

# Proyecto de Innovación Educativa para educar en patrimonio en el ámbito de la Educación no formal a partir del entorno cercano

Educational Innovation Project to educate in heritage in the field of non-formal education from the immediate environment

Marta Pedraza Rodríguez<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Profesora de Enseñanza Secundaria en el IES Pedro Antonio de Alarcón Guadix ( Granada) España.

**Correspondencia:**

Marta Pedraza Rodríguez

[martapedrazarodriguez@gmail.com](mailto:martapedrazarodriguez@gmail.com)

**Fechas:**

Recibido: 07/03/2022

Aceptado: 21/03/2022

Publicado: 30/03/2022

**Conflicto de intereses:**

En esta publicación no se presentó ningún conflicto de interés.

**Financiación:**

En esta publicación no ha recibido ninguna ayuda o financiación.

## RESUMEN

**Introducción:** El entorno cercano al alumnado de Educación Secundaria es un recurso que ofrece numerosas oportunidades para educar en patrimonio. Desde el Plan Nacional de Educación y Patrimonio se señala la necesidad de llevar a cabo proyectos de innovación educativa elaborados sobre sólidos principios didácticos que favorezcan el proceso de patrimonialización entendido no solo como el análisis y el estudio de los elementos patrimoniales, sino como «la relación de pertenencia, propiedad e identidad que se genera entre determinados bienes y personas», siendo conscientes de que sin las personas no hay patrimonio. Curiosamente las actividades más amplias en este sentido se llevan a cabo en el ámbito de la educación no formal del que forman parte todas las acciones educativas estructuradas y reguladas por el ejercicio de las competencias culturales de diferentes tipos de instituciones. En esta comunicación presentamos una práctica de innovación educativa enmarcada en el proyecto "Vivir y Sentir el Patrimonio" que bajo el título "*Juegos tradicionales y ciencia. ¿Qué ciencia esconden los juegos tradicionales?*" se ha llevado a cabo por alumnos/as del IES Pedro Antonio de Alarcón de Guadix en marzo de 2021 en cuyo escenario ha sido el paisaje cultural de su entorno cercano: el barrio de las Cuevas de Guadix y se ha llevado a cabo en el equipamiento cultural la Cueva Museo Centro de Interpretación de las Cuevas de Guadix.

**Método:** La Metodología utilizada ha sido el "aprendizaje de servicio". Estrategia metodológica que favorece que el alumnado adquiera una serie de conocimientos, destrezas y capacidades que lo capaciten desde la educación patrimonial a llevar a cabo el proceso de patrimonialización, formado por una primera fase que implica conocer, comprender, valorar y respetar el patrimonio y una segunda de sensibilización en la que está presente el disfrute. la trasmisión y el cuidado del patrimonio cultural y natural de su localidad.

**Resultados:** El proyecto ha favorecido la relación entre el ámbito de la educación no formal y formal, el trabajo colaborativo, así como la integración de la investigación histórica y etnológica en la formación y crecimiento de las alumnas y alumnos es un principio que viene a incorporar y enriquecer valores y principios propios de una ciudadanía crítica.

**Conclusiones:** Con la puesta en marcha de este proyecto y las actividades realizadas cada curso en conjunción con la Cueva Museo Centro de Interpretación Cuevas de Guadix se ha dado un impulso a la educación patrimonial en nuestra comunidad educativa. Pretendemos involucrar al alumnado, el profesorado y las instituciones con el fin de generar una concienciación hacia las oportunidades que ofrece el paisaje cultural de la ciudad de Guadix y que el profesorado lo valore como una fortaleza para fomentar la inclusión del patrimonio cultural local como elemento didáctico. Logrando integrar el paisaje cultural de esta ciudad como elemento esencial para educar en patrimonio y conseguir que el alumnado comprenda, conozca y valore el rico patrimonio de esta ciudad desde la perspectiva educativa favoreciendo su identidad y memoria.

**Palabras clave:** Educación patrimonial, entorno cercano, innovación educativa, patrimonio inmaterial, paisaje cultural.

## ABSTRACT

**Introduction:** The environment close to Secondary Education students is a resource that offers numerous opportunities to educate in heritage. The National Education and Heritage Plan points out the need to carry out educational innovation projects based on solid didactic principles that favor the heritage process, understood not only as the analysis and study of heritage elements, but also as "the relationship of belonging, property and identity that is generated between certain goods and people", being aware that without people there is no heritage. Curiously, the broadest activities in this sense are carried out in the field of non-formal education, of which all educational actions structured and regulated by the exercise of cultural competences of different types of institutions are part. In this communication we present a practice of educational innovation framed in the project "Living Heritage" under the title "Traditional games and science. What science hide traditional games? It has been carried out by students of the IES Pedro Antonio de Alarcón de Guadix in March 2021 in whose scenario it has been the cultural landscape of its nearby environment: the neighborhood of Las Cuevas de Guadix and it has been carried out in the cultural facility the Cave Museum Interpretation Center of the Guadix Caves.

**Method:** The methodology used has been "service learning". Methodological strategy that encourages students to acquire a series of knowledge, skills and abilities that enable them, from heritage education, to carry out the heritage process, consisting of a first phase that involves knowing, understanding, valuing and respecting heritage and a second of awareness in which enjoyment is present. the transmission and care of the cultural and natural heritage of their locality.

**Results:** The project has favored the relationship between the field of non-formal and formal education, collaborative work, as well as the integration of the integration of historical and ethnological research in the training and growth of students and students is a principle that comes to incorporate and enrich values and principles of critical citizenship.

**Conclusions:** With the implementation of this project and the activities carried out each year in conjunction with the Cueva Museo – Cuevas de Guadix Interpretation Center, heritage education has been given a boost in our educational community. We intend to involve students, teachers and institutions in order to raise awareness of the opportunities offered by the cultural landscape of the city of Guadix and for teachers to value it as a strength to promote the inclusion of local cultural heritage as an element. Managing to integrate the cultural landscape of this city as an essential element to educate in heritage and ensure that students understand, know and value the rich heritage of this city from the educational perspective favoring their identity and memory.

**Keywords:** Heritage education, close environment, educational innovation, intangible heritage, cultural landscape.

### Cómo citar este artículo / How to cite this paper

Pedraza M. (2022). Proyecto de Innovación Educativa para educar en patrimonio en el ámbito de la Educación no formal a partir del entorno cercano. *UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 12(1), 101–114. <https://doi.org/10.30827/unes.i12.24101>

## Introducción

El objetivo de este artículo es mostrar una práctica de innovación educativa enmarcada en el proyecto “Vivir y Sentir el Patrimonio” que bajo el título “*Juegos tradicionales y ciencia. ¿Qué ciencia esconden los juegos tradicionales?*” se ha llevado a cabo por alumnos del IES Pedro Antonio de Alarcón de Guadix en marzo de 2021 cuyo escenario ha sido un espacio perteneciente a la arquitectura excavada de esta ciudad: la Cueva Museo Centro de Interpretación de las Cuevas de Guadix.

En la actualidad Educación y el Patrimonio son dos conceptos que van de la mano y que constituyen una acción educativa cuyo reto está en la educación patrimonial. En nuestra Constitución queda recogido que: “El acceso a la cultura de todas las personas es un derecho reconocido por nuestra Constitución y los bienes de nuestro patrimonio son un exponente significativo de la misma”. Por tanto patrimonio y educación constituyen un binomio emergente, porque sólo partiendo de la apropiación por parte de la ciudadanía de los valores culturales inherentes a los bienes patrimoniales puede vislumbrarse un horizonte de sostenibilidad en la gestión de los mismos. Dado que solo se protege y conserva lo que se conoce y valora. En el ámbito educativo son numerosos los proyectos y actividades que tienen como objetivo la formación de la ciudadanía para el conocimiento, valoración, protección y conservación de los bienes culturales para el desarrollo sostenible del territorio. Desde el Plan de Educación y Patrimonio elaborado por el Ministerio de Cultura en 2013, se favorece la creación de las herramientas necesarias para alcanzar este objetivo. Estas actividades junto a la inclusión en los currículum de los diferentes niveles educativos de contenidos relacionados con el Patrimonio, muestran el interés existente en el desarrollo de estrategias encaminadas a la Educación Patrimonial. Cuyos ámbitos de actuación deben abarcar la educación formal, pero también la no formal es decir la que se efectúa desde instituciones culturales de diferente índole como archivos, bibliotecas, museos, institutos de Patrimonio, asociaciones y centros de animación sociocultural, universidades populares, etc. Y la informal que son las iniciativas y actividades gestionadas por personas o colectivos y que se transmiten a través de los medios de comunicación, las redes sociales o en el seno de las familias. Con el objetivo de educar en, desde y para el patrimonio. Tres preposiciones que implican educación sensorial, perceptiva, corporal espacial, emocional, expresiva, comunicativa, activa, comprensiva, estética, cognitiva, crítica, ambiental, multicultural ética e inclusiva.

En la educación formal la educación patrimonial debe iniciarse en la escuela que es donde debe comenzar el proceso de patrimonialización, entendido no solo como el análisis y el estudio de los elementos patrimoniales, sino como «la relación de pertenencia, propiedad e identidad que se genera entre deter-

minados bienes y personas», siendo conscientes de que sin las personas no hay patrimonio .

Tanto en el currículo de Educación Infantil y Educación Primaria y Secundaria de la Comunidad Autónoma Andaluza, se contempla la importancia de conocer y valorar nuestro patrimonio y se hace de forma transversal pudiéndose abordar desde todas las áreas de conocimiento. Son numerosos los trabajos de investigación e innovación que se llevan a cabo en este sentido con el fin de que el alumnado conozca, comprenda, valore y favorezca la conservación del patrimonio ya que los bienes patrimoniales que tenemos y disfrutamos no son nuestros, sino que tenemos la responsabilidad de legarlos a las generaciones futuras. Dicho proceso educativo debe conducir a tomar conciencia de que el patrimonio no es un producto cerrado e inamovible sino que debe entenderse cómo lo que constituye nuestra identidad y forma parte de la memoria colectiva, permitiendo conocer e interpretar los referentes identitarios y simbólicos del contexto social concreto, potenciando el desarrollo del pensamiento crítico, la empatía, la solidaridad y cooperación; desarrollando criterios de tolerancia y respeto hacia otras culturas y formas de vida del pasado y del presente; mostrando empatía cultural y valorando la interculturalidad y todo ello desde una política de igualdad. Teniendo presente que si logramos una sociedad que valore y se identifique con el patrimonio, cree vínculos con él y con su relación con el desarrollo sostenible de su entorno todo será más fácil.

## Contexto

El IES Pedro Antonio de Alarcón se encuentra situado en un barrio de la periferia del municipio de Guadix (Barriada de Andalucía – Las Malvinas). Se trata de un Centro considerado de especial dificultad desde el año 2006, por ser un Instituto con Plan de Compensación Educativa.

En cuanto al nivel educativo de las familias, tan solo una pequeña parte ha estudiado la educación secundaria (FP/BUP/ESO) y el porcentaje de titulados universitarios es mínimo. De hecho, buena parte de ellos ni siquiera obtuvo el graduado escolar o el título de Educación Secundaria Obligatoria.

Ante esto, es clave tener presente que nuestro alumnado y su entorno familiar vive en una realidad socio-económica muy compleja que motiva, en parte, los problemas de base detectados en forma de falta de interés por el entorno cultural y patrimonial, a lo que se une el agravante de la escasez de recursos digitales a su alcance. Todo esto es lo que se ha buscado trabajar y paliar en la medida de lo posible con el proyecto “Vivir y Sentir el Patrimonio”, que parte de la premisa del aprendizaje natural como motor para la adquisición de conocimientos informales que motiven el crecimiento del interés por el patrimonio en el alumnado a través de un aspecto más dinámico y activo.



Por ello con este proyecto se ha querido enseñar a través de lo tangible, plantando así semillas de curiosidad a través de primeras experiencias que les haga interesarse de forma tanto individual como grupal en el inconmensurable paisaje cultural. Concepto que surge en la Convención del Patrimonio Mundial, adoptada por la Conferencia General de la UNESCO en 1972 donde la Unesco en el Artículo 1º de la Convención de año 1972 hacía referencia al paisaje como «las obras combinadas entre el hombre y la naturaleza», clasificándolo como «natural o cultural». Pero tras la introducción de la Guía Operativa, implantada en la Convención de 1992, se desarrolló la noción de «paisajes culturales» que la UNESCO definió como: el resultado de la interacción en el tiempo de las personas y el medio natural. Desde esa fecha hasta ahora, en torno al concepto de paisaje cultural, se ha generado una amplia normativa tanto internacional como nacional, hasta llegar al momento actual en el que el paisaje cultural se define como aquel que nos rodea. Entendido como la expresión formal de las múltiples relaciones existentes en un período determinado, entre el individuo o la sociedad y un espacio topográficamente definido, cuyo aspecto resulta de la acción en el tiempo de factores naturales y humanos y de su combinación. Siendo de interés la consideración de que el paisaje reviste una triple dimensión cultural. Primero porque se define y se caracteriza en la observación que un individuo o un grupo social hace de un territorio. Segundo porque pone de manifiesto las relaciones pasadas y presentes de los individuos con su medio ambiente y finalmente porque contribuye a la elaboración de culturas, sensibilidades, prácticas, creencias y tradiciones locales.

A este fin, los museos, centros de interpretación y bienes patrimoniales materiales visitables, por su valor educativo y su potencial didáctico se convierten en una extensión del aula, pasando a convertirse en espacios activos donde los alumnos desarrollen sus aptitudes y conocimientos.

El objetivo final es hacer ver a nuestro alumnado y a su entorno familiar la riqueza del paisaje cultural del municipio, formado por su patrimonio natural y cultural tanto material como inmaterial en el que desarrollan su día a día, facilitándoles el capital cultural necesario para comprenderlo, apreciarlo y usarlo en pos de su formación académica y personal y poniendo en valor el potencial educativo del entorno cercano.

## **Planteamiento Teórico de la Actividad: Metodología y Objetivos**

Guadix forma parte del Geoparque y es una ciudad cargada de historia que cuenta con un rico patrimonio. Su paisaje cultural está formado por el patrimonio natural, resultado de los cambios y alteraciones sufridos desde el cuaternario a la actualidad, que han dado lugar a su actual configuración,

compuesta por formas mágicas, protegidas al fondo por la gran barrera montañosa de Sierra Nevada y la sierra de Baza, delante de la cual se desarrollan como una potente y oscura muralla las sierras de Arana, Baza y Gor. Está última caracterizada por su relieve kárstico, que sirven de barrera protectora al círculo que forman los denominados *bandland*, los cuales abrazan como una madre amorosa el valle fluvial de la Hoya de Guadix, cuyas tierras de color claro debido a la riqueza en limo y arcilla, contrastan con el tono oscuro de las sierras que lo rodean y han hecho posible la existencia del hábitat excavado que en esta ciudad está presente en las viviendas cueva que constituyen un signo de identidad de esta población. A la peculiaridad y belleza de su paisaje natural se suma la riqueza de los bienes que conforman su patrimonio cultural que nos hablan de cómo sus tierras han sido ocupadas por diferentes culturas a lo largo del tiempo, las cuales han dejado presente en su piel sus huellas, plasmadas en restos arqueológicos, edificios religiosos y civiles, costumbres, tradiciones, gastronomía, formas de vida, etc., que han ido a lo largo de los siglos conformando el patrimonio cultural de esta ciudad y por tanto su identidad y la de sus habitantes, ya que según la Unesco el patrimonio es el sello que nos distingue como pueblo.

La historia de esta ciudad se remonta a tiempos de la Edad del Bronce y continúa hasta nuestros días. La constante ocupación de su territorio nos habla de sus excelentes condiciones naturales que han favorecido el poblamiento humano, existiendo una estrecha relación entre sus habitantes y naturaleza, de lo que es testimonio su patrimonio que a sus valores intrínsecos, hay que sumar su potencial educativo y didáctico.

## Metodología

La metodología utilizada en este proyecto ha sido la de "aprendizaje de servicio" Estrategia metodológica que favorece que el alumnado adquiera una serie de conocimientos, destrezas y capacidades que lo capaciten desde la educación patrimonial a llevar a cabo el proceso de patrimonialización, formado por una primera fase que implica conocer, comprender, valorar y respetar el patrimonio y una segunda de sensibilización en la que está presente el disfrute. la trasmisión y el cuidado del patrimonio cultural y natural de su localidad.

Esta necesidad viene generada por el potencial patrimonial y natural de Guadix y la falta de implicación y concienciación de los jóvenes con el mismo. El patrimonio material e inmaterial es un poderoso foco de identidad local y, desde la comunidad educativa, se debe dar a conocer y potenciar dicho valor. En resumen, entender de dónde venimos para conocer quiénes somos y hacia dónde vamos, favoreciendo de este modo:

- La construcción de una identidad ciudadana responsable fundamentada en la voluntad de respeto y de conservación del entorno y del pasado.

- El desarrollo de un pensamiento social crítico, para ser capaz de situar históricamente las evidencias del pasado y darles significado social, político y cultural.
- La capacidad de implicarse y de actuar de manera responsable en la conservación, la preservación y la divulgación del medio local y global.
- La construcción de un conocimiento histórico y social y de la indagación histórica con fuentes primarias.

Es imprescindible socializar el conocimiento de la historia local a través de su patrimonio, así como, generar sinergias de trabajo en pro de su conservación y difusión. Haciendo partícipe de este proceso al alumnado del centro, con el fin de que una vez que conozcan y comprendan y valoren su patrimonio generen vínculos con él, identificándolo cómo propio ya que forma parte de nuestra identidad y memoria. Siendo a través de este cauce como se generará un conocimiento práctico y un “arraigo” cultural por parte de los participantes en las diferentes actividades.

### **Descripción del Proyecto: Objetivos**

El barrio de las cuevas de Guadix, es un signo de identidad de esta población. Un espacio patrimonial de gran interés por su valor paisajístico y por ser contenedor de bienes tanto del patrimonio material como inmaterial. En él se encuentra enclavado un equipamiento cultural de gran interés por su valor cultural, antropológico y patrimonial, la Cueva Museo Centro de Interpretación Cuevas de Guadix, que realiza una importante labor educativa, didáctica y de difusión. El espacio elegido cómo aula para llevar a cabo el proyecto objeto de esta comunicación. La razón se encuentra en que la Educación Patrimonial se ha convertido en referente de los museos ya que la posibilidad de un contacto directo del alumnado de todos los niveles educativos con los bienes patrimoniales se convierte en una necesidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del bien cultural, además de ser un potencial de los museos, pues de esta manera se refuerza el conocimiento socio-histórico al propiciar una mayor comprensión y empatía hacia dichos bienes por medio de la experiencia vivida. Estas relaciones esenciales entre institución educativa y diversos escenarios de educación no formal permiten, además, un intercambio simbiótico necesario, el que las posibilidades de complementar contenidos trabajados desde la educación formal, incrementen su potencial al aplicar mediante metodologías activas, enfoques motivadores y potenciadores de aprendizajes constructivos y significativos.

En este sentido los museos son propiciadores de la experiencia viva, clave en el desarrollo del conocimiento y las emociones que hacen que desde las edades iniciales los públicos crezcan en empatía hacia los bienes que se conservan en sus equipamientos culturales, al tiempo de hacer más accesible e inclusiva la relación con tales espacios. La educación patrimonial debe iniciarse en la escuela y continuar a lo largo de toda la vida de las personas;



ello propicia que desde las edades tempranas se deba comenzar el proceso de patrimonialización, entendido no solo como el análisis y el estudio de los elementos patrimoniales, sino como «la relación de pertenencia, propiedad e identidad que se genera entre determinados bienes y personas», siendo conscientes de que sin las personas no hay patrimonio.

Nuestro proyecto, a través de la elección del museo como aula y la vinculación de la actividad a la realidad urbanística de la arquitectura excavada, escenario a su vez de las costumbres y juegos populares, intenta generar una nueva visión interpretativa de un patrimonio singular, como son las cuevas accitanas por parte de los alumnos, teniendo como pilares fundamentales la difusión del conocimiento, tanto de estos elementos como de las tradiciones y saberes populares, combinándolo con el empleo de las nuevas tecnologías (así como de redes sociales, blogs, etc.), que permitirá acercar al público de la actividad al patrimonio natural material e inmaterial de la localidad.

Así mismo, la participación activa de los alumnos y alumnas del centro en este proyecto generará un sentimiento de identidad para con la comunidad y su herencia cultural, convirtiendo de este modo al alumnado en agente del patrimonio monumental local que velará por su conservación, estudio y difusión. De este modo, la idea primaria tras este proyecto es la de crear vínculos y comunidad mediante actividades e itinerarios didácticos a los distintos puntos de interés patrimonial dándoles a conocer e intentando recabar y diseñar material de trabajo que permita realizar trabajos de campo en donde se pueda hacer un trabajo integral (antes, durante y tras la visita) con todo el alumnado participante.

## Objetivos

La alfabetización científica del alumnado, entendida como la familiarización con las ideas científicas básicas, es uno de sus objetivos fundamentales del proceso de enseñanza- aprendizaje que dicta nuestro día a día en el ámbito educativo. La actividad que se presenta a continuación permite a nuestro profesorado seguir trabajando este aspecto mientras lo extrapola y pone en común con parte de la comunidad que rodea al centro educativo.

Si tenemos en cuenta que los avances científicos se han convertido a lo largo de la historia en uno de los paradigmas del progreso social, vemos que su importancia es fundamental en la formación del alumno, en la que también repercutirá una determinada forma de enfrentarse al conocimiento, la que incide en la racionalidad y en la demostración empírica de los fenómenos naturales. En este aspecto habría que recordar que también debe hacerse hincapié en lo que el método científico le aporta al alumno: estrategias o procedimientos de aprendizaje para cualquier materia (formulación de hipótesis, comprobación de resultados, investigación, trabajo en grupo...).

Por las razones expuestas este proyecto de innovación educativa se enfocó con el objetivo de trabajar los siguientes aspectos:

- Considerar que los contenidos no son sólo los de carácter conceptual, sino también los procedimientos y actitudes, de forma que la presentación de estos contenidos vaya siempre encaminada a la interpretación del entorno por parte del alumno y a conseguir las competencias básicas propias de esta materia, lo que implica emplear una metodología basada en el método científico.
- Conseguir un aprendizaje significativo, relevante y funcional, de forma que los contenidos / conocimientos puedan ser aplicados por el alumno al entendimiento de su entorno natural más próximo (aprendizaje de competencias) y al estudio de otras materias.
- Promover un aprendizaje constructivo, de forma que los contenidos y los aprendizajes sean consecuencia unos de otros.

**Objetivo general del proyecto:** Educar en patrimonio a partir del entorno cercano.

Este objetivo se concreta en los siguientes **objetivos específicos:**

- Conocer, comprender y valorar el patrimonio de Guadix y contribuir activamente a su conservación y mejora.
- Comprender el presente de nuestra comunidad a través del patrimonio cultural de nuestra localidad.
- Experimentar a través de prácticas didácticas, y desde un punto de vista interdisciplinar, vivencias enfocadas hacia el conocimiento de aspectos básicos de nuestro patrimonio cultural como elemento clave de la propia identidad.
- Buscar la participación activa del profesorado y del alumnado en la gestión y actualización de propuestas educativas relacionadas con el Paisaje cultural fomentando la innovación didáctica.
- Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa.
- Fomentar la puesta en práctica de estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la creación de conocimiento.
- Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Guadix.
- Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura, adoptando responsabilidades de conservación de su herencia cultural.

## Competencias Clave

Este proyecto contribuye a la adquisición de las siguientes competencias clave.

Competencia de conciencia y expresiones culturales (CeC),	Al promover el conocimiento y explicación del patrimonio material de la localidad.
Competencias sociales y cívicas (CSC)	Al relacionar el desarrollo cultural y cultural con las sociedades en que se desenvuelven y explicar la relación de éstas con su legado patrimonial.
Competencia digital (CD)	Al fomentar la búsqueda, tratamiento y difusión de la información a través de las tecnologías
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	Al fomentar la adquisición de un vocabulario específico y el desarrollo de la capacidad expresiva del alumnado
Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor (SleP)	Su contribución al desarrollo del sentido de ya que se fomenta la creatividad y la autonomía en el proceso de aprendizaje del alumnado
La competencia de aprender a aprender (CAA)	Al promover el desarrollo de estrategias de pensamiento autónomo.
La Competencia matemática	El uso de herramientas matemáticas, tales como medidas, escalas, tablas o representaciones gráficas con el fin de estudiar distintos procesos históricos. El conocimiento del medio físico del entorno, así cómo del territorio donde se desarrollaron las distintas sociedades del Pasado, permitirá trabajar la Competencia en Ciencia (CMCT).

**Tabla 1.**  
Competencias clave.

## Desarrollo del Proyecto y del caso práctico juegos tradicionales y ciencia ¿qué ciencia esconden los juegos?

En el mes de mayo de 2021 la Cueva Museo Centro de Interpretación Cuevas de Guadix celebraba su treinta aniversario. Con motivo de esta efeméride, el IES Pedro Antonio de Alarcón fue invitado a colaborar y participar en las actividades conmemorativas que iban a llevarse a cabo.

Se decidió que fuera el alumnado de la ESA Presencial quien realizase un taller que llevara por título "*Juegos tradicionales y ciencia. ¿Qué ciencia esconden los juegos tradicionales?*", en el que se trabajase la idea de mezclar pasado, presente y futuro en torno a juegos que han acompañado a generaciones tan dispares como las que conformaron parte del taller/actividad. Esto ofreció la excusa perfecta, no solo para trabajar una parte más formal, sino también social y comunicativa del currículo de nuestro alumnado mientras se fortalecieron los lazos de convivencia en la comunidad, trabajándose al mismo tiempo en valores. Así mismo, el escenario de la cueva-museo,

permitía acercar la particularidad de las casas-cueva a los asistentes más jóvenes, mostrándola como escenario tradicional de los juegos y juguetes que tendrían que exponer. La actividad se dividió en tres fases: en primer lugar, el profesorado presentó el proyecto en una escueta charla al alumnado y comentó a los asistentes algunos detalles algo más técnicos o científicos, para así incorporar algunos detalles pedagógicos formales a la actividad.

A continuación, el alumnado pasó a explicar la ciencia tras algunos de los juegos tradicionales que ya habrán sido trabajados previamente en otras actividades de este aniversario que celebra los 30 años de vida de la Cueva Museo y además aportó una visión más fresca o rejuvenecida de otros juegos, cuya ciencia asombró a los asistentes.

La tercera y última fase de la actividad buscaba que el alumnado del IES Pedro Antonio de Alarcón pudiera relacionarse con los asistentes mientras se jugaba, usaba y veía de cerca cómo funciona todo aquello que se les había explicado y mostrado previamente, intentando con ello fortalecer el sentido de pertenencia y comunidad al haber realizado la actividad junto a algunos miembros del Aula Permanente de Formación Abierta de la UGR en Guadix que también participaron activamente en la jornada, enseñando a nuestro alumnado algunos juegos tradicionales y costumbres de la zona, generando así un diálogo intergeneracional que subrayó el papel de los participantes como transmisores activos del patrimonio cultural.

A lo largo de las tres fases del proyecto además de utilizar la arquitectura excavada para educar en patrimonio a partir del entorno cercano, también se tuvo en cuenta la concepción de la ciencia como actividad en permanente construcción y revisión, y ofrecer la información necesaria, realzando el papel activo del alumno en el proceso de aprendizaje mediante diversas estrategias:

- Dar a conocer algunos métodos habituales en la actividad e investigación científicas, invitarles a utilizarlos y reforzar los aspectos del método científico correspondientes a cada contenido.
- Generar escenarios atractivos y motivadores que le ayuden a vencer una posible resistencia apriorística a su acercamiento a la ciencia, a la vez que se fomenta el conocimiento inmersivo en el patrimonio cultural local, ejemplificado en este caso en su escenario, ejemplo inmejorable de la arquitectura excavada accitana.
- Proponer actividades prácticas que le sitúen frente al desarrollo del método científico, proporcionándole métodos de trabajo en equipo y ayudándole a enfrentarse con el trabajo/método científico que le motive para el estudio.

## Conclusión

Con la puesta en marcha de este proyecto y las actividades realizadas cada curso en conjunción con la Cueva Museo Centro de Interpretación Cuevas de Guadix queremos dar un impulso a la educación patrimonial en nuestra comunidad educativa, pretendemos involucrar al alumnado, el profesorado y las instituciones con el fin de generar una concienciación hacia el patrimonio etnológico e histórico ligado a la arquitectura excavada que tanta presencia tiene en Guadix. La integración de la investigación histórica y etnológica en la formación y crecimiento de las alumnas y alumnos es un principio que viene a incorporar y enriquecer valores y principios propios de una ciudadanía crítica. Con respecto al profesorado, este tipo de actividades fomenta la inclusión del patrimonio cultural local como elemento didáctico. En definitiva, pretendemos que el Patrimonio Cultural de Guadix y concretamente las cuevas y el patrimonio excavado sea un elemento fundamental en la educación en nuestra comunidad.

## Referencias

- Hernández Ríos, M.L. (2017). La Educación Patrimonial en contextos de educación no formal: un desafío para maestros en formación. En Cambil, E. y Tudela, A. (Coords.). *Educación y Patrimonio Cultural. Fundamentos, contextos y estrategias didácticas*. (pp. 217-238). Pirámide. 2017.
- Plan Nacional de Educación y Patrimonio <https://sede.educacion.gob.es/publiven-ta/plan-nacional-de-educacion-y-patrimonio/patrimonio-historico-artistico/20704C> [Fecha de acceso: 15-11-21]
- Fontal merillas, O. (2008). La importancia de la dimensión humana del Patrimonio. En Mateos, S. (Coord.), *La comunicación global del Patrimonio Cultural* (pp. 79-100). Trea.
- Cambil Hernández, M.E y Fernandez Paradas, A. R. (2017). El concepto actual de patrimonio cultural y su valor educativo. En Cambil Hernández, María de la Encarnación y Tudela Sancho, Antonio. (Coords). *Educación y patrimonio cultural. Fundamentos, contextos y estrategia didácticas*. (pp. 27-45) . Pirámide.
- Estepa Domingo, J. y Cuenca López, J. M. La enseñanza de valores a través del patrimonio. En Estepa Domingo, J., Domínguez Domínguez, C. y Cuenca López, J. M. *Los valores y la didáctica de las ciencias sociales* (pp. 327-336). Universitat de Lleida.
- Asensio Brouard, Mikel. (2015). El aprendizaje natural, la mejor vía de acercarse al patrimonio. *Educatio Siglo XXI*, Vol. 33, 1, 62-63.
- Liceras Ruiz, Ángel (2013). El paisaje: ciencia, cultura y sentimiento. Editorial GEU Sardá Sánchez, R. 2013), El museo como nuevo espacio educativo.- *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad, DOCREA*, 2, 85-90.
- González, C. y Adroher, A. M. (1993). Guadix. 4000 años de historia. Un yacimiento que hunde sus raíces en la Edad del Bronce. *Revista de Arqueología*, 148, 16-21.
- López García, Antonio (2007). La ciudad andalusí: el caso de Guadix, *Péndulo: Papeles de Bastitania*, 8, 2
- Escribano Miralles, A. (2019). El Museo Arqueológico y la Enseñanza de la Historia en la Educación Formal. Una mirada desde el Profesorado y los Educadores del Museo. Tesis Doctoral, Universidad de Murcia.

- Hernández Ríos, María Luisa. (2018). Patrimonio Cultural y Educación Infantil: del objeto al bien cultural. En Bonilla Martos, A. L. y Guasch Marí, Y. (Coords.). *Entorno, sociedad y cultura en Educación Infantil. Fundamentos, propuestas y aplicaciones*. Pirámide
- Fontal Merillas, O. (2017). *Educación Patrimonial*. Trea,
- Fernández Adarve, G. (2017). Conjuntos históricos de Granada: delimitación, planeamiento y rehabilitación (1985-2015). Tesis Doctoral, Universidad de Granada.