado de la Virgen, diseñaron y realizaron una original instalación artística que juega con los temas de la interculturalidad y la interreligiosidad a través de figuras geométricas. La instalación utiliza las figuras geométricas como metáfora de las diferentes religiones que pueden coexistir juntas formando una estructura resistente y perfectamente equilibrada (las formas están hechas de papel), por lo que muchos elementos individuales frágiles pueden constituir un fuerte cuerpo integrado, si permanecen

pacíficamente juntos. El peculiar ensamblaje de las formas de papel que constituyen la instalación, de hecho, es lo suficientemente fuerte como para soportar el peso de una persona, simbolizando la fuerza y la energía de la interculturalidad.



Trabajos en la instalación artística de los alumnos de San José

Fase 3- Presentación visual de todo el proceso creativo

Finalmente, la tercera fase consistió en la creación de un vídeo de presentación creado por los alumnos para ilustrar el proceso creativo desarrollado por ambos grupos y para mostrar los resultados obtenidos. El trabajo de toda la fase creativa recogido en el vídeo está disponible en la Plataforma HEROES en <http://heroes-edu.eu/spain3.page>).

Actividades experimentales y resultados

En cuanto a los impactos tanto en los alumnos como en los profesionales de la educación, podemos afirmar que el proyecto colaborativo museo-escuela sobre el patrimonio cultural ha supuesto un reto tanto para los alumnos como para los profesores y educadores de museos. Aunque los alumnos no han podido experimentar el aprendizaje entre iguales debido a las limitaciones de movilidad local durante la primera fase, el proyecto realizado ha sido una fuente de satisfacción personal ya que toda la información obtenida ha sido fruto de la investigación en grupo, algo que les ha permitido comprender el alcance de lo que se les pedía.

En cuanto a los educadores del museo, no están acostumbrados a que los alumnos acudan al aula-museo preparados de antemano, y esta formación preparatoria a medida les permitió profundizar en el significado de la obra de Jorge Rando, mientras que los profesores -que trabajan con la metodología de aprendizaje basado en proyectos- consideraron esta experiencia muy satisfactoria. Gracias a esta actividad -de hecho- en la actitud de los alumnos mostrada hacia el método y los contenidos educativos propuestos han encontrado la motivación para ampliar su investigación en el aprendizaje entre iguales. Trabajar la interpretación de la obra de Jorge Rando sobre la Virgen de la Victoria, primero con bocetos y luego con la escultura en 3D con los profesores, permitió comprender contenidos que no se suelen trabajar en el aula de Educación Plástica y Visual. Además, el trabajo propuesto (siempre consensuado con los alumnos) de mirar la obra de Rando en relación el significado de los elementos geométricos (cubos) como representación figurativa de la convivencia pacífica, abrió el espectro hacia la comprensión no sólo de la asignatura de Artes

Plásticas o patrimonio cultural, sino que se trabaja transversalmente la interculturalidad y, con ello, se establecen contenidos y objetivos de la cultura de paz.

● **Puntos fuertes de esta experiencia metodológica**

a) La experiencia ha supuesto la colaboración entre el Museo Jorge Rando y los centros escolares. Esta colaboración ha sido muy gratificante para todos los agentes implicados, especialmente para los alumnos que han podido experimentar y trascender la importancia de este objeto cultural, que además es la patrona de la ciudad de Málaga, desde diferentes ángulos.

b) Esta experiencia ha supuesto salir del aula para visitar otros agentes culturales, llevando así la enseñanza y el aprendizaje a otros entornos directamente relacionados con el aprendizaje propuesto. Salir del aula y conectar lo aprendido con la realidad de dicho aprendizaje ha reconfigurado la enseñanza y especialmente la metodología artística.

c) La propuesta de educación entre iguales ha supuesto un enriquecimiento palpable y muy satisfactorio desde el punto de vista metodológico y de convivencia entre los alumnos, influyendo enormemente en el trabajo transversal de colaboración e interdisciplinariedad.

● **Puntos débiles**

a) El primero y más importante es la obligatoriedad de haber tenido que trabajar online en todo momento, debido a la situación provocada por el COVID-19, y que también ha restado la posibilidad de experimentar el proceso de aprendizaje en entornos muy enriquecedores como pueden ser la visita al Museo o al mismo Santuario de la Virgen de la Victoria.

b) Los alumnos malagueños trabajaron con la perspectiva de compartir sus aprendizajes con sus compañeros de Florencia en su visita a Málaga, pero la experiencia hubiera sido mucho más completa y rica -sobre todo para los alumnos españoles- si hubiera existido la posibilidad de reciprocidad participando en una experiencia similar en Florencia.

c) Pensar que esta interesantísima experiencia para los alumnos sigue siendo una excepción ligada al proyecto HEROES: todavía no se incluye regularmente en los programas escolares, pero el deseo es convertirla en una oportunidad educativa estable en beneficio de los alumnos.

3 LA EXPERIENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE, ENSEÑANZA Y FORMACIÓN

(Centro Machiavelli)

Las Actividades de Aprendizaje, Enseñanza y Formación (AEPF) representaron la clave de toda la fase de prueba de los contenidos educativos proporcionados por el Modelo HEROES. Estas actividades enriquecieron la experimentación local llevada a cabo en cada país con una experiencia adicional destinada a crear un escenario real para el encuentro y el intercambio mutuo sobre los temas del patrimonio cultural entre jóvenes estudiantes y profesionales de la educación procedentes de diferentes países.



A través de esta peculiar acción, el Modelo obtuvo una aplicación más amplia y proporcionó a todos los participantes implicados (estudiantes, profesores y educadores culturales) diferentes tipos de beneficios como: el enriquecimiento profesional, una mayor conciencia del potencial del diálogo intercultural -a partir precisamente del descubrimiento compartido del patrimonio cultural local- y la ampliación de las relaciones personales, especialmente entre los más jóvenes.

La LTTA consistió en una semana de formación -celebrada en Málaga (octubre de 2021) y en Atenas (noviembre de 2021)- que incluyó actividades educativas específicas entre pares centradas en el patrimonio cultural local, visitas de estudio a sitios culturales y arqueológicos, a museos y los centros históricos de ambas ciudades. Las sesiones diarias de formación se complementaron también con momentos informales de socialización y ocio, que hicieron aún más efectiva la metodología entre pares, fomentando el interés, la curiosidad y el bienestar entre los jóvenes participantes, y permitiendo el pleno cumplimiento de todos los objetivos educativos previstos.

En comparación con lo previsto inicialmente en la propuesta, durante la aprobación del proyecto, los LTTA se vieron sometidos a una drástica reducción por motivos formales que supusieron el recorte de los flujos de movilidad de estudiantes españoles y griegos a Florencia. De este modo, las actividades en el extranjero sólo afectaron a dos grupos seleccionados de seis estudiantes italianos cada uno del Instituto "Marco Polo", que fueron acogidos en Málaga y en Atenas junto con sus profesores acompañantes. No se puede negar que este aspecto, desgraciadamente, eliminó la reciprocidad de toda la acción educativa transnacional que inicialmente se pretendía llevar a cabo para cada país. No obstante, los alumnos de los centros de secundaria locales implicados tanto por el socio español como por el griego contribuyeron activamente a las sesiones de formación preparadas para los italianos, colaborando de forma muy proactiva en la realización de las actividades y mostrando un gran interés por los temas relativos a la educación sobre el patrimonio cultural.

Para llevar a cabo las actividades educativas sobre el patrimonio cultural y así poner a prueba el Modelo en su dimensión ampliada, los socios anfitriones -la Universidad de Málaga y EKEDISY- se valieron de sus propios profesionales para coordinar y animar las actividades de los pares y contaron con el apoyo de las instituciones culturales y educativas locales ya implicadas en las pruebas locales (el Colegio Cardenal Herrera Oria, el Colegio San José, el Museo Jorge Rando de Málaga y los institutos 15 de Peristeri y Kantas de Atenas).

Desde el punto de vista pragmático y pedagógico, la acción LTTA contribuyó a:

- Mejorar las sinergias entre las instituciones educativas y culturales a nivel europeo con fines educativos;
- Reforzar los perfiles de los profesionales de la enseñanza, apoyando su desarrollo mediante un mayor intercambio de experiencias y mediante competencias renovadas para la educación sobre el patrimonio cultural y el diálogo intercultural;
- Sensibilizar al personal docente sobre las potencialidades del aprendizaje no formal que podrían añadirse a la enseñanza formal tradicional, observando el trabajo de sus colegas sobre los principios y contenidos proporcionados por el Modelo HEROES;



- Adquirir y reforzar por parte de los alumnos las habilidades básicas y las competencias culturales específicas, que se utilizarán tanto en la Escuela como para su entrada provechosa en el mercado laboral, según sus propias preferencias y aptitudes para futuras elecciones profesionales y de carrera;
- Desarrollar las competencias transversales de los alumnos, tales como las habilidades lingüísticas, el trabajo en equipo y las capacidades de resolución de problemas y de auto-empoderamiento.

3.1 Experiencia educativa entre pares en Málaga (octubre de 2021)

(Instituto Tecnológico para el Turismo "Marco Polo", Universidad de Málaga)

La experiencia educativa entre pares en Málaga (Learning Teaching Training Activities - LTTA) tuvo lugar entre el 25 y el 29 de octubre de 2021 y en ella participaron seis alumnos del Instituto Marco Polo de los cursos 5A -5D - 5E y diferentes grupos de alumnos españoles procedentes de los colegios locales Cardenal Herrera Oria, Santa Rosa de Lima y San José, que previamente participaron en las actividades españolas sobre contenidos culturales y patrimoniales con el objetivo de aprender a realizar actividades de aprendizaje entre pares junto a las profesoras de Educación Plástica y Visual Victoria Márquez y Lola Sánchez.

En general, los estudiantes italianos disfrutaron de su experiencia en Málaga y se mostraron contentos con el viaje en general. Volvieron a casa entusiasmados por los maravillosos días que pasaron en España, en parte por el hecho de haber podido viajar por fin después del último año de aprendizaje a distancia. Ninguno de los estudiantes había participado nunca en un proyecto Erasmus y, sobre todo, apreciaron la generosa hospitalidad y amabilidad de sus compañeros españoles.

Por exigencias específicas de los colegios locales españoles implicados, algunos de sus estudiantes que acompañaban a los italianos en algunas actividades eran muy jóvenes (edad de Secundaria), sin embargo, a pesar de la diferencia de edad, hubo un intercambio provechoso entre ellos y los estudiantes italianos consiguieron practicar sus conocimientos de español e intercambiar ideas sobre las culturas española e italiana, los términos artísticos, etc. Por parte de los españoles, la oportunidad de tratar con estudiantes de mayor edad hizo que los más jóvenes se responsabilizaran de llevar a cabo sus tareas como educadores entre pares con seriedad y motivación. La Catedral de Málaga, el Santuario de la Virgen de la Victoria y el Museo Jorge Rando fueron los tres escenarios del patrimonio histórico-artístico de Málaga elegidos por el socio español para llevar a cabo las actividades educativas entre pares basadas en los principios del Modelo HEROES. Todo el programa educativo se complementa también con otras visitas de estudio a otros museos y lugares de interés artístico como: el Museo Carmen Thyssen, el centro histórico de la ciudad con la Alcazaba y el teatro romano, el Centro Pompidou, el Muelle Uno y el Museo Picasso.

Aprovechando los peculiares entornos culturales que ofrecen la Catedral de Málaga, el Santuario de Santa María de la Victoria y el Museo Jorge Rando, la actividad comenzó el martes 26 con la presentación de la Catedral y el Santuario por parte de los alumnos de 2º de Bachillerato del Colegio Cardenal Herrera Oria. Los alumnos no sólo presentaron los elementos técnicos e histórico-artísticos



de ambos monumentos, sino que introdujeron a sus compañeros florentinos en la comprensión del fervor popular de la Semana Santa malagueña, mostrando y explicando las imágenes religiosas de las distintas cofradías que durante esos días se exponían en la Catedral.



Estudiantes florentinos y del centro Cardenal Herrera Oria en el Camarín de la Virgen de la Victoria (obra de Felipe de Unzuñunzaga) y en la Plaza de las Cadenas de la Basílica Catedral de Málaga

La actividad entre pares continuó el día 27 con los alumnos del colegio Santa Rosa de Lima, que presentaron la obra del pintor neoexpresionista Jorge Rando a sus compañeros italianos, mientras que los alumnos del colegio San José del curso de Educación Plástica Visual y Audiovisual mostraron y explicaron su trabajo sobre el concepto de interculturalidad realizado durante el ensayo local español de la metodología HEROES. La instalación artística creada por los alumnos se realizó partiendo (e inspirándose) de la obra de Rando, la Patrona de Málaga, una escultura en acero oxidado que alberga seis representaciones en bronce de la Virgen de la Victoria y del estudio de la antigua talla de la Virgen de la Victoria que se encuentra en el santuario homónimo.

Más allá de la simbología de las dos obras maestras, los alumnos del Colegio San José trabajaron en el entendimiento entre las culturas cristiana y musulmana, realizando la instalación con finos tubos de papel reciclado, en los que el cubo y la pirámide simboliza la idea de unidad y fuerza entre culturas y reclamaron la acción a través de una parte performativa para caminar sobre estos cuerpos geométricos. La performance pretendía simbolizar la fragilidad de las relaciones humanas y la unión de ambas culturas para "dar fuerza y resistencia a las fluctuaciones de las diferentes poblaciones y -en lugar de rechazar los diferentes orígenes culturales- encontrar ayuda y apoyo humanitario" (Profesora Lola Sánchez).

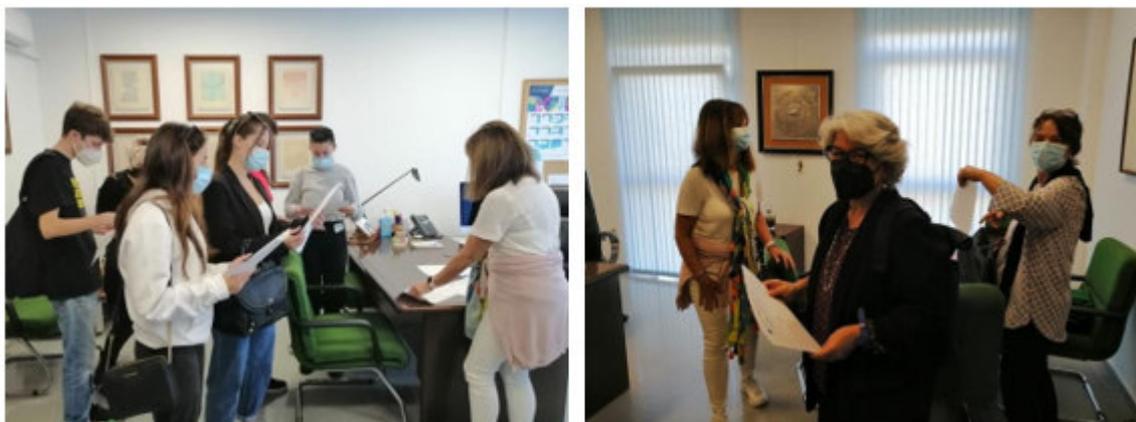
Esta particular forma de entender el patrimonio cultural desde un punto de vista contemporáneo se enmarca en el Convenio de Faro (2005), que promueve el conocimiento del patrimonio como recurso común para la convivencia pacífica de las diferentes culturas. Para cerrar la sesión, los alumnos italianos -flanqueados por los del San José- experimentaron la construcción de los particulares módulos de papel reciclado utilizados para construir la instalación, trabajando juntos en el patio del centenario mandarín del Museo Jorge Rando. Por su parte, los alumnos del Instituto Marco Polo mostraron un vídeo sobre cómo entienden y narran el patrimonio cultural de forma teatral, basándose en la colección Tesoro de los Grandes Duques de la Galería Palatina de Florencia.



Estudiantes florentinos y de San José mirando la realización de vídeos italianos y trabajando en el patio del mandarino centenario del Museo Jorge Rando

La responsable del proyecto HEROES y decana de la Universidad de Málaga, la profesora Rosario Gutiérrez Pérez, recibió a los estudiantes florentinos el 28 de octubre en la Facultad de Educación para comentar con ellos toda la experiencia y destacar los propósitos educativos (y la filosofía) que hay detrás de las actividades realizadas en Málaga. Las acciones llevadas a cabo pretendían intentar ir más allá de la mera transmisión de contenidos teóricos sobre el patrimonio cultural conduciendo hacia una experiencia más directa con el entorno, una experiencia personal real con el patrimonio, porque es a partir de ahí que se construye el conocimiento en torno a los espacios. De ahí que algunas de las actividades diseñadas por las profesoras Lola Sánchez y Victoria Márquez tuvieran que ver con la interpretación. El encuentro en la facultad dio también la oportunidad a los alumnos de Florencia de debatir sobre el vídeo proyectado el día anterior, teatralizando los contenidos culturales que han trabajado.

Entre las fortalezas más relevantes detectadas dentro de la peculiar experiencia del LTTA se encuentra el potencial del enfoque no formal basado en las relaciones entre pares, ya que fue capaz no sólo de difundir contenidos culturales significativos y conocimientos sobre el patrimonio malagueño (y florentino) a través del intercambio de experiencias e información entre los jóvenes participantes, sino también de establecer relaciones interpersonales y mejorar competencias transversales específicas como la lingüística (los estudiantes italianos tuvieron la oportunidad de practicar el español con sus compañeros durante su estancia en Málaga).



Estudiantes y profesores del Instituto Marco Polo reciben sus certificados de asistencia

3.2 Experiencia educativa entre pares en Atenas (noviembre de 2021)

(Instituto Técnico para el Turismo "Marco Polo", EKEDISY)

Las Actividades de Formación para el Aprendizaje y la Enseñanza (LTTA) en Atenas tuvieron lugar entre el 21 y el 27 de noviembre de 2021, con la participación de seis estudiantes del Instituto Marco Polo de las clases 5A - 5D - 5E del grado 13 y de estudiantes griegos previamente involucrados por EKEDISY en la fase de prueba del Modelo HEROES (de la Escuela Secundaria Kanthas).

Los estudiantes italianos destacaron inmediatamente el valor positivo de la experiencia, definida como hermosa, muy emocionante y gratificante, especialmente por el valor educativo, ya que finalmente pudieron apreciar de cerca el rico patrimonio cultural de la ciudad de Atenas.

Una vez más, tuvieron la oportunidad de admirar los monumentos, los museos y las obras de arte, que en el transcurso de los últimos tres años tuvieron la oportunidad de estudiar y analizar detenidamente, testimonio fundamental de nuestra cultura occidental. Hasta entonces, los alumnos sólo habían estudiado fotos, vídeos e imágenes de Internet, que los mismos profesores, con gran dificultad, habían tratado de hacerles apreciar a lo largo de los años.

Atenas, por tanto, se les presentó inmediatamente con todo su encanto y belleza, su inmensamente rica historia antigua y, por supuesto, su historia del arte. Gracias a este proyecto, los estudiantes pudieron apreciarlo todo.

Durante la semana, los estudiantes italianos y griegos tuvieron la oportunidad de participar juntos en un rico programa de actividades, visitas en museos y sitios arqueológicos y talleres educativos con el apoyo de sus profesores y educadores de los museos School Life and Education Museum.

El evento principal -la actividad diseñada por ellos, "La búsqueda del tesoro en la antigua Atenas"- se llevó a cabo el segundo día y tuvo un gran éxito y los objetivos educativos alcanzados fueron los siguientes:

- Comprensión y conocimiento del patrimonio cultural griego.
- Exploración de diferentes períodos de la historia y de la historia local de Atenas.
- Desarrollo de habilidades de colaboración entre los estudiantes, los profesores y los educadores del museo.

- Cultivo de las habilidades digitales mediante el uso de diferentes herramientas digitales para llevar a cabo con éxito las actividades.
- Desarrollo de habilidades de exploración, descubrimiento, resolución de problemas y pensamiento crítico.
- Participación activa en la investigación histórica y en la producción de conocimiento histórico.
- Desarrollo de una relación profunda con estudiantes de un país diferente y a través de su experiencia compartida crear un vínculo real.
- Desarrollo de mejores competencias en lenguas extranjeras.

Hay que destacar que las aportaciones y sugerencias tanto de los alumnos como de los profesores fueron muy valiosas para la realización de la actividad. Su punto de vista enriqueció la actividad con nuevos y valiosos métodos y pasos. Los alumnos y los profesores italianos expresaron su agrado por la actividad y se aferraron a su marco para desarrollar el suyo propio, en su ciudad que también tiene un rico patrimonio cultural.

El lugar de celebración de la actividad fue el barrio de Plaka -en el centro histórico de Atenas y situado a los pies de la colina de la Acrópolis- que se caracteriza por la historia de siglos desde la Antigüedad hasta la actualidad. Los aspectos de la mitología y la historia invitaban a los alumnos a descubrirlos en cada calle, edificio y monumento. A través de la actividad, junto con los alumnos del instituto Katas, los italianos entraron en contacto con la historia aprovechando una metodología diferente que les hizo partícipes activos del conocimiento. Así, crearon el escenario sobre el que se desarrollaba la historia, construyeron el mapa, encontraron las misiones, los acertijos, los rompecabezas que dieron la oportunidad de descubrir la historia de los monumentos y de la zona como una aventura mágica y fascinante. Se ha presentado la fundación de Atenas, las historias de los antiguos dioses y héroes y los alumnos han podido vivir como antiguos atenienses y como accionistas del barrio de Plaka o -como lo llaman- el barrio de los dioses. La aventura terminó en el bello edificio neoclásico del siglo XIX, que alberga el Museo de la Vida y la Educación Escolar, donde continuaron las sorpresas.





Búsqueda del Tesoro en la Antigua Grecia y talleres en el Museo EKEDISY

Dentro del programa de visitas culturales se han incluido algunos de los sitios culturales más famosos como el Museo de la Casa de los Vientos, el Museo de la Acrópolis, el Jardín Nacional de Atenas, el Museo de la Cultura Griega Moderna - Hombres y Cultura, la Colina Filopappou, el sitio arqueológico de la Acrópolis y el Museo de Arqueología-.

Dos guías excepcionales -como fueron definidos por los comentarios de los estudiantes florentinos- acompañaron al grupo a los distintos lugares y museos estando siempre disponibles y dispuestos a explicar la importancia de su Patrimonio Cultural. Los estudiantes italianos aprovecharon esta oportunidad para hacer muchas preguntas para profundizar en su comprensión y apreciación de la cultura griega, el arte, la arquitectura, la historia y la historia del arte de Atenas. Los guías siempre hablaban en inglés para las actividades, las visitas a los museos y los paseos.



Estudiantes italianos en la Acrópolis y Museo de la Acrópolis

Durante su estancia en Atenas, los estudiantes tuvieron la oportunidad de mostrar sus proyectos "Embajadores del Arte" realizados durante el curso escolar 2020/2021 en el Museo Nacional del



Bargello y en otros dos museos del Palazzo Pitti de Florencia. El objetivo de la tarea no era sólo mostrar y describir las obras de arte específicas, sino también explicar a los estudiantes griegos el concepto de Peer Education, un método de colaboración entre compañeros de clase. Trabajar en el proyecto también ayudó a llenar el vacío de la enseñanza a distancia durante la pandemia.

Durante su estancia en Atenas, de hecho, entre las múltiples actividades propuestas y llevadas a cabo desde el rico programa EKEDISY estaba la posibilidad de que los estudiantes ilustraron sus vídeos artísticos a los alumnos del instituto Kanthas -a quienes habían conocido previamente en la actividad "Búsqueda del tesoro en la antigua Atenas"-. Esto permitió la reciprocidad entre los estudiantes italianos y griegos al compartir y discutir juntos las actividades sobre el patrimonio cultural realizadas hasta el momento en su país.

La proyección de sus vídeos fue una oportunidad muy importante para que los alumnos de Marco Polo explican e ilustran sus proyectos de clase. Pensaban que se dirigirán a alumnos de su misma edad -alumnos de bachillerato (18 años), mientras que los alumnos de Kanthas tenían catorce/quince años-, pero la diferencia de edad entre los dos grupos no impidió que se produjera un intercambio constructivo y provechoso sobre contenidos culturales entre ellos: cada alumno pudo presentar el vídeo de su clase, y los alumnos griegos apreciaban las presentaciones a su manera, a pesar de la diferencia de edad. Los alumnos de Marco Polo quisieron subrayar la hospitalidad de la escuela Kantas y de sus profesores y alumnos: siempre fueron recibidos con los brazos abiertos y con entusiasmo en las dos ocasiones en que se encontraron, experiencias que nunca olvidarán.

Los estudiantes italianos consideraron la LTTA una experiencia muy agradable e interesante, animada por muchas expectativas y la curiosidad de conocer a los estudiantes griegos, a sus profesores y, sobre todo, de atesorar un recuerdo imborrable. Los estudiantes griegos anfitriones opinaron lo mismo y entregaron a cada estudiante una pequeña agenda, acompañada de una breve dedicatoria de agradecimiento y buena suerte para el futuro. Los estudiantes de Marco Polo apreciaron mucho este generoso gesto de hospitalidad, que contribuyó a formar un vínculo de profundo sentimiento y amistad.

Una vez más, los profesores y educadores culturales, así como todos los alumnos implicados, apreciaron el potencial de aprendizaje de la metodología no formal adoptada y la relevancia de asignar a los más jóvenes el papel principal dentro del proceso educativo. Fue capaz de impulsar su interés y motivación hacia las actividades propuestas y permitió contribuir a un ambiente de aprendizaje confortable, donde la dimensión afectiva y emocional sustentaba la consecución de los objetivos educativos.





Ceremonia de certificación final en EKEDISY

Bibliografía

Alonso-Sanz, A. (2011). La visita al museo como parte de la formación inicial del profesorado en Educación Artística. *Arte y políticas de identidad*, 5, 43-60.

Alves da Silva, C. y Ferreira, C. (2016). Las redes sociales y el aprendizaje informal de estudiantes de Educación Superior. *Acción Pedagógica*, 25, 6-20.

Aubert, A.; Flecha, A.; García, C.; Flecha, R.; Racionero, S. (2008). *Aprendizaje Dialógico en la Sociedad de la información*. Barcelona: Hipatia.

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.

Aguirre Pérez, C. y Vázquez Molini, A. (2004). Consideraciones generales sobre la alfabetización científica en los museos de ciencia como espacios educativos no formales. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 3 (3), 1-26.

Bellido Blanco, A. (2018). Educación no formal y patrimonio cultural: concursos y otras propuestas institucionales en Castilla y León. *E-rph Revista electrónica de patrimonio histórico*, 22, 124-147.

- Benedicto, J. et al. (2014). *Transitar a la intemperie: jóvenes en busca de integración*, Madrid: Injuve.
- Berbel, N. y Díaz, M. (2014). Educación formal y no formal. Un punto de encuentro en educación musical. *Aula Abierta*, 42, 47-52.
- Boda G. (2001). Life skill e peer education: Strategie per l'efficacia personale. La Nuova Italia.
- Bressan A. –Dal Canton S. Project Work, Storia di un'esperienza di Peer Education – MASTER – programmare, progettare, valutare per competenze – Anno Accademico: 2013/2014
- Coca Jiménez, A. y Pérez Mulas, A. (2011). Repensar las prácticas educativas en museos y centros de enseñanza. Relato de una experiencia. *Arte y Políticas de Identidad*, 5, 13-26.
- Cole, M. (1999). *La psicología cultural*. Madrid: Morata.
- Colom, A. J. (2005). Continuidad y complementariedad entre la educación formal y no formal. *Revista de Educación*, 338, 9-22.
- Coombs, P. H., y Ahmed, M. (1975). *La lucha contra la pobreza rural. El aporte de la educación no formal*. Madrid: Tecnos.
- Del Valle, C. (2016). El aprendizaje dialógico en la intervención socio-educativa: espacio vital en la producción de conocimientos. *Revista Ciencias de la Educación*, 26 (47), 226-242.
- Delgado Aguiar, A. (2011). La mediación social e intercultural en espacios públicos. Investigación Curso en mediación social e intercultural (pp. 1055-1064). En F. J. García Castaño y N. Kressova (Coords.). *Actas del I Congreso Internacional sobre Migraciones en Andalucía*. Granada: Instituto de Migraciones.
- Official Journal of the European Union. Council Recommendation of 22 May 2018, available at [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=SV](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=SV)
- Dewey, J. (2008). *El Arte como Experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Díez, J., y Flecha, R. (2010). Comunidades de Aprendizaje: un proyecto de transformación social y educativa. Monográfico sobre Comunidades de Aprendizaje. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 67(24,1), 19-30.
- Fernández Inglés, S. (2019). *El museo como instrumento para el trabajo colaborativo. Uso de la educación artística en la construcción y desarrollo de la cultura de paz*. Tesis Doctoral (inédita). Universidad de Málaga.
- Ferrante, A y Sartori, D. (2012). La riflessione pedagogica tra educazione formale e non formale. *Education Sciences & Society, Ri-pensare la pedagogia, ri-pensare l'educazione*, 3(2), 235-253.
- Foresto E. (2020). Aprendizajes formales, no formales e informales. Una revisión teórica holística. *Contextos de Educación*, 29 (21), 24-36.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Madrid: Siglo XXI.



- Gómez del Águila, L.M., Vaquero-Cañestro, C. (2014). Educación Artística y experiencia importada: Cuando la construcción de significados recae en lo anecdótico. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26(3), 387-400.
- Gómez-Ruiz, P. y Gil López, A. J. (2018). El estilo de aprendizaje y su relación con la educación entre pares. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 221-237.
- Gorjón Gómez, F.J. (2016). Mediación, ciencia social emergente. *Comunitania. Revista Internacional de Trabajo Social y Ciencias Sociales*, 12, 9-25.
- Gutiérrez Pérez, R. (2012). Educación Artística y Comunicación del Patrimonio. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 24(2), 283-299.
- Habermas, J. (1987). *Teoría de la acción comunicativa*. Tomos I y II Madrid: Taurus.
- Kozulin, A. (1984). *Psychology in Utopia*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Martín Cáceres, M., López, I., Morón, H., Ferreras, M. (2014). La Educación Patrimonial en los museos. Análisis de materiales didácticos. *Clio. History and History teaching*, 40, 1-24.
- Olivar, S. y Coca, P. (2014). Proyectos comisariales pedagógicos en museos de arte contemporáneo. *Clio. History and History teaching*, 40, 1-11.
- Paradise, R. (2005). Motivación e iniciativa en el aprendizaje informal. *Revista Electrónica Sinéctica*, 26, febrero-julio, 12-21.
- Pastor, M.I. (1999). Ámbitos de intervención en educación no formal. Una propuesta taxonómica. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 11, 183-215.
- Peña-Zabala, M., y Porcel- Ziarsolo, A. (2019). Del museo al aula: propuesta para la creación de prácticas artístico-didácticas entre iguales. *EARI*, 10, <http://dx.doi.org/10.7203/eari.10.14320>
- Prieto, O. y Duque, E. (2009). 'El aprendizaje dialógico y sus aportaciones a la teoría de la educación', en: *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* [en línea]. 2009, 10(3), 7-30 [fecha de Consulta 21 de noviembre de 2020]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201014898002>
- Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning. Official Journal of the European Union C 189/1.
- Rodríguez, N. (2008). *Acceso, comprensión y apreciación del patrimonio histórico-artístico. Reflexiones y estrategias*. Málaga: MUPAM.
- Rosati, C. (2009). *Amico Museo. Per una museologia dell'accoglienza*. Firenze: Edifir.
- Santos, M. A. (1996). *Evaluar es comprender. De la concepción técnica a la dimensión crítica*. Investigación en la escuela, 30 (S), 5-13.

Simeon I.M. e Buonincontri P. "Il Patrimonio culturale materiale ed immateriale", da "Il Futuro dei Territori Antichi" - 2013 – CUEBC.



Soto, M.D. (2017). Diversidad. Espacios y contextos humanizados. En R. Huerta y Alonso-Sanz (Eds). *Entornos informales para educar en artes*. Universitat Pública de València.

UNESCO (2010). *La Agenda de Seúl: Objetivos para el desarrollo de la educación artística. Segunda Conferencia Mundial sobre la Educación Artística*. Seúl: UNESCO.

Uribe, M. R. (2011). Estrategias verbales de intercambio dialógico: Marcas conversacionales de respuestas preferidas. Disponible en <http://biblioteca.digital.caroycuervo.gov.co/id/eprint/194>

Vargas, C. (2017). El aprendizaje a lo largo de toda la vida desde una perspectiva de justicia social. *Investigación y prospectiva en educación- Documentos temáticos*, Unesco.

Vila, I. (1987). *Vygotski: la mediación semiótica de la mente*. Vic: EUMO.

Vygotsky, L. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Austral.

Vygotski, L. (2017). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Madrid: Marcial Pons.

Wells, G. (2001). *Indagación dialógica: hacia una teoría y una práctica sociocultural de la educación*. Barcelona: Paidós.

Zabala, M. y Roura, I. (2006). Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 11, 233-261.

Zuccoli, F. (2020). Tra educazione formale e non formale, un progetto interdisciplinare a partire dal contatto con le opere d'arte. *Formazione & Insegnamento*, XVIII – 1 doi: 10.7346/-fei-XVIII-01-20_31



Método de educación entre
pares para la

EDUCACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

Anexo a

DIRECTRICES PARA LOS
HÉROES



PROYECTO HEROES - PATRIMONIO, RAÍCES CULTURALES Y
ESTRATEGIAS INNOVADORAS DE EDUCACIÓN ENTRE PARES Programa de la
UE ERASMUS+ EDUCACIÓN KA2 Asociaciones estratégicas Código 2019-1-
IT02-KA201-062320

PROYECTO
HÉROES -
Patrimonio, raíces
culturales y
estrategias
innovadoras de
educación entre
iguales

Fichas del método educativo entre pares

Anexo a las Directrices HEROES

Prefacio

Aquí se propone la estructura común para diseñar las actividades educativas entre pares sugeridas dentro del Modelo HEROES según los campos temáticos reportados en las Directrices y respetando las peculiaridades históricas, culturales y artísticas de cada organización asociada involucrada que preparó los contenidos específicos:

- *Patrimonio inmaterial griego y arte y cultura antiguos*
- *Patrimonio inmaterial italiano/florentino y arte y cultura humanista y renacentista*
- *Patrimonio Inmaterial Español/Málaga y Arte y Cultura Contemporáneos*

Cada actividad se describe a través de una Ficha de Método que incluye instrucciones para los profesores y educadores culturales que pretendan hacer uso de las sugerencias metodológicas propuestas por el Modelo HEROES para el diseño y la implementación de la intervención educativa centrada en la educación del patrimonio cultural adoptando un enfoque no formal basado en los principios de la Educación entre Pares.

Las Fichas Metodológicas se caracterizan por una estructura común que proporciona los siguientes puntos centrales para la realización de la actividad:

- **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD**
- **PATRIMONIO CULTURAL OBJETO DE ESTUDIO:** para identificar el objeto patrimonial a enfocar dentro de la actividad;
- **GRUPO DESTINATARIO:** para identificar los destinatarios de la actividad, sus características y grupo de edad (las acciones pueden proponerse y adaptarse a las diversas etapas de edad de los alumnos de secundaria);
- **OBJETIVOS EDUCATIVOS:** para señalar los principales propósitos educativos vinculados a la realización de la actividad;
- **RESULTADOS ESPERADOS:** para destacar los resultados y logros educativos que se persiguen gracias a la realización de la actividad;
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** para dar explicaciones sobre cómo se puede poner en práctica la acción educativa;
- **PAPEL DEL FACILITADOR:** para describir el papel y las tareas más importantes asignadas a la figura del adulto (profesor y/o educador cultural) dentro del proceso educativo entre iguales para diseñar, coordinar y supervisar la actividad;
- **HERRAMIENTAS, EQUIPOS, MATERIALES:** para ayudar al profesor/educador cultural a identificar todos los recursos materiales necesarios para la realización de la actividad;
- **OBSERVACIONES (posibles requisitos de accesibilidad)** para proporcionar a los profesores/educadores culturales sugerencias útiles para hacer accesibles las actividades

educativas fomentando la implicación activa y la participación provechosa a las mismas también por parte de los alumnos con necesidades especiales;

- **COMPETENCIAS CLAVE PARA EL APRENDIZAJE PERMANENTE:** para dar una referencia clara al Marco Europeo de las competencias clave que pueden ser mejoradas por los estudiantes gracias a la actividad.

Las características de cada actividad las hacen posiblemente transferibles y adaptables a diferentes objetos culturales, según los objetivos educativos -y los bienes patrimoniales locales- que puedan elegir profesores y alumnos. Las actividades propuestas están diseñadas para abordar tanto el patrimonio cultural inmaterial como el material.

Cómo utilizar las hojas del método

Las Fichas del Método pueden ser utilizadas por los profesores que participan en el proyecto, así como por los educadores de museos/culturales que supervisan las actividades de educación entre pares. También son una herramienta básica de referencia y orientación para los profesores, los educadores y el propio alumnado. El uso de la herramienta depende de la fase en la que se encuentre la actividad: puede utilizarse para diseñar una nueva actividad o para ofrecer orientación sobre la evaluación y la mejora de la calidad una vez que la actividad está en marcha.

Cada hoja presenta los fundamentos de cada norma de la actividad diseñada y puede servir como documento práctico de referencia o lista de comprobación.

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella

SUGERENCIAS DE ITALIA

Las siguientes actividades han sido diseñadas por los profesionales educativos de las Galerías Uffizi y por el personal del Instituto "Marco Polo" y consisten respectivamente en: los "Embajadores del Arte Digital" y el "Firenze Per Bene 2.0". La primera ha sido probada por varios centros de enseñanza secundaria locales y nacionales durante la aplicación experimental del modelo HEROES en Italia. Esta actividad se incluyó también en la oferta de formación específica para el PCTO (*Percorsi per lo sviluppo delle Competenze Trasversali e l'Orientamento - Caminos especiales para la alternancia escuela-trabajo*) proporcionada por el Dpto. de Educación de las Galerías Uffizi válida para todo el territorio nacional, contribuyendo a hacerla transferible y sostenible en el tiempo. Mientras que la segunda ha sido probada por las clases del Instituto "Marco Polo" durante la misma fase y con los mismos fines y resultados educativos.

La actividad "Embajadores del Arte Digital" se complementa también con una peculiar ficha dedicada al diseño de **contenidos multimedia accesibles** que puede suponer un comentario útil para los profesores o educadores culturales que quieran abordar estos aspectos específicos para sus tareas educativas diarias, aunque no estén directamente vinculados a esta actividad.

PAGE *
MERCECO



ACT. N. 1 EMBAJADORES DIGITALES DEL ARTE

Patrimonio cultural objeto de estudio	<p>Este proyecto, concebido como una colaboración entre la USR (Oficina Regional de Educación) para la Toscana y las Galerías Uffizi, se lleva a cabo en parte <i>on line</i> y en parte de forma presencial (si la parte presencial no pudiera llevarse a cabo debido a la emergencia de Covid, el proyecto se desarrollará completamente en línea), con el objetivo de hacer reflexionar a los jóvenes sobre la difícil fase social y económica que atraviesa nuestro país y sobre el potencial del patrimonio cultural como motivador de la reanudación, no sólo desde un punto de vista económico, sino también desde un punto de vista ideal y relativo a la identidad ya sea en términos de "identidad local" o universalmente como seres humanos.</p> <p>Florenia es el lugar de origen de las propuestas más eficaces y fiables que los jóvenes confiarán a sus compañeros para transformarlas en conciencia colectiva y esperanza de futuro. Estas propuestas partirán del conocimiento y de la observación precisa del patrimonio material e inmaterial que poseen las Galerías Uffizi (Uffizi, Loggia de los Lansquenetes, Galería Palatina, Galería de Arte Moderno, Tesoro de los Grandes Duques, Galería de la Moda y del Traje, Jardín de Boboli) que se comunicarán mediante un vídeo, como creación libre de los estudiantes y como producto final del proyecto.</p>
Grupo objetivo	Alumnos de los tres últimos años de los Institutos de Toscana y de todas las partes de Italia que lo soliciten.
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none">- La educación patrimonial y cultural como educación para la ciudadanía;- Desarrollo de habilidades operativas y relacionales;- Socializar con el entorno (escuchar, aprender, colaborar);- Reconocer varias funciones y competencias.- Competencias comunicativas: lingüísticas y relacionales.- Competencias operativas: orientación a la realidad profesional; reconocimiento del papel y las funciones de los museos; comprensión y respeto de los procedimientos operativos. Desarrollo de las competencias digitales.
Resultados esperados	El resultado esperado es incentivar a los jóvenes a reflexionar sobre los difíciles momentos sociales y económicos actuales y sobre el potencial del patrimonio cultural como motor de reinicio de nuestro país, no sólo desde el punto de vista económico, sino también como ideal y en términos de identidad.
Descripción de la actividad	<p>1. Formación y orientación (4 horas presenciales o en línea y 6 horas en línea)</p> <p>Adquisición de conocimientos específicos sobre el sitio cultural, elegido en el momento de la inscripción entre todos los pertenecientes a las Galerías de los Uffizi, con la ayuda de personal especializado del museo y con análisis en profundidad realizados en parte presencialmente visitando el museo elegido y en parte online.</p> <p>En cuanto a la parte presencial, se organizará una mañana de clases en el museo que incluirá dos visitas en la galería y una clase presencial en profundidad. Si este procedimiento no fuera posible, las 4 horas presenciales se sustituirán por una lección en línea compuesta por 3 módulos con una duración de 1 hora y 20 minutos para cada uno de ellos. La formación se completará con cuatro charlas dirigidas por un educador que analizará algunos aspectos del museo elegido y podrá también dar una ayuda en la elección del tema a desarrollar en el vídeo y en las sugerencias sobre las imágenes a utilizar.</p> <p>2. Laboratorio (40 horas)</p> <p>Realización de un vídeo corto (6 minutos como máximo) cuyo tema sería precisamente el patrimonio cultural como fuente de inspiración para la reanudación de nuestro país; los alumnos podrían analizar la materia elegida a partir de obras de arte o de temas relacionados con su museo de referencia (por ejemplo, hablando del Tesoro de los Grandes Duques se podría partir de las técnicas artísticas y artesanales utilizadas para la creación de objetos, o en lo que respecta a la Galería de Arte Moderno</p>

	<p>se podría analizar la poética del paisaje italiano, uno de nuestros principales bienes culturales, pero incluso un recurso atractivo para el turismo).</p> <p>El vídeo debe realizarse en un idioma extranjero o en italiano para difundirlo entre las escuelas e instituciones internacionales que están en contacto con su escuela por intercambios o por otros motivos.</p> <p>3. Concurso</p> <p>Realización de un concurso entre todos los vídeos que se publicarán en un espacio específico dentro del sitio web de las Galerías Uffizi para que sean votados por el público y juzgados por una comisión formada por importantes personalidades del ámbito de los museos y la educación. Los diez vídeos elegidos serán destacados en el sitio WEB de las Galerías Uffizi y premiados durante una ceremonia pública.</p>
Papel del facilitador	<p>Todo el proyecto Héros se basa en el método de "Educación entre pares", además de la función destacada de la Educación al Patrimonio cultural, de hecho el objetivo final del proceso educativo es hacer que los jóvenes sean capaces de compartir con sus compañeros diversos contenidos y pensamientos sobre el patrimonio cultural. El objetivo esperado es la educación de jóvenes "héros", para que puedan comunicar a sus compañeros contenidos y pensamientos sobre el patrimonio cultural, esperando transmitir la preocupación y crear y producir curiosidad. La posición clave en este proceso será la del "Facilitador", cuyo papel es el de contribuir a una educación precisa de los estudiantes, animándoles a una colaboración que debe ir más allá de las categorías de educación formal e informal e incluso hacer que las categorías profesionales se acerquen, para que se incluyan en prácticas educativas estables. La metodología "Peer Education" está pensada para ser aplicada no sólo con los niños, es decir, el objetivo final del proyecto, sino también en la actuación en su totalidad, con el fin de fortalecer incluso entre los adultos una forma de trabajo innovadora y eficiente. En particular, durante el periodo de formación, el "Facilitador" debe fomentar la forma de aprendizaje en igualdad de condiciones, estimulando el diálogo, la capacidad de análisis y la reelaboración de los contenidos comprendidos, que han sido aprendidos a través de vías educativas más o menos tradicionales, como los educadores de la escuela y el museo, y luego esos contenidos deben ser asumidos para que puedan estimular el diálogo entre los educadores y los estudiantes, fomentando el intercambio de pensamientos y la ayuda mutua a lo largo del proyecto de aprendizaje.</p>
Herramientas, equipos y materiales	<p>Utilización de los contenidos que se cargan en la página web oficial de las Galerías Uffizi (www.uffizi.it) relativos a las colecciones y a todas las instituciones pertenecientes a las Galerías Uffizi, PPT temáticos y materiales didácticos digitales para los estudios detallados necesarios.</p>
Observaciones Posibles requisitos de accesibilidad	<p>Para crear una actividad que sea accesible para todos, podemos seguir en primer lugar 5 reglas básicas: diversificar las propuestas de actividades; conseguir información sobre los futuros participantes antes de empezar la actividad; utilizar un enfoque agradable; utilizar un lenguaje sencillo; limitar el cansancio. Cuando esté prevista la presencia de personas discapacitadas o con necesidades especiales temporales, o procedentes de otro país, podemos prever dispositivos más útiles para ayudar a la inclusión y, sobre todo, a la puesta en común.</p> <p><i>En cuanto a la elaboración de contenidos multimedia accesibles, debes leer la ficha de trabajo relacionada con la actividad 1 "Embajadores del arte digital".</i></p>
Competencias clave	<p>Competencias comunicativas: lingüísticas y relacionales; competencias operativas: hay que identificar cuáles son las principales habilidades tecnológicas que son básicas en la realización del vídeo, es decir, el objetivo final del proyecto.</p> <p>(Competencias clave de la UE para el aprendizaje permanente: Alfabetización; competencias digitales; conciencia y expresión cultural)</p>

ACT. N. 1 EMBAJADORES DIGITALES DEL ARTE *Accesibles*

Premisa

Antes de proponer una breve lista de cuestiones que pueden ayudar a planificar un vídeo de alta accesibilidad, es necesario hacer algunas observaciones preliminares:

- *Accesible significa "de fácil acceso"*
- *La accesibilidad es un interés común:* trabajar por la accesibilidad significa trabajar para garantizar un buen uso de las salas, los servicios, los contenidos, para que sean utilizables por la mayoría de las personas, aunque tengan alguna discapacidad. Si ese es el objetivo, la accesibilidad debe tenerse en cuenta desde la planificación, y no aplicarse posteriormente a los espacios, servicios y contenidos que ya han sido preestablecidos.
- *El objetivo de accesibilidad no debe condicionar la creatividad:* al contrario, tiene que ser un incentivo para encontrar nuevas soluciones y afrontar retos diversos. Debemos preguntarnos: ¿cómo puedo lograr un equilibrio entre las necesidades estéticas y las de uso? Por ejemplo: al crear un libro, ¿cómo puedo hacer convivir un estilo gráfico atractivo con las herramientas adecuadas para garantizar una buena legibilidad?
- *No siempre es posible conseguir una accesibilidad perfecta:* al contrario, es difícil hacer que algo sea perfectamente accesible por todo el mundo de la misma manera. Por ejemplo, un edificio histórico a veces no puede permitir la inserción de un ascensor debido a sus características arquitectónicas (incluso aunque el ascensor fuera realmente útil para las personas en silla de ruedas); la hoja de trabajo que describe una obra de arte a las personas con ceguera (que suelen amar una descripción exacta, con muchos detalles y quieren tener información sobre su posición o dimensiones, etc.) es a menudo difícil de leer por las personas con discapacidad auditiva, que están acostumbradas a un lenguaje más fácil.

No siempre podemos hacer que las necesidades se correspondan con lo que es posible hacer según nuestras habilidades, nuestro presupuesto y el contexto en el que nos encontramos. De cualquier modo, podemos intentar hacerlo lo mejor posible utilizando los recursos disponibles.

¿Cuántos tipos de público hay?

Antes de empezar a realizar contenidos de vídeo dedicados a los museos y sus colecciones, hay que preguntarse: ¿a quién me dirijo? La respuesta debería ser "a todo el mundo". El problema es que cada uno tiene sus propias necesidades.

Por ejemplo, podríamos dividir el público objetivo en varias categorías: Becarios; Familias (bebés/niños + adultos); Colegios (bebés/niños + profesores); Personas mayores; Turistas extranjeros; Turistas nacionales; Visitantes locales; Inmigrantes.

Cada uno de estos grupos puede incluir a personas con discapacidades, por lo que además de las necesidades que suelen atender esas categorías, también podríamos tener necesidades más específicas debido a la consideración de varios tipos de discapacidad.

Sugerencias para la accesibilidad

LA ELECCIÓN DE LA LENGUA

Tanto en los vídeos como en los textos escritos, la elección del lenguaje juega un papel fundamental. Un lenguaje complicado, incluso rico en palabras técnicas, es fácil de entender para los eruditos pero realmente difícil para las categorías mencionadas. Por eso es **mejor elegir un lenguaje sencillo y claro**. Este es uno de los trabajos más difíciles de hacer, según el famoso científico Galileo Galilei, que escribió que "cualquiera puede ser indiscernible al hablar, pero sólo unos pocos son capaces de ser claros"; sin duda es un trabajo que requiere una profunda reflexión sobre el uso de las palabras y la construcción de las frases, pero es el camino correcto para conseguir la inteligibilidad.

En general, se sugiere

- Elegir palabras de uso común (raro en lugar de peregrino)
- Prefiere palabras concretas (hijos en lugar de progenie)

PAGE *
MEDCEEN

	<p>- Explicar las palabras especializadas (alguien no sabe lo que es una predela -o paso de altar-) Para las personas que tienen <i>discapacidades cognitivas</i> (autismo, etc...) hay que tener en cuenta algunas cuestiones más, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preferir palabras cortas (por ejemplo, casa en lugar de vivienda) - Evitar metáforas, perífrasis, sinécdoques (lastran el discurso) - Evitar los refranes comunes - Elecciones sintácticas: al hacer una oración, es mejor preferir las cláusulas coordinativas a las subordinadas, la construcción activa en lugar de la pasiva, la forma personal en lugar de la impersonal, y en cuanto a los verbos debemos tener preferencia por el modo indicativo. <p>Las personas con ceguera y deficiencias visuales, por el contrario, prefieren un lenguaje descriptivo con muchos detalles que les permita reconstruir exactamente la obra de arte o el lugar del que se habla. De todos modos, estos recursos no les impiden disfrutar del vídeo.</p>
EL CUIDADO DE LA DICCIÓN	<p>Si el vídeo que estamos realizando requiere una pista de audio, la dicción debe ser clara, evitando hablar rápido y requiere las pausas necesarias. Una buena dicción, que no se vea afectada por los ruidos de fondo, es esencial para las personas con ceguera y deficiencias visuales, ya que pueden entender mejor lo que están escuchando. Como ya se ha dicho, estas personas tienen preferencia por las descripciones muy precisas que pueden incluso recordar experiencias sensoriales no basadas en la vista: si tengo que describir una fuente, puedo detenerme en la descripción de la sensación de frescor que da el agua que brota, el frío de la pila de mármol o el olor a musgo que emana de ella, etc. Desde los años 90 del siglo pasado se han desarrollado varias reglas importantes para la audiodescripción para personas con ceguera, sobre todo gracias al trabajo realizado por la Asociación Americana de Ciegos.</p>
SUBTÍTULOS	<p>Siempre hay que añadir subtítulos, para que el vídeo sea accesible también para personas con sordera. Si los subtítulos están escritos en una de las principales lenguas internacionales (normalmente en inglés), pueden hacer que el vídeo sea disfrutado por un público mayor que el nacional.</p>
LENGUAS ALTERNATIVAS	<p>La mayoría de las personas con sordera consideran que el uso de la lengua de signos es un rasgo distintivo que les permite formar parte de una comunidad. Por este motivo, los vídeos que incluyen la Lengua de Signos junto con la narración hablada son muy apreciados (incluso mejor si el discurso es dirigido por una persona sorda, aunque también puede hacerlo un intérprete). De hecho, a veces los subtítulos captan toda la atención de una persona con sordera que se esfuerza por leerlos, dificultando la visión de las imágenes reproducidas en el vídeo, por el contrario la Lengua de Signos (una lengua con sus propias reglas, no una simple traducción de la lengua hablada) hace que puedan entender fácilmente los contenidos, porque es más concisa en comparación con la lengua hablada.</p> <p>Si decide añadir la lengua de signos, debe tener en cuenta que cada país tiene la suya propia. No obstante, es posible utilizar el lenguaje de signos <i>americano (A.S.L.) como lengua de intercambio</i>.</p>
EDICIÓN	<p>En cuanto al montaje, sugerimos no excederse con los efectos especiales, ya que podrían molestar a las personas con discapacidad cognitiva que están acostumbradas a los ritmos lentos.</p>
FORMATO	<p>El formato debe ser lo más ligero posible, para que pueda descargarse fácilmente con un smartphone y abrirse con los <i>lectores de pantalla</i> más comunes (un tipo de programa que permite navegar por Internet y acceder a los contenidos a personas con discapacidad visual).</p>

PAGE *
MEDCEEN

ACT. N. 2 FLORENCIA El camino correcto 2.0

Patrimonio cultural objeto de estudio	El patrimonio artístico y cultural del <i>centro histórico de Florencia</i> es el objeto de la actividad. La ciudad de Florencia, situada entre restos de murallas medievales, alberga muchos monumentos culturales importantes, y en 1982 fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco. Desde la Piazza Duomo se pueden ver muchos símbolos de la Edad Media y el Renacimiento: la Catedral de Santa María del Fiore (Il Duomo) con su hermoso campanario de Giotto, el Baptisterio de San Juan y, muy cerca, la iglesia de San Lorenzo. No muy lejos del centro religioso se encuentra la "Piazza della Signoria", el centro político de la ciudad, con el Palacio de la Signoria junto a la Galería de los Uffizi, al este la iglesia de la Santa Croce, y por último el barrio de Oltrarno, situado en la orilla sur del río Arno, donde aún hoy sobreviven pequeños talleres históricos cuyos artistas y artesanos utilizan técnicas tradicionales del pasado para crear sus obras, dando continuidad a las antiguas tradiciones florentinas de los talleres artesanos, un elemento de identidad para la capital de la Toscana.
Grupo objetivo	La actividad incluye a estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria de liceos, escuelas técnicas y de formación profesional. Tras un período de formación adecuado dirigido por los profesores-tutores, los estudiantes se dedicarán a actuar como "embajadores-guías" para proporcionar información a los visitantes y residentes de la ciudad que pretendan descubrir las bellezas históricas, culturales y medioambientales del territorio, además de sugerir servicios de hospitalidad, ocio y restauración con el objetivo subyacente de concienciar y difundir entre los residentes, turistas y usuarios de la ciudad buenas prácticas para apreciar plenamente el centro de Florencia. El método utilizado por los estudiantes será sobre todo "de igual a igual", ya que se les instruirá específicamente para que se comuniquen con los visitantes y ciudadanos de su misma edad, los adolescentes (millennials). El "lenguaje" utilizado para comunicarse con los demás estará fuertemente orientado al mundo tecnológico: web, smartphone, redes sociales, a través de los cuales los estudiantes recibirán información práctica, por ejemplo, sobre los horarios de apertura y cierre de los museos, los precios de los mismos, etc., el arte y la historia, e información para explorar rincones menos conocidos, plazas, calles de interés, y también lugares asequibles para el joven viajero donde se pueden comprar juegos, música o ropa adecuada.
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprender a relacionarse con personas de diferentes edades, países y culturas ● Presentarse de forma educada y amable, con respeto a los demás ● Aprender a promover el aprendizaje de cómo apreciar, sostener y respetar el centro de la ciudad con sus numerosos monumentos artísticos e históricos ● Conocer el arte, la historia y la cultura de los monumentos, plazas y calles más conocidos del centro histórico de la ciudad ● Ser capaz de hablar en idiomas extranjeros (al menos en inglés) a los visitantes para darles indicaciones y cómo utilizar los diferentes medios de transporte para llegar a los lugares de interés artístico e histórico ● Ser capaz de explicar en un mapa en lenguas extranjeras (al menos en inglés) dónde están los principales monumentos y lugares de interés histórico y artístico ● Ser capaz de proporcionar información en un idioma extranjero (al menos en inglés) sobre los aspectos más importantes de los intereses artísticos, históricos y culturales de la ciudad ● Ser capaz de proporcionar a los visitantes más jóvenes o "juniors" consejos y sugerencias sobre eventos, actividades y lugares para adolescentes, siempre con respeto hacia los demás y hacia los lugares del patrimonio cultural local ● Ser capaz de comunicar al visitante, en un idioma extranjero (al menos en inglés), información sobre el punto de información, las fuentes de agua, los lugares para comer, los baños, los primeros auxilios, las farmacias, la policía, los carriles bici, las paradas de transporte público y cualquier otro servicio esencial disponible en la zona de la plaza asignada y también del centro de la ciudad ● Ser capaz de aconsejar sobre el comportamiento adecuado o la indumentaria del visitante (no fumar, mostrar a la gente dónde están los cubos de basura, vestirse adecuadamente para las excursiones en lugares públicos, etc.)
	<p>-Conciencia del carácter excepcional, la singularidad y la belleza del propio patrimonio cultural</p> <p>-Desarrollo del sentido del deber cívico</p>

PAGE *
MERCECO

<p>Resultados esperados</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mejora de la autoestima -Fortalecimiento de las habilidades de comunicación -Fortalecimiento de los conocimientos lingüísticos -Mejora del conocimiento artístico, histórico y cultural -Desarrollo de la capacidad de hablar, de las habilidades interpersonales, específicamente de las personas de diferentes edades, orígenes culturales y necesidades
<p>Descripción de la actividad</p>	<p>"Firenze the Right Way" es un proyecto nacido de la colaboración entre el Ministerio de Educación y sus organismos territoriales toscanos, la oficina de la Unesco del Ayuntamiento de Florencia y la Asociación Cultural "Firenze per bene". El objetivo es educar a las nuevas generaciones de estudiantes de secundaria para que se conviertan en "embajadores" de una fruición sostenible del centro histórico florentino. Interactuarán con el visitante ocasional y el residente local de la ciudad mientras les muestran la belleza, la cultura, el arte, por sus características únicas y su valor universal. El centro histórico florentino, catalogado como Patrimonio de la Humanidad por la Unesco desde 1982, es patrimonio de todos los pueblos del mundo y es admirado, protegido y respetado por todos.</p> <p>La actividad formativa de los alumnos se compone de diferentes fases a realizar durante un curso escolar. Los profesores pueden establecer el tiempo necesario para estas actividades en función de la evaluación de la clase designada. Un profesor-tutor coordina y sigue las distintas actividades. Los pasos de las fases pueden organizarse de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explicación del proyecto a la clase (una hora) 2. Una serie de lecciones curriculares y visitas guiadas por la ciudad (unas 20-30 horas en total) dirigidas por los profesores de las respectivas asignaturas. Se da más peso a los profesores de Historia del Arte, Lenguas Extranjeras, Historia, Literatura, Turismo, Economía, Geografía y TIC. Al mismo tiempo, los alumnos entran en contacto con el mundo actual. Se presta especial atención, de hecho, a los talleres artesanales típicos de la ciudad junto con las tiendas características. De hecho, tanto las clases curriculares como las visitas guiadas, cuyo objetivo es conocer tanto el pasado como el presente, permiten apreciar y vivir plena y conscientemente los lugares más conocidos de la ciudad, gracias al método entre pares, en el que el propio alumno se encuentra con los residentes y visitantes de esos conocidos lugares florentinos. Gracias a estas lecciones, que no sólo han sido seleccionadas en el marco de programas escolares específicos, también incluyen visitas guiadas a la ciudad en las que los estudiantes adquieren y mejoran sus conocimientos curriculares y transversales, partiendo de la capacidad de sensibilizarse con el Patrimonio Cultural tangible e intangible, reconociendo su valor excepcional y universal, así como conociendo su historia, arte, anécdotas y peculiaridades. Los alumnos, incluso cuando realizan un estudio individual guiado por los profesores, aprenden la historia, el arte y las tradiciones de los monumentos más conocidos de la ciudad, así como de las obras llamadas "menores", que, en realidad, son igualmente importantes portadoras de belleza y tradición. Al mismo tiempo, los alumnos también entran en contacto con los comercios característicos de la actualidad. De hecho, tanto las clases en el aula como las visitas guiadas con los profesores tienen el mismo objetivo de vivir la ciudad de forma plena y consciente tanto en su pasado como en su presente. 3. Además de las clases curriculares, también hay encuentros extracurriculares dirigidos por la oficina de la Unesco del ayuntamiento de Florencia (6 horas aproximadamente). Para ello se pueden elegir otras oficinas con la misma misión. Estas visitas son útiles, no sólo como medio para entrar en contacto con una oficina pública de la ciudad, sino también para conocer cómo funciona la Unesco, qué papel desempeña en el mundo y cuáles son sus rasgos distintivos con respecto al Patrimonio Mundial florentino. Los estudiantes adquieren más sensibilidad, responsabilidad y confianza, condiciones que les permiten convertirse en comunicadores del extraordinario, único y también frágil, centro histórico de la ciudad. Al final de la experiencia, los alumnos declaran su satisfacción por haber sido protagonistas y partícipes de la valorización y protección de su patrimonio. 4. En las horas curriculares y extracurriculares, los profesores, junto con los empleados de la oficina de la Unesco en Florencia y los alumnos, realizan simulaciones de diferentes situaciones que podrían

PAGE *
MEDCECO

	<p>darse en el centro de la ciudad: conocer a los residentes y al visitante ocasional, expresarse en las lenguas de estudio y, quizás, en las lenguas también de origen no comunitario. Este último aspecto es especialmente importante para reforzar el sentimiento de pertenencia de todos los ciudadanos a una misma comunidad.</p> <p>5. Los estudiantes se organizan en grupos (de 4 a 6 por cada uno) y se les asignan los lugares más conocidos de la ciudad, equipados con uniformes e insignias con los símbolos de la UNESCO para su reconocimiento, donde llevan a cabo sus actividades de embajador "Firenze per Bene", que duran de 20 a 30 horas. Durante la actividad, los estudiantes deben ser capaces de proporcionar información en lengua extranjera (al menos en inglés) sobre los siguientes temas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Indicaciones sobre las calles e información sobre los medios de transporte público (tranvía, autobús, bicicleta) para llegar a los lugares de interés artístico, histórico y cultural. ● Mapas del centro de la ciudad (<i>el alumno debe ser capaz de indicar en un idioma extranjero cómo llegar a los lugares de interés artístico, histórico y cultural, incluidos los museos, los talleres artesanales, proporcionando también información para indicar los lugares de fácil acceso, por ejemplo, rampas, acceso en silla de ruedas para personas con discapacidad</i>). ● Breves informaciones culturales, históricas y artísticas sobre los lugares de interés más conocidos de la ciudad (<i>el estudiante debe ser capaz de proporcionar información en un idioma extranjero</i>). ● Sugerencias sobre los puntos de información, las fuentes de agua públicas, los restaurantes, los baños, los puestos de primeros auxilios (hospitales), las farmacias, la policía y cualquier otro servicio esencial en el centro de la ciudad (<i>el estudiante debe ser capaz de proporcionar información en un idioma extranjero</i>). ● Comportamientos correctos y responsables para residentes y visitantes (no fumar en lugares públicos, indicar las papeleras disponibles, llevar ropa adecuada cuando se visitan museos, lugares públicos, etc.). <p>La ayuda de mapas impresos en italiano e inglés para entregar a los visitantes y la posibilidad de disponer de una tableta con acceso a los sitios de información de la ciudad, permite al embajador "Firenze per Bene" garantizar las respuestas a las diversas preguntas que puedan surgir de los visitantes y residentes.</p> <p>Para ayudar al estudiante a convertirse en embajador de "Firenze per Bene", la oficina de la Unesco de la ciudad de Florencia ha redactado el siguiente <i>código de conducta</i> con los siguientes aspectos principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Disfrute de la belleza del centro histórico con tranquilidad. Tómese su tiempo para pensar en lo que está viendo y en la importancia de sus acciones. ● No ensucie ni dañe la ciudad. ● Utilice los baños públicos, los carriles bici y las fuentes de agua públicas. No se siente en las escaleras de las iglesias y los palacios para beber y comer; en su lugar, relájese cómodamente mientras disfruta en los jardines y las plazas. ● Respete la cultura, el modo de vida de la población local y sus hábitos de sueño. Recuerde demostrar un comportamiento adecuado en los lugares de culto y en el museo de la ciudad. ● Recuerde que hay personas con discapacidad. Evite obstruir las aceras y su punto de acceso. ● Encuentre tiempo para visitar, además de los más populares, los museos más pequeños y para conocer las calles y plazas menos famosas de Florencia: será una experiencia extraordinaria. <p>Al final de la experiencia los alumnos manifiestan su satisfacción por haber participado como protagonistas en la puesta en valor y protección de su patrimonio cultural.</p>
<p>Papel del facilitador</p>	<p>El facilitador contribuye a las actividades y coordina los actores, los recursos y los contactos externos con otras oficinas e instituciones necesarios para realizar la actividad. Es la figura esencial que construye el grupo desde el principio, comunica los objetivos y organiza el material de aprendizaje para su instrucción. La motivación es el motor principal, ya que el proyecto prevé la transmisión de los valores culturales y la excelencia de la ciudad, teniendo en cuenta tanto los aspectos tangibles como los intangibles del informe. El facilitador del proyecto construirá un método que se adaptará a las personalidades individuales de los alumnos - intérpretes de la experiencia.</p>

PAGE *
MEDCECO

<p><i>Herramientas, materiales de equipamiento</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Código de vestimenta: Traje de chaqueta azul o negro, pantalones azules o negros, (se permiten pantalones vaqueros), camisa blanca (se pueden elegir otros colores, según las costumbres específicas de la Escuela). ● Insignia con el nombre del estudiante y el logotipo de la UNESCO, y/o el nombre de la Escuela. ● Puesto: mesa con carteles, bandera, símbolo oficial de la UNESCO que distingue a los estudiantes que participan en el proyecto de otros servicios "no oficiales" para turistas. ● Mapas del centro de Florencia, tanto en papel como en línea. El mapa en línea se enviará en tiempo real a los teléfonos inteligentes de los visitantes a través de Bluetooth con información esencial para los baños, los restaurantes y la ubicación de los puntos de información; cada estudiante proporcionará mapas gratuitos a los visitantes recordándoles la etiqueta correcta que deben tener al visitar la ciudad de tan gran valor humano, artístico e histórico. ● Tableta conectada con wi-fi gratuito de fácil acceso desde las diferentes plazas de la ciudad, que permitirá a los estudiantes buscar información a través de aplicaciones de geolocalización (por ejemplo, Google maps, Four Square, etc.) para preguntas de residentes, turistas y visitantes sobre lugares que ver, tiendas, restaurantes, etc.
<p><i>Observaciones Posibles requisitos de accesibilidad</i></p>	<p>Ya desde la planificación de la actividad, es decisiva e imprescindible la estrecha colaboración con el profesorado de necesidades especiales para atender aquellos alumnos con trastornos y/o dificultades de aprendizaje (Ley 104, SLD y BES). El principio que se debe perseguir es el de garantizar la accesibilidad y la inclusión para cada alumno; por lo tanto, las actividades en el aula, así como las vivenciales, deberán evaluar de antemano las especificidades y necesidades del alumno, para permitirle encontrar tareas más adecuadas.</p>
<p><i>Competencias clave</i></p>	<p>En el ámbito específico del turismo, es necesario hacer frente a un número cada vez mayor de necesidades vinculadas al diverso panorama de los retos turísticos: es indispensable ser versátil y eficaz, por lo que la idea de la educación entre iguales -vinculada a una metodología que subraya el acercamiento entre pares, en particular, los adolescentes- es una habilidad excepcionalmente buena. La continua evolución del mercado turístico ha llevado a la gente a confiar en sus iguales. Una vez que el estudiante haya adquirido el enfoque de la educación entre iguales, a largo plazo, esta será una habilidad viable para un futuro trabajo. El estudiante también podrá aplicar este método a otras situaciones. El aprendizaje permanente es una opción exigida por el mercado laboral, por lo que el estudiante que ya ha adquirido el enfoque entre pares desde una edad temprana, podrá utilizarlo y aplicarlo durante toda su vida laboral. Los estudiantes también adquirirán competencias de ciudadanía digital, ya que tendrán la oportunidad de experimentar y utilizar metodologías de comunicación basadas en el uso de tecnologías multimedia e interactivas (herramientas web, medios sociales, aplicaciones de geolocalización). Por último, los alumnos podrán reforzar sus competencias transversales, como las habilidades relacionales, la socialización y la interacción tanto con usuarios/visitantes del mismo grupo de edad, como con un público adulto, de diversos orígenes sociales, culturales y lingüísticos.</p> <p>(Competencias clave de la UE para el aprendizaje permanente: Competencia multilingüe; Competencia personal, social y para aprender a aprender; Competencias digitales; Conciencia y expresión culturales)</p>

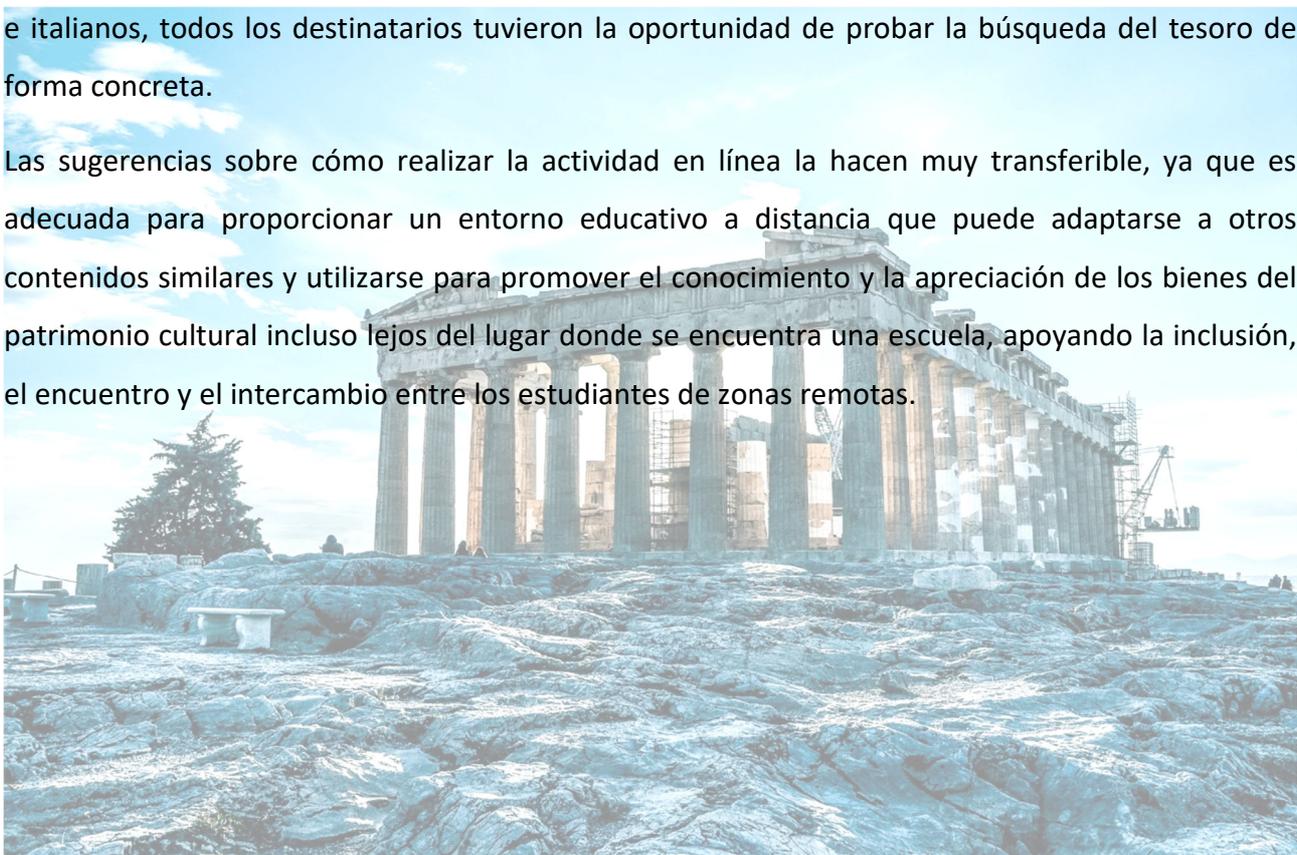
PAGE *
MERGED

SUGERENCIAS DE GRECIA

La siguiente actividad ha sido diseñada por los profesionales educativos del Museo de la Vida Escolar EKEDISY y ha sido probada durante la aplicación experimental del Modelo HEROES en Grecia.

La actividad que aquí se presenta es la versión presencial completa de la intervención, incluyendo el recorrido real de los alumnos dentro del barrio de Plaka en el centro histórico de Atenas situado a los pies de la Acrópolis y la realización real de la búsqueda del tesoro. Teniendo en cuenta que la prueba de campo en Grecia se ha realizado durante las restricciones derivadas de la emergencia de la pandemia del Covid-19 que impedían las actividades presenciales, se organizó utilizando soportes multimedia para la exploración online del territorio. Dentro de la búsqueda del tesoro en línea, el recorrido de descubrimiento a través de la Historia Antigua de Grecia y el patrimonio tangible de Atenas -destinado a conocer diferentes periodos de la historia local y obras maestras- se realizó mediante la adopción de requisitos tecnológicos específicos y medios a distancia para poder realizar la actividad en remoto. En cualquier caso, durante las Actividades de Formación para el Aprendizaje y la Enseñanza (LTTA) realizadas en noviembre de 2021 y en las que participaron estudiantes griegos e italianos, todos los destinatarios tuvieron la oportunidad de probar la búsqueda del tesoro de forma concreta.

Las sugerencias sobre cómo realizar la actividad en línea la hacen muy transferible, ya que es adecuada para proporcionar un entorno educativo a distancia que puede adaptarse a otros contenidos similares y utilizarse para promover el conocimiento y la apreciación de los bienes del patrimonio cultural incluso lejos del lugar donde se encuentra una escuela, apoyando la inclusión, el encuentro y el intercambio entre los estudiantes de zonas remotas.



PAGE *
MERCECO

ACT. N. 3 BÚSQUEDA DEL TESORO EN LA ANTIGUA GRECIA

Patrimonio cultural objeto de estudio	Historia de la Grecia Antigua - Patrimonio material
Grupo objetivo	Alumnos de Secundaria (La actividad puede organizarse por grupos de edad, adaptando los contenidos y los objetivos de aprendizaje, lo que la hace apta de 14 a 18 años)
Objetivos educativos	Los objetivos educativos de la actividad son: <ul style="list-style-type: none">● Conocer el patrimonio cultural griego● Conocer los diferentes períodos de la historia y la historia local de Atenas● Desarrollar habilidades de colaboración● Cultivar las habilidades digitales● Desarrollar habilidades de exploración, descubrimiento, resolución de problemas y pensamiento crítico● Participar activamente en la investigación histórica y en la producción de conocimiento histórico.● Estar entretenido
Resultados esperados	Los alumnos podrán: <ul style="list-style-type: none">● Aprender la historia de Plaka y Atenas● Aprender a cooperar y trabajar en grupo● Desarrollar argumentos● Aprender a diseñar sus propias búsquedas del tesoro● Aprender a planificar actividades digitales● Aprender a destacar aspectos de la historia educativa y cultural local y de la zona en la que viven● Abrir su escuela a la comunidad en general.
Descripción de la actividad	<p>El barrio de Plaka, en el centro histórico de Atenas, está situado a los pies de la colina de la Acrópolis y arrastra una historia de siglos desde la antigüedad hasta nuestros días. Aspectos de la mitología y la historia nos invitan a descubrirlos en cada calle, edificio y monumento. Sin embargo, incluso para los residentes locales y los estudiantes, algunas partes de la historia son desconocidas. A través de esta actividad se pretende que los alumnos entren en contacto con la historia con una metodología diferente que les haga partícipes activos del conocimiento.</p> <p>Tendrán que crear el escenario en el que se desarrollará la historia, construir el mapa, encontrar las misiones, acertijos, rompecabezas que darán la oportunidad de descubrir la historia de los monumentos y la zona como una aventura mágica y fascinante. La fundación de Atenas, las historias de los antiguos dioses y héroes aparecerán y los alumnos vivirán como antiguos atenienses y como accionistas del barrio de Plaka o como lo llaman el barrio de los dioses. La aventura terminará en el hermoso edificio neoclásico del siglo XIX que alberga el Museo de la Vida Escolar y la Educación, donde continuarán las sorpresas</p>
Papel del facilitador	El animador proporcionará el contexto histórico y la información de los monumentos. Cada grupo de estudiantes puede crear, con la ayuda de los facilitadores, su propia y única búsqueda del tesoro, ya que hay un gran número de opciones tanto en lo que respecta al periodo histórico (Mitología, periodo clásico, periodo romano, periodo bizantino, etc.) como a los monumentos y sitios arqueológicos que pueden habilitar en su actividad. El animador también ayudará a los alumnos a elaborar las "pistas" que llevarán a los participantes al siguiente paso de la búsqueda del tesoro. Las pistas serán tarjetas con preguntas enigmáticas, αντικείμενα, y/o códigos qr que conducirán a una pista digital (foto, vídeo, juego en línea, etc.)

PAGE *
MERCECO

Herramientas, equipos Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con códigos QR, adivinanzas y preguntas • Teléfonos inteligentes • Mapas, Objetos que harán de pistas
Observación Posibles requisitos de accesibilidad	<p>El uso de herramientas digitales enriqueció la experiencia de los alumnos y su concentración y atención. Disfrutaron utilizando sus teléfonos para la investigación histórica, la resolución de pistas, las adivinanzas, etc.</p> <p>La actividad puede ser llevada a cabo por alumnos con necesidades especiales, con la ayuda de sus profesores y educadores de museos, facilitando las pistas y acertijos, utilizando más objetos en la actividad y sustituyendo algunas de las herramientas digitales por tarjetas y fotografías impresas. En general, la actividad está diseñada de forma que se puede ajustar a cualquier nivel educativo utilizando diferentes herramientas y diferentes monumentos (más o menos conocidos) como pasos en la búsqueda del tesoro. En el caso de los alumnos con posibles discapacidades motrices, preste atención a que el camino para la búsqueda del tesoro no presente obstáculos, barreras arquitectónicas (por ejemplo, escaleras, pasillos estrechos, etc.) y que todos los espacios sean fácilmente accesibles para ellos.</p>
Competencias clave	<p>Competencias clave de la UE para el aprendizaje permanente: Competencia personal, social y para aprender a aprender; competencia ciudadana; competencias digitales; conciencia y expresión culturales.</p>

SUGERENCIAS DE ESPAÑA

Las siguientes actividades han sido diseñadas por expertas de la Universidad de Málaga junto con los profesionales educativos de varias instituciones culturales locales implicadas en el proyecto, en primer lugar, el Museo Jorge Rando de Málaga. Gracias a la contribución española, el Modelo se benefició de una propuesta educativa más amplia entre pares. La **primera actividad** es la realizada durante el ensayo local del Modelo HEROES en España. En ella participaron tres instituciones locales: el *Museo Jorge Rando*, el primer museo expresionista de España dedicado al artista homónimo, el *IES Santa Rosa de Lima* y el *IES San José*. Alumnos, profesores y educadores culturales realizaron una actividad centrada en la "**Virgen de la Victoria de Málaga**", trabajando el icono sagrado entre el arte antiguo y el contemporáneo. Partiendo del estudio del Santuario y la Catedral de Málaga dedicados a la Virgen y del Museo Jorge Rando, donde se conserva la reinterpretación contemporánea de su icono (realizada por el propio Jorge Rando), los alumnos realizaron trabajos originales y creativos inspirados en esta figura sagrada. Para enriquecer las propuestas incluidas en el Modelo de la parte española, la UMA propuso esta actividad basada en la participación concreta de los jóvenes estudiantes de secundaria que participaron en las pruebas. En efecto, los estudiantes tomaron parte activa en todo el proceso de diseño de la actividad educativa en la que participaron: se les invitó a elegir directamente por ellos mismos el objeto cultural sobre el que trabajar, siguiendo un enfoque totalmente participativo.



ACT. N. 4 LA VIRGEN DE LA VICTORIA DE MÁLAGA

Patrimonio cultural objeto de estudio	<ul style="list-style-type: none">● La escultura, de autor desconocido del siglo XV, realizada en madera tallada y policromada de la Virgen, conservada en la Catedral de Málaga.● La escultura realizada por el artista Jorge Rando: una figura de bronce y acero oxidado, que representa a la Virgen de la Victoria, y que acoge en sus seis capillas a la Patrona de Málaga.
Grupo objetivo	La actividad se acerca al patrimonio malagueño del siglo XV y al arte contemporáneo y está dirigida a grupos de Bachillerato (16-18 años - Últimos cursos de Secundaria)
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none">● Ampliar las referencias del alumnado en relación al patrimonio artístico de su ciudad.● Identificar el arte contemporáneo como parte integrante del patrimonio cultural actual.● Reforzar la identidad individual y grupal a través del conocimiento del patrimonio artístico de Málaga.● Reconocer el museo y la ciudad como espacios de experimentación, interacción y aprendizaje.● Promover la autonomía de los estudiantes y la toma de decisiones en relación con su proceso de formación.● Potenciar los conocimientos y procesos artísticos de valoración e interpretación del patrimonio estudiado.● Desarrollar la capacidad expresiva de los miembros del grupo para abordar la comunicación entre pares.● Promover el desarrollo creativo de los participantes, basado en la experimentación y la producción artística en diferentes medios.
Resultados esperados	<p>Con esta actividad se pretende que los alumnos de bachillerato se impliquen de forma autónoma en su propio proceso de aprendizaje, centrado, en esta ocasión, en un ejemplo del patrimonio artístico malagueño del siglo XV, la Virgen de la Victoria, y en otro del arte contemporáneo de su ciudad. Para ello, los educadores (culturales y del centro) adoptarán el papel de 'inductores' o 'facilitadores' de la experiencia, y los alumnos asumirán un posicionamiento protagonista, activo y participativo, que les permitirá gestionar los contenidos sobre los que trabajarán y decidir qué tipo de encuentro entre compañeros quieren proponer para acceder a las obras integradas en esta tarea.</p> <p>Aunque, dada la naturaleza emergente del proceso de aprendizaje, sus resultados no pueden especificarse de antemano, se espera que los alumnos construyan un conocimiento significativo sobre el patrimonio estudiado y que el reconocimiento de una identidad cultural compartida refuerce las relaciones entre los miembros del grupo.</p>
Descripción de la actividad	<p>Esta actividad se propone para promover el conocimiento de un ejemplo del patrimonio artístico de Málaga del siglo XV, la Virgen de la Victoria, relacionándolo con otro de arte contemporáneo que habita en la ciudad en el Museo Jorge Rando. Conseguir que los alumnos descubran las conexiones entre ambos contextos patrimoniales y sus formas de representación es la idea central que determina la propuesta.</p> <p>La actividad propuesta consta de tres fases:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Fase de investigación y estudio del patrimonio malagueño vinculado a los objetos patrimoniales propuestos: la "Virgen de la Victoria" y la escultura del mismo nombre del autor Jorge Rando.2. Fase experimental dividida en dos sub-etapas:<ol style="list-style-type: none">2.a. Interacción con las obras: Visita al Santuario de la Victoria, la Catedral de Málaga y el Museo Jorge Rando en la que los miembros del grupo implicado asumen el papel de mediadores con sus compañeros.2.b. Producción creativa: diseño y elaboración de productos artísticos de los alumnos relacionados con los objetos patrimoniales estudiados (por ejemplo, esculturas plásticas, dibujos, realizaciones multimedia, y todo puede ser propuesto por los alumnos según su propia creatividad e intereses)3. Fase informativa: comunicación del proceso y de los resultados por parte del grupo.
Papel del facilitador	A lo largo del proceso, la actividad será seguida tanto por el profesor como por el educador cultural.

	<p>El profesor actuará como facilitador de las diversas acciones previstas en las diferentes fases de la actividad realizando las siguientes tareas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar con el grupo la fase de investigación y estudio, promoviendo en el aula un debate inicial sobre el entorno patrimonial propuesto, y apoyando la búsqueda activa, por parte de los alumnos, de documentación (visual y escrita) relacionada con los objetos patrimoniales. 2. Orientar la organización del grupo para diseñar y desarrollar la interacción con las obras y el trabajo entre pares de la fase experimental. 3. Inducir los procesos creativos artísticos que surgen del estudio y la interacción con las obras. 4. Proporcionar a los estudiantes recursos para la presentación del proceso y los resultados de la fase de información. <p>Junto con el personal docente, el educador cultural del museo también facilitará el desarrollo del proceso, realizando las siguientes tareas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar qué contenidos son relevantes para que el grupo pueda documentar adecuadamente las obras en estudio. 2. Aportar, en su caso, un dossier informativo al efecto, que sirva de apoyo a la investigación inicial que debe realizar el grupo. 3. Apoyar la visita al museo y el trabajo entre compañeros, facilitando el acceso a las salas y proporcionando los recursos materiales propuestos por el grupo.
<p><i>Herramientas, equipos Materiales</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dossier documental, elaborado por el grupo, relativo a los objetos patrimoniales que motivan la experiencia. ● Acceso a plataformas virtuales (Google Meet, Zoom, etc.) para posibles reuniones virtuales. ● Ordenador y proyector de imágenes en el centro y en el museo. ● Materiales artísticos. ● Dispositivos móviles de los alumnos para realizar registros visuales que sirvan para documentar el desarrollo y los resultados de la actividad.
<p><i>Observaciones Posibles requisitos de accesibilidad</i></p>	<p>Para promover la motivación del grupo y potenciar el trabajo de los compañeros, es fundamental que los alumnos se sientan protagonistas en la toma de decisiones sobre las actividades, que respondan a sus intereses y que desmonten, en su caso, las experiencias previas negativas o de escaso valor formativo que han tenido en relación con el conocimiento del patrimonio. En este sentido, nos referimos a las visitas culturales en las que han participado de forma pasiva, y cuya metodología didáctica ha generado rechazo o desafección hacia la cultura y el patrimonio.</p> <p>Por otro lado, es una propuesta esencialmente inclusiva y accesible incluso para los estudiantes con necesidades especiales.</p>
<p><i>Competencias clave</i></p>	<p>Competencias clave de la UE para el aprendizaje permanente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La competencia digital, que se aborda mediante el uso de la fotografía y el vídeo, como herramientas necesarias para documentar la fase experimental y la fase informativa. ● Competencia personal, social y de aprender a aprender, motivada por la necesaria implicación - individual y grupal- que requieren las distintas fases de la actividad y la gestión del proceso. ● Competencia emprendedora, promovida desde la toma de decisiones que se exige a los alumnos para diseñar y desarrollar la actividad. ● Competencia ciudadana, que se deriva del conocimiento de las normas específicas de participación que proponen los entornos culturales objeto de estudio (Museo Jorge Rando, Catedral de Málaga y Santuario de la Virgen de la Victoria) y de la conciencia respetuosa por el patrimonio que generan las actividades. ● Competencia en sensibilización y expresiones culturales, que se aborda de forma implícita y transversal en cada una de las fases propuestas. ● Competencia multilingüe (en español e inglés) imprescindible para abordar la comunicación que exigen las distintas fases del proceso, siempre protagonizadas por los alumnos

PAGE *
HEROES

La segunda actividad que se presenta se enmarca en el **arte contemporáneo** como manifestación artística contemporánea a los estudiantes y que conecta con su propio contexto histórico, cultural y social. El crecimiento exponencial de la oferta cultural de la ciudad de Málaga en los últimos años y la aparición de centros culturales de la relevancia del Museo Picasso Málaga (MPM) en 2003, del Museo Carmen Thyssen Málaga y el Museo Ruso -ambos inaugurados en 2011- o el Centre Pompidou Málaga en 2015, demanda una formación específica de los jóvenes que favorezca la vivencia de su ciudad desde una perspectiva cultural y a la que, en muchas ocasiones, parece ajena.

Referencias específicas

- Gómez-Redondo, C. (2013). *Procesos de patrimonialización en el arte contemporáneo: diseño de un artefacto educativo para su identificación*. Tesis doctoral
- Antoine-Faúndez, C. D., y Carmona-Jiménez, J. (2014). *Museos y jóvenes: entre la incompreensión y el desencanto. Percepciones y argumentos juveniles sobre el consumo cultural de los museos en Chile. Arte, individuo y sociedad, 27(2), 259-274.*



ACT. N. 5 ¡SOMOS ARTISTAS CONCEPTUALES!

Patrimonio cultural objeto de estudio	El arte contemporáneo, como patrimonio vivo, propone una doble vertiente desde el ámbito de la educación patrimonial. Por un lado, actúa como marco que recoge el patrimonio artístico anterior que, a su vez, es el que posibilita su propia materialidad y configuración como artefacto artístico. Por otro lado, el planteamiento de los problemas sociales contemporáneos que propone, cuestiona directamente lo que promueve, no sólo la resignificación de la propia obra, sino también nuestro posicionamiento ante ella, contribuyendo así a la configuración identitaria desde una perspectiva local, conectada con la actualidad.
Grupo objetivo	La actividad se propone como una actividad de inmersión en el arte contemporáneo para grupos de Bachillerato (16-18 años - Últimos cursos de Secundaria)
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none">● Conocer el arte contemporáneo como un patrimonio cultural vivo que permite el análisis crítico de la realidad social actual● Vivir y entender el patrimonio desde el vínculo entre el colectivo y el objeto, superando así la concepción que lo limita a una cualidad intrínseca de los objetos (Gómez-Redondo, 2013)● Vivir el espacio museístico como un entorno abierto y vivencial intentando superar la desafección museística de los jóvenes (Antoine-Faúndez y Carmona-Jiménez, 2014)● Ampliar las referencias artísticas a través del acercamiento a artistas tanto de nivel internacional como de proximidad● Contextualizar el museo en su entorno a través del conocimiento de las interacciones que se producen entre el museo y la ciudad● Participar de propuestas didácticas participativas y activas en las que los estudiantes desarrollan autonomía sobre su propio proceso de aprendizaje● Generar experiencias educativas que contribuyan a la creación identitaria desde el encuentro con el patrimonio● Proporcionar experiencias formativas que supongan una alternativa real a la pseudo-experiencia vital que ofrecen los entornos mediáticos
Resultados esperados	La propuesta, como actividad de inmersión en el arte contemporáneo, persigue deconstruir la concepción inicial que, de forma general, los estudiantes tienen tanto sobre el arte contemporáneo como sobre el propio centro de arte. Por otra parte, desde la vivencia grupal en el museo que se propone, trata de generar una concepción propia individual y compartida. Durante el proceso se fomenta la experiencia del patrimonio desde un posicionamiento activo y participativo en el que el protagonismo se desplaza del objeto artístico al encuentro que se produce entre la obra y el grupo. En esencia se persigue una reformulación de concepciones y percepciones previas que propicia nuevas experiencias basadas en el aprendizaje autónomo y para toda la vida.
Descripción de la actividad	<p>La propuesta se organiza en dos fases diferenciadas, una primera en la que el docente actúa como facilitador con el grupo inicial y una segunda en la que este grupo asume el rol de mediación con sus pares. Así, tras las sesiones iniciales y la vivencia del proceso por parte del grupo receptor, se propone la extrapolación de la estructura en una segunda fase a sus pares en la que actuará como grupo de mediación desde el rol de facilitador. De esta forma se busca “replicar” el proceso vivido antes, durante y tras la visita al museo con los pares.</p> <p>Fase 1. Experimentación</p> <p>1.1. Desmontando mitos artísticos y educativos. De forma previa a la visita inicial se generarán en clase dinámicas de cuestionamiento en relación a nuestros esquemas sobre el arte actual. De este modo, revisaremos nuestro imaginario colectivo adquiriendo conciencia sobre la mirada reproductiva, eurocentrista, androcéntrica y limitada a obra del pasado que conforma nuestros esquemas.</p> <p>1.2. Somos artistas conceptuales (visita inicial). La sesión se organiza en diferentes fases que incluirán:</p>

PAGE *
MERCECO

	<ul style="list-style-type: none"> - una breve intervención del departamento pedagógico (contextualización del museo y breve recorrido). - una visita libre e individual. Se propiciará el encuentro personal con la obra. - encuentro en el espacio del museo del grupo para compartir impresiones. El recorrido por las obras que plantea el grupo mostrará una selección subjetiva y personal asociada a nuestros intereses, vivencias y el bagaje cultural de cada estudiante. El debate abierto evidenciará la validez de las diversas lecturas y propiciará el respeto de las opiniones que se planteen. - una actividad grupal a partir de obras significativas para el grupo. Se trata de interactuar de forma colectiva con la obra dotándola de un significado consensuado que tratará de representarse en el espacio y que uno de los componentes del grupo documentará a través de la fotografía. <p>1.3. Ampliación del imaginario. Tras la visita, se compartirá en clase el proceso vivido. A través de entornos virtuales se compartirán obras significativas para el grupo-clase incluyendo información relevante sobre las mismas.</p> <p>Fase 2. Réplica</p> <p>2.1. Desmontando mitos artísticos y educativos. De forma previa a la visita inicial, se desarrollarán dinámicas virtuales entre ambos grupos de forma que el grupo facilitador inicie el análisis de los esquemas que su grupo de pares tiene en relación al arte contemporáneo. Para ello se plantea el recorrido por una secuencia de imágenes “clave” que el grupo facilitador previamente habrá seleccionado y debatido. También se contempla la realización de un cuestionario online para conocer sus experiencia previas y adaptar así el contenido al grupo</p> <p>2.2. Somos artistas conceptuales (encuentro entre pares). La sesión se organiza en diferentes fases (tal como se propone en el punto 1.2)</p> <p>La intervención del grupo facilitador se limitará a garantizar que la sesión transcurre según lo previsto: el encuentro inicial es individual, el debate propicia la participación de todos y todas, etc. En la actividad grupal de interacción con la obra, los grupos de trabajo serán heterogéneos e integrarán a sus pares. El grupo facilitador documentará visualmente el proceso.</p> <p>2.3. Ampliación del imaginario. Tras la visita, los pares compartirán el proceso vivido mediante entornos virtuales incidiendo en obras significativas para los grupos.</p>
Papel del facilitador	La construcción del rol de facilitador se construye a partir de una experimentación previa y de la vivencia en primera persona. Una vez superada esta fase, el grupo asume la creación de una alternativa o “réplica” de lo vivido en la que adopta el rol de mediación compartiendo el protagonismo de la propuesta con sus pares.
Herramientas, equipos Materiales	<ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivos móviles de los estudiantes ● Acceso a plataformas virtuales: Google Meet, Zoom...
Observaciones Posibles requisitos de accesibilidad	Para propiciar la motivación de los pares, es fundamental que tengan contactos previos a la visita. De este modo, la propuesta podrá adaptarse a los intereses de ambos así como a las necesidades específicas del alumnado si las hubiera. Se trata de una actividad inclusiva que propicia la participación del público desde la diversidad. Por su parte, el centro resulta accesible en la medida en que no cuenta con barreras físicas y en su plan de actuación incluye propuestas y amplia experiencia con colectivos muy diversos.
Competencias clave	<p>Competencias clave de la UE para el aprendizaje permanente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia digital: se abordará a través del uso de la fotografía en las creaciones de autoría individual y compartida que, más tarde se compartirán entre grupos desde entornos virtuales. ● Competencia personal, social y de aprender a aprender: se trabajará desde la necesaria coordinación entre el alumnado que se persigue y la interacción con los pares. ● Competencia ciudadana: la preparación de la visita implica un conocimiento de las normas específicas que propone el espacio del museo y de la activación de una conciencia respetuosa por el patrimonio, por el propio entorno y por el resto de visitantes.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">● Competencia en conciencia y expresión cultural: esta competencia se aborda de forma implícita y transversal en cada una de las fases propuestas. |
|--|---|

La tercera actividad corresponde al aprendizaje del patrimonio inmaterial, en este caso la vivencia y la construcción con el propio cuerpo de escenas de la **Semana Santa de Málaga**. A partir del trabajo entre pares, se canalizan experiencias de expresión corporal que proyectan la sensibilidad y el trabajo sobre el propio cuerpo hacia la vivencia de sentimientos y emociones que tienen que ver con el conocimiento de la tradición sociocultural y religiosa de la Semana Santa.



PAGE *
MERGED

ACT. N. 6 CONSTRUCCIÓN Y EXPERIENCIA DE LA SEMANA SANTA DE MÁLAGA

Patrimonio cultural objeto de estudio	<p>La importancia de la Semana Santa como patrimonio inmaterial de la ciudad desde el punto de vista cultural, y material por el valor artístico de las obras y esculturas que cada año desfilan por las calles de Málaga, da contenido a esta actividad entre pares que tiene como base de trabajo la dramatización relacionada con la iconografía colectiva. Declarada de interés turístico y cultural, esta fiesta constituye un gran evento anual de carácter religioso, social y cultural. Desde el siglo XVII hasta el XIX se desarrolló en Málaga la escuela de imaginería que contó con artistas tan destacados como Pedro de Mena, Fernando Ortiz y Francisco Gómez de Valdivieso.</p> <p>Optar por un trabajo dramático a partir del propio cuerpo para la construcción de esculturas dará oportunidad a los adolescentes de vivenciar emociones y sensaciones que tiene que ver con el reconocimiento estético en los grupos escultóricos elegidos a tal efecto, así como desarrollar conductas empáticas y colaborar en un proyecto en grupo.</p> <p>Trabajar con la imagen como alternativa al lenguaje verbal sigue la propuesta de Augusto Boal (2002) y Motos Teruel (2010).</p>
Grupo objetivo	Educación Secundaria y Bachillerato (12-18 años)
Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none">● Conocer la expresión religiosa popular como patrimonio inmaterial de la ciudad● Facilitar el acercamiento a la imaginería religiosa con las esculturas más representativas del patrimonio barroco malagueño.● Desarrollar habilidades de expresión y dramatización teatral.● Ejercitar habilidades de control y dominio del cuerpo, tomando conciencia de las posibilidades de movimiento del propio cuerpo (Motos y Tejedo, 2007).● Ejercer la facultad de percibir al otro para interactuar con él.
Resultados esperados	<p>Desde el punto de vista del patrimonio inmaterial, la actividad está prevista para que los estudiantes descubran los valores de la Semana Santa como parte de su cultura local conociendo además la proyección cultural que tiene para la ciudad. Por otra parte, se espera que construyan un conocimiento formal acerca de la imaginería malagueña y que sean capaces de entender y valorar su componentes artísticos más significativos.</p> <p>Al realizar la lectura corporal de estos grupos escultóricos se pretende que desarrollen una percepción estética en cuanto se ha procedido a la interpretación y valoración de estas obras de arte a partir del propio cuerpo humano.</p>
Descripción de la actividad	<p>Para la realización de cuadros corporales colectivos se seguirá el siguiente procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se formarán tantos grupos como tronos se quieran vivenciar corporalmente. A cada grupo (aprox. 5 personas) se le entregará la reproducción del trono correspondiente. En este caso: Grupo escultórico de El Rescate; El Descendimiento; La Última Cena; El Prendimiento; El Calvario.2. Se dice a los grupos que encuentren lo que tienen en común las reproducciones de los grupos escultóricos con respecto al tema, a las reacciones que provoca en los miembros del grupo, a la expresión corporal de las figuras.3. Una vez que han discutido y encontrado los puntos comunes, se les pide que formen un cuadro plástico, utilizando las posturas adecuadas, en el que se recojan las ideas fundamentales a las que han llegado. Se puede añadir sonido a la experiencia. <p>Opcional: Se puede enumerar a los participantes. El animador dice un número y la persona a quien el número corresponde sale y propone una postura con su cuerpo. La imagen se mantiene congelada hasta completar todo el ejercicio.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Presentar los resultados a los compañeros.5. Comentar la experiencia.

PAGE *
MEDCEEN

<p>Papel del facilitador</p>	<p>El facilitador o animador debe estimular la expresión, ayudar al desarrollo de la iniciativa personal y animar a los participantes a expresar sus ideas y sentimientos con total libertad, respetando las propuestas creativas de los jóvenes.</p> <p>Debe promover la idea de que las obras artísticas son un patrimonio colectivo, que debe ser respetado y conservado.</p> <p>Debe coordinar y guiar la realización de esta actividad.</p> <p>Deberá mantener una actitud flexible y creativa.</p> <p>No perderá de vista que se trata de una actividad teatral basada en una experiencia estética provocada por grupos escultóricos pertenecientes al imaginario barroco y neobarroco andaluz.</p>
<p>Herramientas, equipos Materiales</p>	<p>Fotografías de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>El Rescate</i> ● <i>El Prendimiento</i> ● <i>La Última Cena</i> ● <i>Dulce Nombre</i> ● <i>El Descenso</i> ● <i>El Calvario</i> ● <i>La Sangre</i> <p>Música</p>
<p>Observaciones Posibles requisitos de accesibilidad</p>	<p>Será conveniente recrear el ambiente mediante una experiencia sensorial y auditiva con la reproducción de música propia de Semana Santa así como con olores propios de esta festividad (incienso preferentemente).</p>
<p>Competencias clave</p>	<p>Competencias clave de la UE para el aprendizaje permanente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia aprender a aprender ya que deberán organizar su propio aprendizaje y gestionar eficazmente el tiempo y la información. ● Competencia social y cívica que incluirían las personales, las interpersonales e interculturales. Se trabajarán formas de comportamiento que les prepararán para participar de una manera constructiva en la vida social. ● Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Desde aquí se trabajarán habilidades para transformar las ideas en actos. La creatividad, la asunción de riesgos y la capacidad para planificar un proyectos son habilidades fundamentales para alcanzar los objetivos previstos. ● Conciencia y expresión culturales. La apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, emociones y experiencias a través del arte plástico, música y artes escénicas.

PAGE *
MERGEO

La asociación HEROES

El Departamento de Educación de las Galerías de los Uffizi

(Coordinador de solicitudes, Florencia, ITALIA)

El Departamento de Educación de las Galerías Uffizi tiene una larga historia. El Departamento -que antes se llamaba "Sección Didáctica"- fue fundado en 1970 por la Sra. Maria Fossi Todorow y este año, el 9 de noviembre, la oficina celebra 50 años de actividad.

En aquella época se realizaban laboratorios con alumnos de primaria y secundaria según las metodologías didácticas que se habían desarrollado hasta entonces. Luego, durante años, estas actividades sufrieron una interrupción y las clases y visitas al museo fueron las principales actividades de la Sección Didáctica.

Desde 2016 el Departamento Educativo de las Galerías de los Uffizi -que incluye el Área Escolar y Juvenil y el Área de Mediación Cultural y Accesibilidad, ambas dirigidas por la Sra. Silvia Mascallchi lleva a cabo varios proyectos dirigidos a diferentes públicos: familias con niños (divididos por grupos de edad de 7 a 10 años; de 10 a 14 años), escuelas de todos los niveles (preescolares, escuelas primarias, escuelas secundarias de primer y segundo grado: es decir, alumnos y estudiantes de 3 a 18 años), personas con discapacidades sensoriales (sordos, ciegos y deficientes visuales) y cognitivas, personas con autismo, inmigrantes y personas de diferentes orígenes sociales, económicos y culturales, con el fin de satisfacer las necesidades de diversos tipos de público.

Todas las actividades educativas del Departamento pretenden ser no sólo accesibles, sino también inclusivas: el Tour Táctil de los Uffizi, por ejemplo, ha sido diseñado para ser una experiencia táctil sobre esculturas antiguas originales no sólo para personas ciegas y con discapacidad visual, sino también para estudiantes y visitantes. Recientemente se ha diseñado un nuevo instrumento para mejorar la experiencia museística de las personas con autismo: la Bolsa de Actividades de los Uffizi, que contiene material educativo para explorar las colecciones y objetos relajantes que ayudan a reducir el estrés. Todos los proyectos de mediación cultural tienen como objetivo estimular la participación, además de la inclusión: durante el proyecto "Fábrica de Historias", un grupo de profesionales del museo y ciudadanos extranjeros crearon algunas narraciones basadas en las obras maestras de los Uffizi y en experiencias personales de la vida (todas ellas han sido grabadas y pueden escucharse en el sitio web oficial de los Uffizi). También se puso en marcha un proyecto dedicado a los inmigrantes adolescentes no acompañados con el fin de estimular una actitud positiva ante la vida a través de la experiencia del museo y compartir el valor del patrimonio cultural global. Algunos ciudadanos inmigrantes de Florencia también participaron en la oferta de visitas guiadas gratuitas al interior de los Jardines de Boboli para reflexionar sobre el tema "Migración de las plantas, migración de las personas" (proyecto AMIR en colaboración con Stazione Utopia).

En cuanto a las actividades dedicadas a las familias, el año pasado se inauguró un proyecto bastante inusual dirigido a los niños de 0 a 5 años. Este proyecto, realizado por Quarteto Gordon, se llama Pam Pam: una serie de talleres para niños que tuvieron lugar en la Galería de Arte Moderno del Palacio Pitti y en el maravilloso lugar de la Gruta Buontalenti, en los Jardines de Boboli. Inspirado en los principios de la Teoría del Aprendizaje Musical de Edwin Gordon, el Quarteto Gordon da vida a



conciertos compuestos únicamente por sonidos del lenguaje preverbal, lo que ayuda a potenciar las habilidades musicales de los niños en edad preescolar.

En cuanto a las actividades de laboratorio, ahora se desarrollan en clave moderna tanto para las familias como para los grupos de niños que asisten a los campamentos de verano organizados por la ciudad de Florencia.

En cuanto a las escuelas - desde la Primaria hasta la Secundaria - el Departamento organiza muchos proyectos diferentes (lecciones, laboratorios y visitas) dirigidos por Educadores de Museos especializados que cubren muchas áreas: desde la introducción básica al Museo para las escuelas primarias (Mi Primer Museo) hasta los diversos recorridos histórico-artísticos en todos los museos de las Galerías de los Uffizi para las escuelas primarias, medias y secundarias. Además, cada año se organizan actividades extra en colaboración con profesores especialmente creativos para eventos especiales.

En cuanto a las escuelas secundarias, gran parte del trabajo del Departamento se refiere a los Proyectos de Aprendizaje Relacionados con el Trabajo para Escuelas (la ley italiana llamada Alternanza Scuola Lavoro, ahora PCTO), el más importante de los cuales es el proyecto llamado Embajadores del Arte: los estudiantes de secundaria ofrecen a los visitantes visitas guiadas gratuitas para una experiencia de aprendizaje relacionada con el trabajo en los principales museos de las Galerías de los Uffizi. Gracias a esta actividad, la oficina ha obtenido una subvención europea para el proyecto Erasmus + KA 2, con el programa HEROES (HEritage, cultural ROots and innovative peer Education Strategies).

Centro Machiavelli

(Organización asociada, Florencia ITALIA)

El Centro Machiavelli, fundado en 1978, es una organización de consultoría y formación desde 2008. El Centro tiene dos departamentos que corresponden a sus dos principales campos de actividad: Escuela de Idiomas para Extranjeros y Agencia de Formación. Esta última, implicada en este proyecto, nace de la larga experiencia laboral de sus profesionales en el entorno de las realidades económicas tradicionales que conforman el tejido social y cultural de Florencia.

La Agencia de Formación se ha creado con los siguientes objetivos:

- Fomentar la innovación metodológica y tecnológica en la educación y la formación, a través de la creación y experimentación de proyectos y prácticas innovadoras;
- Promover la formación de formadores, profesores/educadores, trabajadores de la juventud en general;
- Promover la interculturalidad, la inclusión social y la participación de los jóvenes en la vida democrática y civil en Europa.

El Centro tiene una importante experiencia en programas de la UE y en actividades de formación; en los últimos 10 años ha realizado varios proyectos multilaterales y de movilidad (tanto como coordinador como socio) en el marco de programas de la UE como Lifelong Learning y Erasmus+.



CM tiene experiencia y dirige varias actividades para promover la herencia de la cultura florentina. Entre ellas, mencionamos:

- Florencia en el Arte: cursos sobre técnicas artísticas aprendidas trabajando con artistas y artesanos en sus talleres;
- Visitas de estudio a exposiciones y talleres de arte tradicional en el centro histórico de Florencia;
- Aprendizaje y formación en el arte tradicional florentino y en la artesanía artística;
- El programa "Educación cultural": visitas a museos y ciudades históricas italianas combinadas con cursos de lengua italiana.

Instituto Técnico para el Turismo (ITT) "Marco Polo"

(Organización asociada, Florencia ITALIA)

El ITT Marco Polo es un centro público de enseñanza secundaria superior con sede en Florencia, que propone un plan de estudios específico orientado a preparar a los jóvenes estudiantes para trabajar en el sector profesional del turismo. También ofrece un campo de estudios como Escuela Secundaria Lingüística. Más de 1500 estudiantes están matriculados en la Escuela, y unos 130 profesores están empleados.

De acuerdo con la última evolución de la Web 2.0, en los últimos años el ITT Marco Polo ha invertido masivamente en la adopción de nuevas tecnologías tanto a nivel de infraestructuras como de enfoques pedagógicos. Los profesores de Historia del Arte, Economía del Turismo, Laboratorio de Informática, Matemáticas, Ciencias Naturales y Lenguas Extranjeras están muy implicados en la promoción y adopción de actividades educativas innovadoras y se estimula a los estudiantes a utilizar las nuevas tecnologías, como la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual, no sólo para buscar información y preparar materiales, sino incluso para aprender en un entorno más desafiante. El plan de estudios ha estado tradicionalmente orientado a integrar contenidos conceptuales junto con actividades prácticas que son desplegadas por los alumnos.

Entre las actividades de aprendizaje más atractivas implementadas en el ITT Marco Polo, se encuentran varios proyectos desarrollados en colaboración con el Departamento de Educación e Investigación de las Galerías de los Uffizi con el objetivo de promover entre los estudiantes el conocimiento del patrimonio histórico y artístico de Florencia. Estas actividades han contribuido a mejorar la educación primero, y luego se han convertido en formación en alternancia. Las clases de la Escuela Técnica de Turismo y de la Escuela Lingüística han participado en los siguientes proyectos "Firenze per Bene" promovido por la Oficina de la UNESCO de Florencia, "Comunicar el arte" en Ognissanti, "Embajadores del arte" en el Museo del Bargello y en el Museo de los Tesoros Granducales del Palacio Pitti, "Embajadores del arte y del verde" en los Jardines de Boboli, y "Profesionales del patrimonio cultural". En todos estos proyectos se ha formado a los estudiantes a través de un proceso de aprendizaje entre iguales como guías turísticos que presentan a los visitantes y turistas en diferentes idiomas (inglés, francés, español y alemán) las principales obras de arte expuestas en dicho museo.



EKEDISY - Museo de la Vida Escolar y la Educación

(Organización asociada, Atenas GRECIA)

Ethniko Kentro Erevnas kai Diasosis Sholikou Ylikou (traducción: Centro Nacional de Investigación y Conservación de Material Escolar, acrónimo EKEDISY) es una organización sin ánimo de lucro cuyo objetivo es promover los valores de la cultura y la educación griegas. EKEDISY ha fundado el Museo de la Vida Escolar y la Educación en Atenas, Grecia, que expone parte de sus colecciones que abarcan un periodo de 4 siglos. Las colecciones incluyen objetos de la vida escolar (una de las mayores colecciones de libros escolares, trajes, supervisión, archivos, tipos de escritura, fotografías) y muestras del patrimonio cultural inmaterial (documentos de audio, testimonios, entrevistas sobre la vida escolar y la educación).

El Museo funciona bajo los auspicios del Ministerio de Educación, Investigación y Asuntos Religiosos y participa como miembro regular de la Red de Museos e Instituciones Culturales de Atenas, la Red de Museos de los Balcanes y NEMO - Red de Organizaciones Museísticas Europeas.

El Museo de la Vida y la Educación Escolar emplea a 5 miembros del personal permanente, equipa a 25 voluntarios con una amplia gama de habilidades, se relaciona con 50 asociados externos y cuenta con más de 300 miembros. Cada día, 100 niños participan en los talleres y programas educativos del Museo (solo en 2019, 15.126 niños de 385 escuelas visitaron el Museo), mientras que en los seminarios participaron 3000 educadores, profesores, padres y estudiantes durante el mismo año. Entre sus actividades se encuentran:

- Diseño e implementación de programas educativos para estudiantes de todos los niveles
- Diseño y ejecución de talleres para niños, para familias, intergeneracionales, interculturales, medioambientales
- Organización de sesiones de formación, seminarios, talleres para adultos y profesores. (Por ejemplo: Seminario Anual de Educación en Museos, Seminario Anual de Gestión de Aulas Escolares, Programa Intergeneracional Anual que conecta a niños y abuelos, Seminario de Gestión de Aulas Escolares, Talleres de Arte y Dramaterapia en Educación, Talleres de Juegos Teatrales, etc.)
- Organización de conferencias científicas (en colaboración con la Sociedad Educativa Helénica, el Círculo Helénico del Libro Infantil y otras instituciones)
- Organización de visitas guiadas y paseos culturales en grupos de adultos, estudiantes, clubes.
- Organización de eventos culturales, presentaciones de libros, exposiciones de arte, representaciones teatrales
- Publicación de libros, monografías, actas de conferencias
- Diseño y ejecución de programas europeos en colaboración con museos, instituciones culturales, universidades y escuelas en el extranjero
- Creación de redes y colaboración con el Ministerio de Educación, Investigación y Asuntos Religiosos, el Instituto de Política Educativa, Universidades, Municipios, Museos y otras instituciones.



Universidad de Málaga (UMA), Departamento de las Lenguas, las Artes y el Deporte

(Organización asociada, Málaga ESPAÑA)

La historia de la UMA no se entiende sin Málaga: el impulso de la provincia en todos los frentes (ciudadanos, personalidades y medios de comunicación) sería clave en la consecución de nuestra Universidad. El proceso se inició en 1968 con la creación de la "Asociación de Amigos de la Universidad de Málaga": organizada para conseguir que la provincia tuviera su propia universidad, consiguió concienciar a la sociedad malagueña de su importancia y movilizarla hasta su fundación. A partir de ahí, se inició un largo proceso de progreso en el que destacó la creación del Colegio Universitario de Málaga en 1971, y la agrupación de las ya existentes Escuela de Ingenieros Técnicos, Escuela de Magisterio, Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales (dependiente entonces de la Universidad de Granada) y Seminario.

Finalmente, el 18 de agosto de 1972, mediante un decreto, se aprobó la fundación de la Universidad de Málaga. La Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales y la Facultad de Medicina serían las primeras en formar parte de la universidad global que es hoy la Universidad de Málaga.

Con el objetivo de convertirse en una institución completa del más alto nivel, la UMA desarrolló un plan de expansión en cuanto a ramas de conocimiento e infraestructuras. Así, una vez asentada en el Campus de El Ejido, se desarrolló en la ciudad universitaria de Teatinos, zona que en un principio albergaría las Facultades de Medicina, Filosofía y Letras y Ciencias para, poco a poco, crecer y convertirse en un campus cada vez más completo tanto en oferta académica como en servicios universitarios.

Si la UMA creció físicamente, también lo hizo cualitativamente: desde finales de los años 90, destaca la fuerte apuesta por las nuevas tecnologías y la investigación.

En este sentido, la Universidad de Málaga inició una estrategia para convertirse en un referente de innovación y desarrollo científico en el sur de España. Como resultado, diseña un amplio marco de colaboración con el Parque Tecnológico de Andalucía, multiplica sus proyectos de investigación a nivel nacional e internacional y en 2007 entra en la Red Española de Supercomputación con el Supercomputador Picasso. Toda esta línea de progreso científico y académico, unida al esfuerzo de investigadores, alumnos, profesores y personal de administración, llevaría a la Universidad de Málaga (junto con la Universidad de Sevilla), a ser reconocida en 2010 como Campus de Excelencia Internacional, bajo la marca Andalucía Tech.

En la actualidad, la Universidad de Málaga sigue apostando por el desarrollo científico y la innovación como forma de aportar progreso al conjunto de la sociedad. En estos años destaca el fomento de la movilidad y el esfuerzo por atraer talento internacional, logrando una universidad abierta y cosmopolita, capaz de integrarse en proyectos científicos del más alto nivel. 40 años después, cuenta con más de 35.000 alumnos, 58 títulos de grado, 53 de máster, 278 grupos de investigación y 45 patentes registradas en 2011.

La innovación, el dinamismo y la internacionalización son los principios que marcan la historia de la UMA y, a su vez, las bases establecidas por la universidad para superar las dificultades actuales y reforzar su servicio al conocimiento, a la sociedad y al futuro.



Actualmente, la Universidad de Málaga cuenta con dos campus, ubicados en dos zonas geográficas diferentes de la ciudad:

CAMPUS DE TEATINOS

Es el núcleo de la ciudad universitaria e integra la mayor parte de los centros académicos y servicios de la UMA. Es un campus moderno y funcional, muy bien comunicado con el centro de la ciudad y un punto de referencia para la vida joven de Málaga. Con la reciente ampliación del campus y la construcción de nuevos edificios, la Universidad de Málaga asegura un espacio educativo superior, dotado de instalaciones y laboratorios de última generación que permiten el desarrollo de nuestra actividad investigadora y tecnológica al más alto nivel.

CAMPUS DEL EJIDO

Situado junto al Centro Histórico de la ciudad de Málaga, está formado por las Facultades de Bellas Artes, Ciencias Económicas y Empresariales y la Escuela de Arquitectura. También incluye el Pabellón de Gobierno de la Universidad, el Paraninfo Universitario y el Teatro Cánovas. Así, el Campus de El Ejido es un importante espacio para el conocimiento y la cultura en el corazón de la ciudad.

A continuación, se detallan las principales actuaciones llevadas a cabo en los principales máster y proyectos europeos, así como las asignaturas específicas de las diferentes titulaciones que abordan la gestión y el estudio del patrimonio.

MÁSTER EN GESTIÓN DEL PATRIMONIO LITERARIO Y LINGÜÍSTICO ESPAÑOL

Entre sus objetivos se encuentran:

- Proporcionar la preparación científica correspondiente al ámbito de la Literatura y la Lengua Española, tanto para la investigación como para el ejercicio profesional.
- Proporcionar prácticas en empresas públicas y privadas que comprendan las diferentes áreas de proyección profesional y/o investigadora de la Literatura y la Lengua Española.
- Responder a las necesidades de gestión cultural en cualquier ámbito social y geográfico, tanto para instituciones públicas como privadas.
- Atender al estudio y difusión del patrimonio literario español desde una perspectiva múltiple e interdisciplinar.

MÁSTER EN PATRIMONIO HISTÓRICO Y LITERARIO DE LA ANTIGÜEDAD

El Máster en Patrimonio Histórico y Literario de la Antigüedad es una apuesta decidida por la formación de calidad y la especialización en las grandes áreas de conocimiento dedicadas a la Antigüedad Clásica: Arqueología, Filología Griega, Filología Latina e Historia Antigua. Los estudios sobre la Antigüedad Clásica, además de proporcionar una formación histórica, han estado a la vanguardia de la investigación y de las metodologías científicas y didácticas en nuestro país. Ofrecen, además de una cualificada especialización profesional, una formación cívica e intelectual



adaptada a las características y exigencias de la sociedad actual. De hecho, la evolución histórico-política de los últimos años pone de manifiesto la necesidad de reconocer, dentro de la Unión Europea, las diversas identidades culturales que la componen. En este sentido, el conocimiento histórico, cultural y patrimonial constituye un elemento clave y la cuenca mediterránea el campo de estudio ideal, como escenario de intercambios, conflictos y relaciones entre Oriente y Occidente. Para lograr este objetivo, las áreas de conocimiento implicadas en la enseñanza de esta proponen las siguientes competencias básicas, transversales y específicas:

- Una formación especializada en contenidos y conocimientos en los diferentes campos de la Filología Clásica y la Historia y Arqueología de la Antigüedad.
- Un conocimiento de las diferentes ciencias para el estudio de la antigüedad clásica y su legado (Numismática, Epigrafía, Papirología, Paleografía, Codicología).
- Profundizar en disciplinas en las que el estudio de la Antigüedad es determinante (Arte, Filosofía, Historia de la Ciencia, Medicina y Derecho, Religiones o Género).
- La formación avanzada del alumno en las técnicas y tareas de investigación, para facilitar el acceso al Doctorado como culminación de la carrera académica e investigadora.
- La capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Capacidad de organización y planificación en la realización de trabajos académicos y profesionales.
- Capacidad para reflexionar críticamente, definir conceptos y exponer contenidos en las materias relacionadas con el máster.
- Conocer y valorar críticamente los resultados de investigaciones recientes en el ámbito de la Arqueología, la Historia Antigua y la Filología Clásica.
- Definir temas y desarrollar proyectos de investigación innovadores en el ámbito de las Ciencias de la Antigüedad.

PROYECTO "EXPLORING EUROPEAN CULTURAL HERITAGE FOR FOSTERING ACADEMIC TEACHING AND SOCIAL RESPONSIBILITY IN HIGHER EDUCATION (EU_CUL)

El proyecto "Exploring European Cultural Heritage for fostering academic teaching and social responsibility in Higher Education (EU_CUL)" reúne en la UMA a investigadores internacionales para debatir sobre el patrimonio cultural europeo y el papel de las universidades en su protección y conservación.

Institución coordinadora: Dolnoslaska Szkoła Wyższa, Polonia

Instituciones asociadas: Universidad de Málaga; Göteborgs Univesitet (Suecia); Open University Of Cyprus (Chipre) y Universiteit Leiden de los Países Bajos.

Objetivo del proyecto: el objetivo de EU_CUL es reconocer y aumentar el potencial del patrimonio cultural europeo para la educación superior mejorando su dimensión educativa y social, para hacer



realidad la idea de preservar el patrimonio cultural y fomentar el sentido de la identidad y la cultura europeas.

El proyecto se centra en apoyar a las universidades en tres dimensiones relevantes:

1. Mejorar la capacidad institucional para crear redes sostenibles con partes interesadas externas implicadas en la promoción del patrimonio y la preservación de la cultura europea para obtener beneficios sociales más amplios (tercera misión de las universidades e idea de responsabilidad social).
2. Promover la dimensión europea en la educación para una mejor comprensión del contexto europeo, el patrimonio común y la conciencia de la diversidad de los Estados miembros de la UE.
3. Añadir una dimensión internacional a través de la colaboración y el intercambio de conocimientos sobre la diversidad de la ECH, así como el intercambio de prácticas exitosas para mejorar la enseñanza y la tercera misión de la universidad.

MÁSTER EN GESTIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL TURISMO

Asignatura optativa: Gestión y difusión del patrimonio cultural (3 créditos).

GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA (Facultad de Ciencias de la Educación)

Asignatura optativa: Didáctica del Patrimonio y la Cultura Andaluza.



APÉNDICE LEGISLATIVO

Hitos legislativos y experiencias en los países socios sobre la educación en materia de patrimonio cultural

En esta sección se presentan las contribuciones más significativas procedentes de cada país socio en relación con los hitos legislativos para la educación sobre el patrimonio cultural y las iniciativas relacionadas para su promoción y mejora. Aquí también se exploran algunas referencias generales y aspectos clave para la educación sobre el patrimonio cultural - experiencias, reflexiones, posibles tendencias de mejora - tal y como surgieron de las contribuciones de los testigos. Los resultados obtenidos muestran muchas similitudes entre los países asociados, en primer lugar, porque todos siguen el camino compartido para el Patrimonio Cultural trazado por la ***European Heritage Strategy for the 21st Century***. La Estrategia Europea se definió dentro de la "Recomendación CM/Rec (2017)1" a los Estados miembros, y se lanzó oficialmente en Limassol, Chipre, en abril de 2017. Los ministros de los Estados Parte de la Convención Cultural Europea se reunieron en abril de 2015, adoptando la Declaración de Namur para promover un enfoque compartido y unificador de la gestión del patrimonio cultural, y luego, en febrero de 2017, los diputados de los ministros adoptaron la Recomendación mencionada, invitando a los responsables políticos, las partes interesadas y los ciudadanos a abordar los desafíos para el Patrimonio Europeo común a través de diferentes cursos de acción. Estas acciones deben ir encaminadas a perseguir un enfoque interdisciplinar y participativo para incidir en cada uno de los tres componentes de la estrategia que consisten en:

A. La promoción de la participación social y la buena gobernanza

El "componente social" se centra en la relación entre el patrimonio y las sociedades, la ciudadanía, la transmisión y el intercambio de valores democráticos a través de la gobernanza participativa, y la buena gobernanza a través de la gestión participativa.

B. Desarrollo territorial y económico

El componente "desarrollo territorial y económico" se centra en la relación entre el patrimonio cultural y el desarrollo espacial, la economía y la gobernanza local y regional, teniendo en cuenta los principios del desarrollo sostenible.

C. Conocimiento y educación

El componente "conocimiento y educación" se centra en la relación entre el patrimonio y el conocimiento compartido, abarcando la sensibilización, la formación y la investigación, ya que su objetivo es aumentar el conocimiento y la educación con la contribución de la investigación y la formación.

Las recomendaciones que se han formulado dentro de este peculiar componente de la estrategia de la UE han sido plenamente aceptadas y combinadas con los objetivos del proyecto HEROES, que se reflejan plenamente en los objetivos y líneas de desarrollo europeas para la educación sobre el patrimonio cultural. Entre las recomendaciones más representativas que inspiraron la investigación sobre los contenidos para el Modelo HEROES



se encuentran las referidas a la necesidad de incorporar la educación sobre el patrimonio de forma más efectiva en los planes de estudio escolares; implementar medidas para incentivar a los jóvenes a practicar el patrimonio; proporcionar una formación óptima para los actores no profesionales y para los profesionales de otros sectores en conexión con el patrimonio y explorar el patrimonio como fuente de conocimiento, inspiración y creatividad.

Por estas razones, las principales políticas y medidas nacionales para la educación sobre el patrimonio cultural que se destacan en cada país presentan un fuerte carácter estructural y funcional que involucra tanto al nivel central como al local de gobierno. Las acciones para la educación sobre el patrimonio cultural -de hecho- se rigen por los correspondientes Planes Nacionales y prevén fuertes conexiones entre diferentes áreas gubernamentales, como Patrimonio Cultural y Educación, que se ponen en práctica gracias a la acción sinérgica de los dos ministerios. La misma sinergia se actualiza también a nivel local, donde se llevan a cabo intervenciones o programas específicos centrados en la educación sobre el patrimonio cultural, que prevén la participación activa de las instituciones culturales y educativas.

- **Italia**

Italia es la cuna de un valor cultural incalculable gracias a su registro internacional de sitios declarados por la UNESCO como Patrimonio de la Humanidad (55 en 2019 y 41 sitios candidatos) y por su posición geográfica, que desde la Antigüedad la ha enriquecido con historia y arte. Por esta razón, la promoción y la protección del patrimonio siempre han sido un tema clave en Italia, aunque los planes de apoyo y los recursos gubernamentales destinados a la conservación y la valorización del patrimonio cultural deben cuidarse y mejorarse constantemente para garantizar su conservación y transmisión duraderas (por ejemplo, la restauración y el mantenimiento, pero también la profundización y la difusión del conocimiento, la sensibilización de la opinión pública, etc.).

Desde el punto de vista institucional, la Dirección General de Educación, Investigación e Institutos Culturales italiana (Direzione Generale Educazione, Ricerca e Istituti Culturali) representa la institución central del MiBACT (Ministerio de Patrimonio Cultural y Turismo), que se encarga de varias y multifuncionales acciones destinadas a promover, salvaguardar y proteger el patrimonio cultural nacional (DPCM n. 169, 2 de diciembre de 2019, art. 15). Entre sus principales responsabilidades -de hecho- la Dirección dirige y sostiene programas de investigación a medida dentro del patrimonio cultural, cooperando con organismos públicos y organizaciones privadas activas en este campo, como las instituciones de investigación europeas e internacionales, el Ministerio de Educación (MIUR) y el CNR (Centro Nacional de Investigación). En particular, la Dirección se ocupa de proyectos específicos de formación internacional, en los que la excelencia italiana es universalmente reconocida y apreciada, lleva a cabo actividades de apoyo a los institutos centrales y periféricos que acogen prácticas en el sector cultural y promueve la formación permanente de profesores y profesionales de la educación junto con el MIUR. Asimismo, la Dirección se ocupa de las políticas educativas, ya que coordina y gestiona a nivel local todo el sistema de Servicios Educativos de los Museos a través del Centro de Servicios Educativos y diseña



y realiza campañas integradas de información sobre temas educativos centrados en el patrimonio cultural.

La tarea fundamental de la Dirección General consiste en promover el conocimiento del patrimonio cultural italiano y de su función civil a nivel local, nacional e internacional. Esta función peculiar es llevada a cabo por la Dirección esencialmente a través de la emisión y la adopción del Plan Nacional de Educación del Patrimonio Cultural. Desde la primera introducción de estos Planes (DPCM n. 171, 29 de agosto de 2014, Plan 2015-2016), cada año la Dirección redacta sus principales indicaciones operativas y las prepara, ocupándose del desarrollo, verificación y evaluación de todas las acciones incluidas. En cuanto a los contenidos, los principales propósitos para la Educación del Patrimonio Cultural que se perfilan dentro del Plan Nacional están estrictamente ligados a la dimensión europea del propio Patrimonio, subrayando su valor innato de inclusividad y la relevancia para la convivencia pacífica y solidaria dentro de la Comunidad Europea.

Los tres pilares en los que se basa el Plan Nacional de Educación sobre el Patrimonio Cultural italiano y hacia los que tienden todos los objetivos específicos incluidos en él, están representados por:

1. La **accesibilidad**, física, socioeconómica, sensorial, cognitiva, como derecho esencial;
2. La **comunicación** como proceso posterior al reconocimiento del patrimonio cultural;
3. La **participación** como derecho consagrado por la Declaración Universal de los Derechos Humanos, París 1984 y por los principios establecidos en la Convención de Faro 2005.

En cuanto a los objetivos específicos del Plan Nacional de Educación sobre el Patrimonio Cultural están relacionados principalmente con:

- la consolidación constante de una gobernanza de la educación patrimonial;
- la promoción de los sectores educativos, para sistematizar la oferta educativa/formativa de la educación patrimonial e innovar continuamente sus estrategias y prácticas;
- la mejora constante de la adquisición, el análisis y la difusión de los resultados obtenidos por las políticas e intervenciones educativas para el patrimonio cultural.

Todos estos objetivos se persiguen a través de acuerdos especiales con las regiones, las autoridades locales, las universidades y las instituciones/organizaciones privadas sin ánimo de lucro activas en el ámbito cultural que aplican el Plan.

Otro hito legislativo italiano interesante para la educación en materia de patrimonio cultural es la Ley 107/2015, denominada "La Buona Scuola", que sistematiza oficialmente y hace obligatoria la experiencia de formación de "alternancia escuela-trabajo" durante la enseñanza secundaria.

Dentro del Sistema Dual de Educación italiano, la "Alternancia Escuela-Trabajo" es un banco de pruebas complejo pero muy útil para establecer y ampliar asociaciones educativas innovadoras entre la Escuela y las instituciones culturales, identificando vías sinérgicas originales para su colaboración mutua.

De hecho, esta actividad concreta ha favorecido la puesta en marcha de diferentes programas y proyectos centrados en el valor educativo del patrimonio cultural y en su relevancia como



contribución a la cohesión social, el crecimiento económico y la creación de empleo. A través de sus experiencias dentro del sector cultural, los alumnos de Secundaria pueden saborear las diversas oportunidades que se les ofrecen tanto para su progreso personal como para su posible (futuro) desarrollo profesional, experimentando diferentes puestos de trabajo, entornos y roles en este ámbito. De acuerdo con sus principales características y objetivos, podemos afirmar que el programa "Alternancia Escuela-Trabajo" contribuye a una mayor apertura de la participación cultural entre los jóvenes.

Además, podemos encontrar varias actividades y proyectos centrados en la educación sobre el patrimonio cultural para los jóvenes estudiantes también dentro de las iniciativas apoyadas por el Ministerio de Educación (MIUR) a través del PON (Programa Nacional Operativo), los planes de acción a medida - apoyados por los Fondos Estructurales Europeos - para el sistema escolar de alta calidad basado en las prioridades de la UE para la Educación.

Aprovechando los resultados obtenidos dentro del Año Europeo del Patrimonio Cultural (2018), en junio de 2019 (20-21/06/2019) se ha celebrado en Roma la primera Conferencia Internacional "Italia-Europa para los estudios: los nuevos desafíos para la educación del patrimonio cultural". La conferencia fue organizada por la Dirección General de MiBACT (Ver arriba), la Universidad de Roma "La Sapienza", el Consejo Europeo, la Escuela de Especialización en Patrimonio Histórico Artístico y el ICOM (principal red italiana de museos y profesionales de museos) Italia, y reafirmó el papel civil y cohesivo de las políticas educativas y de formación nacionales para la educación del patrimonio, así como la relevancia de llevarlas a cabo de acuerdo con las opciones programáticas realizadas dentro de los escenarios europeos. Los diversos expertos que intervinieron en las jornadas subrayaron también la importancia de la constante investigación metodológica en este ámbito, teniendo en cuenta las necesidades específicas de formación de los profesionales, y la necesidad de conseguir la mayor apertura de redes y asociaciones de trabajo (y educativas) a favor de nuevas estrategias de gobernanza participativa para la adecuada promoción de la educación sobre el patrimonio cultural, implicando a todos los niveles educativos según sus propias características y objetivos pedagógicos.

En cuanto a las consideraciones generales procedentes de los principales testigos, hay unanimidad en atribuir un valor fundamental a la educación sobre el patrimonio cultural como medio ineludible para promover la conciencia, la participación y el pensamiento crítico, especialmente entre los más jóvenes. El conocimiento del patrimonio cultural, en efecto, permite tomar plena conciencia del papel real de la cultura para la génesis histórica y social de una nación y -más ampliamente- de una unión de naciones como la Unión Europea. Ser consciente del valor histórico, estético y social del patrimonio y conocer el propio patrimonio son la condición previa para la implicación activa de los jóvenes ciudadanos, no sólo en la "res-publica", sino también en los procesos de protección y transmisión del patrimonio: no hay protección sin conocimiento, no hay identidad sin raíces. El patrimonio material e inmaterial constituye, en efecto, el elemento fundador de la identidad cultural de un pueblo. En lo que respecta especialmente al patrimonio inmaterial, de las intervenciones de los testigos se desprende otro aspecto relacionado con la realidad italiana: existe la necesidad de darle más relevancia, ya que con demasiada frecuencia corre el riesgo de quedar postergado si se compara con el material. El patrimonio inmaterial debe considerarse parte



integrante de todo el patrimonio cultural nacional o local y contribuye igualmente a la identidad y la historia de la comunidad y, por ello, merece ser conocido y apreciado por los más jóvenes. Por lo tanto, dentro del Modelo HEROES se proponen actividades relativas tanto al patrimonio material como al inmaterial, con el fin de concienciar a los jóvenes de su importancia, dándoles el mismo valor y protagonismo.

Por estas razones, es crucial promover las sinergias entre las instituciones culturales y educativas orientadas a estos fines principales, así como perseguir su constante actualización y mejora, limitando las posibles dificultades burocráticas que puedan encontrarse para su mutua cooperación. Muchos testigos coincidieron en el hecho de que a veces las normas administrativas para la colaboración entre la escuela y las instituciones culturales tienden a ralentizar los proyectos educativos, corriendo el riesgo de hacer prevalecer los aspectos formales sobre los sustanciales y restando un tiempo precioso en detrimento de los estudiantes.

La apertura hacia el patrimonio cultural debe pasar por diferentes formas de educación, no sólo las que se ofrecen por vías tradicionales y formales, sino también las que se promueven por vías no formales o incluso informales, recordando así el concepto fundamental de la accesibilidad (en su significado ampliado de inclusividad) del patrimonio. Entre los retos más importantes a los que debe enfrentarse una institución cultural -por ejemplo un Museo- están la lucha contra el desconocimiento y, al mismo tiempo paradójicamente, el esnobismo cultural, muy difundido en Europa y especialmente en Italia. Superar la idea de que el patrimonio es sólo "algo destinado a las élites" es uno de los objetivos más importantes que debe promover y perseguir una adecuada educación sobre el patrimonio cultural. Una educación sobre el patrimonio cultural real y eficaz debe captar la atención de sus destinatarios y transmitirles incentivos y herramientas para que comprendan, disfruten y aprecien los beneficios relacionados. Esto es cada vez más relevante cuando el objetivo está representado por las generaciones jóvenes. Educar en el patrimonio, para los jóvenes significa obtener una visión interdisciplinar del mismo (tanto si se refiere a obras maestras, pintura, arquitecturas, literatura o a tradiciones, celebraciones, técnicas artesanales, que son profundamente innatas en la identidad del ser humano) y poder conectarlo con los acontecimientos contemporáneos. Estas consideraciones se ajustan perfectamente a la filosofía de los pilares del proyecto HEROES y a las características de su método de aprendizaje no formal para acercar a los jóvenes estudiantes -independientemente de su propio currículo educativo- a las cuestiones culturales. Además, como subrayaron con fuerza varios testigos, es realmente relevante que los estudiantes no sean receptores pasivos de las acciones formativas, sino que ellos mismos se conviertan en protagonistas activos de los itinerarios educativos y de las actividades de promoción del patrimonio cultural, incluso como herramienta para luchar contra posibles actitudes racistas y autoritarias. El papel central que se debe atribuir a los alumnos se refleja plenamente en la elección de basar las estrategias educativas innovadoras que ofrece el Modelo HEROES en la Metodología de los Pares.



- **Grecia**

El primer programa amplio y sistemático para la cultura en la educación fue el programa "Melina-Educación y Cultura", organizado por los Ministerios de Educación y de Cultura (1994-2004). Se denominó Melina por la ministra de Cultura Melina Merkouri, que fue la pionera del patrimonio cultural y las artes en la educación.

Por primera vez, se formó sistemáticamente a los profesores en el uso de las artes en la educación (teatro, música, danza y movimiento, expresión visual y audiovisual), para que puedan utilizar y promover la dimensión cultural de la educación.

El estudio y el diseño del programa se iniciaron en enero de 1994 bajo la Presidencia griega de la Unión Europea y continuaron en colaboración con el Ministerio de Educación Nacional y de las Religiones y el Ministerio de Cultura, mientras que la aplicación piloto del programa comenzó en septiembre de 1995 en 46 escuelas primarias del país.

En Grecia, aunque existe una sólida red de protección del patrimonio cultural, material e inmaterial, no existe un plan estratégico nacional para la educación. Sin embargo, la importancia de establecer una política educativa puede verse en la elección del tema para la celebración de las Jornadas Europeas del Patrimonio Cultural 2020, que se celebran cada año del 25 al 27 de septiembre. Este año el tema común en toda Europa ha sido "Patrimonio cultural y educación". Este año se celebró con actos de 50 organizaciones y museos. (https://www.culture.gov.gr/DocLib/EHPK_%202020_dameep.pdf)

El Ministerio de Cultura con sus Direcciones ha desarrollado un marco de programas educativos que se publican y renuevan cada año. Estos programas educativos están disponibles en la página web del Ministerio de Cultura <https://www.culture.gov.gr/el/service/SitePages/education.aspx>

"Sigue a Odiseo" es también un nodo del Ministerio de Cultura creado en 2015 en el marco de la Ley "Actualización y digitalización del material educativo cultural para potenciar el proceso educativo", ejecutada por la Dirección de Museos en el marco del Programa Operativo "Educación y Aprendizaje Permanente" y cofinanciada por la Unión Europea (Fondo Social Europeo) y recursos nacionales. Las catorce unidades temáticas del nodo se basan en el material educativo diseñado por el Departamento de Programas Educativos y Comunicación de la Dirección de Museos desde 1985 hasta la actualidad, que fue actualizado en el contexto de la citada Ley.

Además, la Dirección del Patrimonio Cultural Moderno, junto con instituciones como las culturales y educativas, los museos, las universidades y las organizaciones científicas, han creado material educativo para la preservación del patrimonio cultural inmaterial con ejemplos de buenas prácticas para facilitar a los profesores la inclusión de diversas actividades en el plan de estudios relacionadas con el patrimonio cultural. <http://ayla.culture.gr/educational-material/>

La sección griega del ICOM también organiza numerosos programas de formación. Entre otras cosas, ha organizado un Grupo de Trabajo sobre Actividades Educativas en Museos (CECA). El CECA funciona desde 1986 como un foro de intercambio de ideas, experiencias y puntos de vista sobre las diversas formas de educación en los museos, los problemas existentes, las posibilidades y las perspectivas.

A través de reuniones periódicas, la CECA reúne a los profesionales de la educación museística tanto de organismos públicos como privados. En estas reuniones se presentan las actividades interpretativas actuales de los museos para diversas categorías de público, así como nuevos materiales educativos, como kits para museos, carpetas educativas, productos impresos o digitales. De 1988 a 2002, se organizó el Seminario de Formación "Museo-Escuela", en colaboración con los Ministerios de Educación y Cultura, en una prefectura diferente del país. Este programa ha contribuido significativamente a la conexión de la educación con la cultura y la filosofía de este programa se basa en seminarios, talleres y otros eventos organizados a nivel regional por iniciativa de los Museos, las Direcciones de Antigüedades, las Direcciones de Educación del Ministerio de Educación y las instituciones culturales locales.

En 2011, el Ministerio de Educación griego puso en marcha un programa nacional de formación titulado "Programa de formación importante" y dirigido a los profesores de educación primaria y secundaria.

En la fase piloto del programa participaron 8.000 profesores de primaria y secundaria, al tiempo que se creó un notable material educativo complementario. Entre las unidades temáticas del programa y el material educativo creado se encontraban:

- Programas culturales (un manual de 200 páginas -incluyendo las páginas del material de formación básica-)
- Utilización de las artes en la educación (un manual de 300 páginas - incluyendo las páginas del material de formación básica)
- Dimensión europea en la educación (un manual de 200 páginas)

Entre 2011 y 2013, el Ministerio de Educación griego encargó la elaboración de nuevos planes de estudio destinados a introducir las artes y la cultura en la educación. Los nuevos currículos escolares estaban redactados y listos para ser aplicados, pero el programa se detuvo antes de su aplicación.

En la estructura del sistema educativo griego, existe por ley, en cada Dirección de Educación, un Responsable de Programas Culturales. Dentro de sus responsabilidades está la de informar y formar a los profesores en temas culturales y potenciar la participación de profesores y alumnos en proyectos culturales y artísticos. Por último, los programas educativos que se aplican en todos los museos griegos deben ser aprobados por el Ministerio de Educación.

- **España**

La Educación Patrimonial en España es una disciplina relativamente reciente, fruto de la preocupación por mejorar la protección del Patrimonio Cultural, tanto es así que Fontal (2014) habla en términos de disciplina emergente para referirse a la dispersión de investigaciones, acciones, recursos y materiales que demandan una recopilación, categorización y coordinación en ese sentido. Sin embargo, la necesidad de la Educación Patrimonial en el contexto que nos ocupa es una demanda real si tenemos en cuenta la inmensa riqueza patrimonial de la lista mundial elaborada por la UNESCO, que muestra cómo "actualmente España ocupa la tercera posición, ascendiendo el número de bienes culturales protegidos a un total de 61.352 y 46 bienes Patrimonio Mundial" (Fontal, 2018, p. 8).

Para gestionar este elevado volumen de patrimonio, en los últimos años se han puesto en marcha dos importantes iniciativas con el apoyo de los Ministerios de Educación, Cultura y Deporte y de



Ciencia e Innovación, tratando de articular la educación patrimonial desde un enfoque holístico, de manera que se contemplen sus diferentes conceptos y realidades desde la diversidad de bienes patrimoniales, los agentes implicados y la multitud.

Por un lado, destaca el diseño de un plan de acción específico, el Plan Nacional de Educación y Patrimonio (PNEyP) (Domingo, Fontal, Cirujano y Ballesteros, 2013) que, desde un punto de vista ambicioso, trata de acercar la educación patrimonial a la realidad actual, detectando fortalezas y debilidades. Por otro lado, los avances en esta materia se han consolidado gracias a la puesta en marcha en 2010 del Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE), que permite recoger investigaciones, materiales y recursos decisivos para la mejora, evolución y difusión de la Educación Patrimonial.

Como podemos advertir, los dos grandes instrumentos con que cuenta España en materia de Educación Patrimonial -Plan Nacional y Observatorio-, se generan desde el ámbito institucional, concretamente desde dos Ministerios del Gobierno (Educación, Cultura y Deporte, en el caso del plan; Ciencia e Innovación, en el caso del Observatorio) y se sitúan en órganos que coordinan al Estado con las Comunidades autónomas (Consejo del Patrimonio Histórico, Comisión de Seguimiento del PNEyP, grupo interuniversitario de investigadores del OEPE, etc.), de manera que afectan a dos niveles de legislación y concreción (Fontal e Ibáñez, 2015, p. 18).

Instrumento	Institución que lo gestiona	Ámbitos educativos	Población a la que afecta	Líneas / fases	Duración prevista
Plan Nacional de Educación y Patrimonio	Instituto del Patrimonio Cultural de España (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte) junto con las CCAA	Formal, no formal e informal	Todos los públicos, incluido el escolar, pensados desde diferentes ópticas (interculturales, interterritoriales, intergeneracionales)	Investigación, innovación, formación y difusión	10 años (2013-2023)
Observatorio de Educación Patrimonial en España	Subdirección General de Proyectos de Investigación (Ministerio de Economía y Competitividad).	Formal y no formal	Todos los públicos.	Inventario, análisis, evaluación	5 años (Sucesión de dos I+D+i: enero de 2010 hasta diciembre de 2015)

Figura 1. Resumen de los instrumentos de que dispone España en materia de Educación Patrimonial.

Fuente: Fontal e Ibáñez (2015)

El Plan Nacional de Educación y Patrimonio (PNEyP) nace tras diferentes planes nacionales de patrimonio cultural generados a partir de los años ochenta y como consecuencia de una concatenación de revisiones de los mismos iniciada en 2010 (Domingo et al., 2013). Así, **contemplando los ámbitos formal, no formal e informal de la educación**, propone una serie de objetivos entre los que destacan

- La definición de bases y criterios teóricos sobre la disciplina de la educación patrimonial en España.



- La implantación de la normativa educativa, para favorecer la inserción curricular de contenidos relacionados con el Patrimonio Cultural, su conservación, valoración y disfrute público.
- La creación de instrumentos de coordinación que garanticen la colaboración entre educadores y gestores del patrimonio cultural en el ámbito de la educación patrimonial.
- El fomento de la cooperación española en programas y acciones internacionales de educación patrimonial, promoviendo su incorporación en políticas y redes de carácter supranacional. (Domingo et al., 2013)

Para lograr estos objetivos, el plan se basa en tres líneas de actuación que buscan garantizar un trabajo global en materia de educación patrimonial: investigación e innovación en educación patrimonial; formación de educadores y gestores de bienes culturales; y difusión de propuestas.

El Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE) se ha convertido en un instrumento esencial para conocer el estado actual de la Educación Patrimonial y, aunque en su fase inicial trata de diagnosticar y analizar esta situación, a lo largo del camino se han alternado diferentes proyectos que han permitido generar una estructura mucho más compleja capaz de: sistematizar procesos, contribuir a la difusión científica, generar redes de trabajo o evaluar programas, lo que supone un hito decisivo para la evolución de la Educación Patrimonial en España. En relación con la OEPE, destaca su página web externa (www.oepe.es) como punto de encuentro y de difusión y generación de redes en relación con el patrimonio.

Las acciones de educación en patrimonio cultural en el contexto español son muy diversas y, como pone de manifiesto el OEPE, incluyen tanto acciones formales como no formales que, gracias al Observatorio, pueden ser registradas.

Desde 2010, el observatorio ha generado una base de datos (BdD OEPE) con más de 1.200 entradas, que inventaría hasta 19 tipologías educativas de programas sobre educación patrimonial diseñados e implementados en España y en el ámbito internacional especialmente en la última década, aunque hay referencias desde 1998. (Fontal e Ibáñez, 2015, p. 24)

En la Comunidad Autónoma de Andalucía, y dentro del contexto nacional antes descrito, las acciones relativas a la Educación Patrimonial se canalizan a través del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. Así, destaca el Programa Cultural "Vivir y Sentir el Patrimonio", que se enmarca en los "Programas para la Innovación Educativa" de la Consejería de Educación y Deporte y que forma parte del Plan Nacional de Educación Patrimonial (PNEyP).

Desde el punto de vista local, es imprescindible hacer referencia, junto al rico patrimonio histórico de Málaga, al crecimiento exponencial de la oferta cultural de la ciudad en los últimos años, que se inició con la apertura del Museo Picasso Málaga (MPM) en 2003. A este primer hito hay que añadir la puesta en marcha de proyectos específicos como el Proyecto MAUS y sobre todo, el asentamiento en la ciudad de sedes de museos internacionales o, lo que Silva y Fernández (2017) denominan minifranquicias de los mismos como el Museo Ruso en 2015, el Centro Pompidou Málaga en el mismo año y el Museo Carmen Thyssen Málaga inaugurado en 2011. A este fenómeno hay que añadir en 2016 la apertura del Museo de Málaga ubicado en un edificio histórico.

La apuesta por el turismo cultural en Málaga en los últimos años es notoria (García y García, 2015) y a este incremento en el número de museos -actualmente 40- se suma una estrategia para



potenciar la marca Málaga Ciudad de los Museos como acción estratégica del departamento municipal de turismo.

Para ello han alentado la instalación de una serie de museos, no articulados entre sí, pero con significado conjunto. Entre ellos destacan los museos de mini-franquicia como símbolos de la nueva imagen urbana; estos generan un potente bloque de recursos culturales que, unidos al Museo Picasso Málaga (con más publicidad y resonancia simbólica que fondos estables propios), expresan el nuevo carácter cultural de Málaga; carácter que no solo viene reforzado por este nuevo patrimonio, sino que se legitima en su convivencia con monumentos tradicionales, algunos de ellos redescubiertos o resignificados en el nuevo momento histórico y con una vocación global. (Silva y Fernández, 2017, p. 97)

La configuración de estos nuevos contextos, además de contribuir a la notable diversificación de la oferta artística y cultural de la ciudad, exige el desarrollo de planes de actuación específicos basados en las sinergias entre instituciones para favorecer un tratamiento diverso y coherente del patrimonio. En relación con la educación patrimonial y a través de sus programas educativos municipales, el Ayuntamiento ofrece un plan de actuaciones específicas que incluye una oferta de visitas escolares a diferentes museos, centros y entornos de la ciudad gracias al denominado programa Málaga para los Escolares.

Hitos legislativos

La legislación española en materia de educación en relación con el patrimonio es suficiente y muestra un especial interés en este ámbito, sin embargo, parece que "la realidad educativa no responde a esa extensión de la normativa y por lo tanto es necesario que se implemente la normativa" (Fontal, 2014).

A la vista de la evolución de la legislación sobre el patrimonio educativo en España en los últimos años, es imprescindible destacar la Ley Orgánica de Educación (LOE), y la propuesta de mejora desarrollada a través de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad de la Educación (LOMCE).

En la LOE se ofrece una visión completa y compleja del patrimonio cultural, especialmente centrada en la dimensión artística e histórica, sin olvidarse de la dimensión contemporánea. El enfoque incorpora tanto la dimensión tangible como intangible del patrimonio, de acuerdo con un enfoque de corte internacional, especialmente derivado de los tratados de la UNESCO. [...] Con la LOMCE ya en el RD 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, encontramos un incremento en la presencia del término patrimonio con un total de 14 entradas, una más que el RD 1513/2006, al que modifica. (Fontal e Ibáñez, 2015, p. 28)

Recientemente, ya en 2020, Isabel Celaá, Ministra de Educación y Formación Profesional, ha informado de la inminente tramitación parlamentaria del proyecto de ley orgánica para una nueva ley de educación (LOMLOE), y que supone la derogación de la LOMCE.

En concreto, la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en Andalucía, regulada a través de la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria, prevé el tratamiento de las enseñanzas patrimoniales especialmente en el



ámbito del desarrollo de la competencia clave Conciencia y expresiones culturales, cuyo antecedente directo en la ley anterior, la LOE, es la competencia cultural y artística básica a la que se refieren Fontal e Ibáñez (2015):

En la ESO, aún refiriéndonos a la LOE, numerosas materias se ocupan explícitamente del patrimonio, también en su contribución a la consecución de la Competencia básica cultural y artística, entre sus objetivos, contenidos y criterios de evaluación: Biología y geología, Ciencias Sociales, Geografía e Historia, Educación Física, Educación para la Ciudadanía, Educación Plástica y Visual, Latín, Lengua Castellana y Literatura. Por tanto, la LOE contempla amplia y suficientemente el patrimonio en sus diferentes etapas educativas, especialmente en primaria y secundaria. La siguiente cuestión es en qué medida se está cumpliendo lo establecido en dichas normas. (p. 29)



Uffizi Galleries
Education Department
IT – Firenze Italy
Web-site
<https://www.uffizi.it/>



Centro Machiavelli
Training Agency and EU Projects Dept.
IT – Firenze Italy
Web-site
<http://www.centromachiavelli.it>



Istituto Tecnico per il Turismo
“Marco Polo”
IT – Firenze Italy
Web-site
<https://www.ittmarcopolo.edu.it/>



EKEDISY School Life and Education
Museum
GR – Athens Greece
Web-site
<http://ekedisy.gr/en/>



Universidad de Málaga
ES – Malaga Spain
Web-site
<http://uma.es>

