

Autoría

Carolina Molina Fernández, Sonia Pita Villares, Laura Gil Melcón, Maripaz Monedero Aguilar, Luz Salomón Macias, María Teresa García Martín, Ricardo Castañares Gómez, Vanesa Benavente Martín, María Teresa Luna Izquierdo, Rubén Tamarit Martín, Juan Ramón Marcos Barbado, Nazaret Fernández Auzmendi, Ramón Madrigal Moirón, Alicia Polo Castellano, y con la supervisión de Sophie Gilotte.

Versión

Versión castellana, Diciembre 2023

Imágenes

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier, IES Albalat

Copyright

Los recursos se pueden utilizar de acuerdo a:

Licencia Creative Commons No Comercial-Compartir Igual (CC BY-NC-SA)



Exención de responsabilidad

El proyecto PITCHER ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ (Acuerdo de Subvención 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



Tabla de contenidos

Prólogo	4
La oferta educativa PITCHER	5
Síntesis: El barro que habla	5
Instrucciones para profesores	8
Cómo utilizar este Recurso Educativo  11-14	9
Ideas para tareas adicionales	10

Prólogo

El proyecto PITCHER (Programa Erasmus+, 2021-2024) pretende diseñar y probar un conjunto de recursos educativos abiertos centrados en mejorar la capacidad de profesores y educadores a la hora de preparar nuevas experiencias de aprendizaje para apoyar la lucha contra el saqueo y el tráfico ilícito de bienes culturales.

El proyecto pretende proponer un nuevo modelo de sensibilización de los jóvenes sobre el problema de la lucha contra el saqueo y el tráfico ilícito de bienes culturales, centrándose inicialmente en los profesores de escuela, para despertar su interés y potenciar su desarrollo profesional en este ámbito.

PITCHER se basa en las recomendaciones finales del proyecto europeo NETCHER (H2020 - 2019-2021) coordinado por el CNRS, que implementó una sólida red transversal, así como recomendaciones sobre la lucha contra el saqueo y el tráfico de bienes culturales. Uno de los componentes de las recomendaciones es la necesidad de sensibilización y orientación hacia las comunidades educativas.

La idea del proyecto surge de ENSP (el Centro de investigación de la academia nacional de policía francesa) y de la asociación Michael Culture - miembros del consorcio NETCHER - y reúne a BIBRACTE, actor principal de la Arqueología, MUSEOMIX, una referencia en mediación para museos, y escuelas de Francia, Grecia, Italia y España, para codiseñar e implementar el proyecto PITCHER.



Foto: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

Esperamos que este recurso aporte una nueva dimensión a su trabajo, así como que lo utilice para desarrollar estas actividades con sus alumnos. Los temas seleccionados han sido elegidos junto con profesores y educadores procedentes de Francia, Grecia, Italia y España a través de grupos focales y encuestas. Cada recurso va acompañado de puntos clave de aprendizaje, así como de varios datos o datos interesantes, que pretenden utilizarse para provocar un debate más profundo.

Los recursos y los textos que los acompañan están diseñados como ayudas educativas independientes. En este sentido, el recurso pretende proporcionar un marco general desde el cual usted puede escoger las cuestiones más relevantes para sus actividades. El módulo se puede utilizar en cualquier país y en cualquier contexto, ya que aborda cuestiones que son transfronterizas y universales.

Para obtener más información sobre el proyecto PITCHER, visite:

<https://www.pitcher-project.eu>

La oferta educativa PITCHER

Los recursos educativos abiertos de *PITCHER* incluyen los siguientes módulos de aprendizaje, enumerados aquí según las materias y la edad sugerida de los estudiantes destinatarios:

	 7-11	 11-14	 14-18
Todos los temas		Case Studies	Case Studies
		The Cobannus hoard affair	The Cobannus hoard affair
		Looting is not a game	Looting is not a game
		Traffic International	Traffic International
		The Raiders of the Lost Art	
Robo de antigüedades y obras de arte	Saqueo en el Pueblo	Saqueo en el Pueblo	Saqueo en el Pueblo
	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte
	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
	The Mysterious Theft	The Mysterious Theft	Guilty Treasures
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
		Protect the sites!	Protect the sites!
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
		El barro que habla	
Venta de objetos robados	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
			Guilty Treasures
Canales de tráfico e identificación de los actores	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas

		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
			Guilty Treasures
Lucha contra el tráfico del patrimonio cultural	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte
		Protect the sites!	Protect the sites!
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
		PillarT	PillarT
		El barro que habla	
Investigación de la procedencia y trazabilidad		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		PillarT	PillarT
		Touch, Don't Touch	Touch, Don't Touch
Restitución de objetos robados	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte	Trafic 'Arte
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
Preservación de la memoria de los objetos desaparecidos	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
		Touch, Don't Touch	Touch, Don't Touch
Por qué está prohibido, Qué consecuencias tiene	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
		Protect the sites!	Protect the sites!
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
		El barro que habla	

Síntesis: El barro que habla

Tema: Robo de antigüedades y obras de arte, Lucha contra el tráfico del patrimonio cultural, Por qué está prohibido, Qué consecuencias tiene



Rango de edad: 11-14

Programa Educativo: Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Ciencias sociales, Valores y Educación Cívica.



Tiempo: 200 minutos

Materiales y herramientas: Recurso Educativo abierto confeccionado en la plataforma eLearning: <https://iesalbalates.eurekaformacion.com/>

Habilidades logradas: Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales; búsqueda, lectura crítica y tratamiento de la información; interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones gráficas; concienciación sobre la conservación y defensa del patrimonio histórico, artístico y cultural, y sobre la necesidad de cooperación internacional para defensa del patrimonio.

Objetivos del aprendizaje: Los objetivos son:

- Concienciar al alumnado de la importancia que tiene el respeto al patrimonio cultural como manifestación de la dimensión ciudadana a través del compromiso cívico.
- Reconocer las huellas del patrimonio cultural, arqueológico e histórico en su entorno más próximo o más lejano, así como las personas que lo cuidan.
- Desmitificar las figuras nocivas para el patrimonio y concienciar de la importancia del individuo en el respeto al mismo.
- Aprender a valorar las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico, así como la importancia que tienen objetos y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial, y su preservación en archivos y museos.
- Utilizar las fuentes de información que identifiquen y describan, a través de documentos basados en textos o imágenes gráficas el patrimonio cultural, histórico y artístico, tanto del entorno próximo como el más alejado.

Instrucciones para profesores

"El barro que habla" es un Recurso Educativo Abierto (REA) que pretende introducir al alumnado de 12 y 13 años de edad en la concienciación sobre el respeto al patrimonio cultural y los peligros que lo acechan. El REA tiene estructura gamificada, de forma que el alumno o alumna debe resolver varias tareas, a través de un discurso narrativo que se presenta en forma de cómic para facilitar su lectura, según los postulados del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje).

La perspectiva con la que se presenta el REA es *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)*, puesto que las actividades combinan la puesta en marcha de competencias vinculadas al ámbito social, humanístico y científico-tecnológico. Se ha diseñado para realizarse de forma individual, y salvo dos actividades que requieren de la supervisión del docente, y que pueden servir de hito en la evaluación, el resto son autoevaluables.

El carácter transversal de su contenido lo hace idóneo para implementarse en las materias vinculadas a la disciplina histórica, pero también en la Educación para la Ciudadanía, Valores éticos, o en horas de tutoría.



Cómo utilizar este Recurso Educativo

Para poder emplear el REA con los estudiantes, es necesario disponer de un dispositivo electrónico (teléfono móvil, tablet o portátil, preferiblemente). Cada estudiante debe acceder al link donde está alojado el REA (<https://iesalbalates.eurekaformacion.com/>), y tan solo debe ir siguiendo las pautas que le va indicando la propia página web. La mayoría de actividades son autoevaluables, de forma que la propia plataforma las corrige e indica el resultado. En aquellos casos que no lo son, el propio recurso tiene alojadas las plantillas que puede necesitar el docente, y que puede descargarse cómodamente para que los alumnos y alumnas puedan hacer la tarea.

La estructura del recurso es la siguiente:

- **El título:** el título se refiere a cómo, en muchas ocasiones, el patrimonio está escondido bajo nuestros pies, tan solo hay que saber mirar. Es un título que pretende ser atractivo para el alumnado, por su forma de acertijo o jeroglífico.
- **Presentación:** la página de presentación contiene un vídeo que explica en qué consiste el recurso, la definición de la palabra “patrimonio” y una pequeña historia narrada en formato cómic que introduce a los personajes principales y desvela la tarea que el estudiante va a comenzar a realizar.
- **Primera tarea:** ¿qué es el tráfico ilícito de bienes culturales? En esta primera tarea, el alumnado debe leer una noticia real sobre la recuperación por parte de la INTERPOL de 119 piezas arqueológicas en un trastero de Córdoba (España), contestar unas preguntas que trabajan la comprensión escrita sobre dicha noticia, y visionar el vídeo de la youtuber francesa Charlie Danger, sobre el tráfico ilícito de bienes culturales. El vídeo está enriquecido con preguntas de opción múltiple. Esta segunda tarea puede hacerse en grupo, u optar por un visionado individual del documental.
- **Segunda tarea:** personas que cuidan nuestro patrimonio. La segunda tarea pretende que el alumno/a tome conciencia de todas las profesiones vinculadas al patrimonio. Para ello, debe leer un texto con imágenes, en el que se detallan las características de cada uno de los oficios, y realizar después el juego de pistas “Quién es quién en el patrimonio”.
- **Tercera tarea:** el contenido de la bolsa. En la tercera tarea, el alumno debe leer un cómic que profundiza en la historia principal, y contestar después a preguntas de Verdadero/Falso. A continuación, se profundiza en el concepto de yacimiento arqueológico, ofreciéndole la posibilidad de que investigue en algunos de los yacimientos europeos más destacados. Este pequeño trabajo de investigación contiene un documento (en PDF, y en formato editable) que puede utilizar el docente, si así lo desea. Esta tarea es la primera tarea que debe corregir el propio docente.
- **Cuarta tarea:** jaque mate a falsificadores y expoliadores. La cuarta tarea abunda en la idea del expolio y la falsificación de piezas arqueológicas. Para ello, se ha confeccionado un pequeño documento en forma de newsletter sobre la Historia del ajedrez. El alumno/a debe leerla

atentamente para resolver las dos actividades propuestas en este bloque: ayudar a la policía a descubrir que es una falsificación mediante una actividad de indagación y otra actividad de rellenar vacíos. A continuación, y tras visionar un vídeo donde se explica el movimiento del caballo en ajedrez, el alumno/a debe realizar una tarea matemática con números negativos enteros. Esta actividad contiene un documento (en PDF, y en formato editable) que puede utilizar el docente, si así lo desea. Esta tarea es la segunda tarea que debe supervisar el propio docente.

- **Quinta tarea:** el reto final. La quinta y última actividad es una tarea mediante la que se comprueba si el alumno ha entendido los distintos conceptos (patrimonio, expolio, falsificación, conservación) que han aparecido en la propuesta didáctica. Es autoevaluable.

Ideas para tareas adicionales

Enlace al vídeo de presentación del proyecto para su proyección en clase:
<https://youtu.be/GLSQVRoJSL8>.