“NO PINTAN NADA. UN PROYECTO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL EN EL CASCO HISTÓRICO DE ZAMORA”

Palabras clave: proyecto educativo, vandalismo, patrimonio, casco histórico, Zamora.

Línea temática del congreso: Comunidades Patrimoniales.

Objetivos de la comunicación: No Pintan Nada es un proyecto educativo realizado con jóvenes, en el que se pretende la concienciación de los estudiantes hacia la conservación del Patrimonio Histórico de Zamora. La base se centra en el análisis tanto documental como práctico de edificios pertenecientes al casco histórico, orientado hacia el efecto de los grafitis en la significancia o valor de los bienes culturales que nos rodean.

Desarrollo de la comunicación:

1. INTRODUCCIÓN: LOS DIFERENTES NIVELES DEL PROYECTO

Antes de comenzar a diseñar un proyecto cultural, en este caso, un proyecto de educación patrimonial, es importante hacer mención a las diferentes fases del mismo. Estas corresponden a los diferentes puntos establecidos en el ensayo, los cuales nos han llevado el diseño y posterior realización de un prototipo durante febrero y marzo del 2018, del proyecto de educación patrimonial “No Pintan Nada”.

Según Roselló i Cerezuela todo comienza con una idea, un primer boceto de un problema que se ha detectado, lo que se identifica con el punto de partida del proyecto. Es el punto correspondiente a “Antecedentes y justificación del proyecto”, donde se fijan las bases de creación del proyecto. Tras esta idea, se establece un primer esbozo, en el que se concretan el espacio, el tiempo, las personas y los temas a tratar. En este caso, el esbozo corresponde con el punto titulado “Objetivos”. El anteproyecto profundiza más en las propuestas, estableciendo los puntos más parecidos a la realidad, con mucho más detalle de planificación y desarrollo de las propuestas antes establecidas, lo que corresponde con el punto llamado “Diseño del proyecto educativo”. Finalmente, el proyecto realizado, es el resultante, que incluye todos los cambios que se suceden mientras se ejecuta, correspondiente a nuestro apartado “Desarrollo del proyecto”.

1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Zamora es una ciudad muy rica en patrimonio. Entre otras tendencias, nos encontramos con monumentos representativos del románico (es considerada la "Capital Mundial del Románico", tanto por su trama urbana como por la cantidad de iglesias que hay en su Casco Histórico[1]) y del modernismo (con obras arquitectónicas sobresalientes de Segundo Viloria o de Francisco Ferriol, consiguiendo incluirse dentro de la Ruta Europea del Modernismo[2]). Encontramos, por tanto, muchos elementos arquitectónicos y monumentales que pueblan, tanto su Casco Histórico de forma exhaustiva, como puntualmente en otros lugares de la ciudad ajenos a dicho casco, como son la iglesia románica de San Frontis del otro lado del río Duero o la Fábrica de Harinas Bobo.

La pervivencia de este patrimonio zamorano se está viendo amenazada en distintos niveles de gravedad durante los últimos años debido a diversas razones, entre las que podemos encontrar el abandono (ver figura 1), la venta del objeto a terceros[3], la ruina[4] o la degradación a causa del vandalismo[5].

Figura 1. Abandono de la muralla perteneciente al parque de San Bernabé, enclave estudiado por el Proyecto. Fuente: elaboración propia.

[1] El historiador Florian Ferrero hace un listado de las iglesias románicas existentes en la Zamora medieval en su artículo "La configuración urbana de Zamora durante la época románica".

[2] Asociación sin ánimo de lucro encargada de promocionar internacionalmente y proteger el patrimonio modernista. Zamora comparte mapa en esta ruta con ciudades como Barcelona, Budapest, Viena, Riga…

[3] Como es el caso de la Iglesia de San Leonardo, cuyos relieves policromados se encuentran en "The Cloisters" de Nueva York o en paradero desconocido.

[4] SADÍA, J.M. (18 de marzo del 2018). Una vivienda en riesgo de ruina amenaza varias procesiones. La Opinión de Zamora. Recuperado de https://www.laopiniondezamora.es/semana-santa/2018/03/17/semana-santa-zamora--vivienda/1071228.html

[5] Según el estudio de investigación socioeconómico del problema de las pintadas en la ciudad de Zamora coordinado por el profesor Francisco de la Peña del Pozo.

El Casco Antiguo de Zamora está incoado como Bien de Interés Cultural[6], por lo que convendría llevar a cabo una estrategia de Conservación Preventiva[7] del mismo (ampliable a todo el Casco Histórico de la ciudad, tomando como referencia la delimitación propuesta por el Plan Especial del Casco Histórico de Zamora). Para ello hay que actuar sobre el origen (la sociedad) del problema (el vandalismo).

Dentro de los criterios de actuación del Plan Nacional de Educación y Patrimonio[8] del Instituto del Patrimonio Cultural de España, se encuentra la participación e implicación social, que se explica en dicho documento de la siguiente manera:

> La actuación de la sociedad en relación con el Patrimonio no es la fase final de un proceso educativo, sino el origen del mismo. El Patrimonio no se difunde simplemente para que las personas lo conozcan; el fin de la educación patrimonial es que los ciudadanos sientan suyo ese Patrimonio, que lleguen a asumir que su identidad, en los diferentes niveles en que se configura, deriva de referentes patrimoniales que explican qué somos, cómo somos, por qué hemos llegado a ser así y cómo nos relacionamos con los demás. Separar el Patrimonio de las personas es disociar un binomio inseparable: el Patrimonio lo es porque existen personas que lo han generado, lo han cuidado, lo han transmitido y lo han puesto en valor.

En este contexto es en el que se centra el proyecto educativo No Pintan Nada. Este se inclina hacia la conservación preventiva utilizando como herramienta la educación, con el objetivo claro de evitar que este agente que afecta a la perpetuidad e utilidad del patrimonio, afecte a este último hasta límites en los que ya no se pueda recuperar. Como agentes que afectan al patrimonio derivados del vandalismo nosotros entendemos los siguientes: pintadas

---

[6] El expediente de declaración del Casco Antiguo de Zamora se encuentra incoado desde 1979, por lo que, según la Ley 12/2002, de 11 de julio, de Patrimonio Cultural de Castilla y León, se le aplican las mismas medidas de protección que a un Bien de Interés Cultural declarado.

[7] Entendida ésta como todas aquellas medidas y acciones que tengan como objetivo evitar o minimizar futuros deterioros o pérdidas.

[8] http://ipce.mcu.es/pdfs/PNEducPatrimonio.pdf

o grafitis, actos relacionados con el botellón como orina o suciedad (bolsas de plástico o restos de botellas), suciedad relacionada con el mal uso por parte de la población del espacio público (chicles, etc.).[9]

2. OBJETIVOS

El objetivo final del proyecto es prevenir el deterioro del Casco Histórico de la ciudad de Zamora mediante la educación patrimonial de los jóvenes que viven en la ciudad. Desde este paradigma se van desgranando objetivos más concretos, que a su vez guardan relación con el día a día de los participantes en el proyecto. Estos objetivos se pueden agrupar o resumir en uno, que es fortalecer la relación entre los jóvenes y el patrimonio. Así, lo que se busca es que en el momento en que los jóvenes se identifiquen con el patrimonio que les rodea, aprendan no solo a respetarlo, sino también a defenderlo e implicarse en la lucha por su conservación y su promoción. Para ello se utilizan diversas técnicas educativas y actividades que están orientadas a alcanzar los objetivos concretos que deben acercarnos al objetivo final que es la prevención[10]. Entre estos objetivos específicos tenemos[11]:

- Aprender a contemplar, explorar y conocer el Patrimonio Arquitectónico de su entorno. Para ello se realiza una actividad en la que visitan ciertas zonas de la ciudad previamente designadas por el equipo de trabajo.
- Aprender a respetar, cuidar y proteger el Patrimonio Arquitectónico circundante. Este objetivo se intenta alcanzar de forma transversal a lo largo de todas las actividades del proyecto, en las que descubren los daños y riesgos a los que se ven expuestos los diferentes elementos que conforman el patrimonio. Así, otro objetivo secundario relacionado con este mismo sería que los participantes conozcan los cambios y destrucciones a los que ha sido y está siendo sometido el patrimonio.
- Concienciar a los participantes sobre el papel social del patrimonio, así como de los beneficios materiales e inmateriales que nos reporta. Un estudio histórico de edificios

[9] Entendiendo estos agentes como externos al propio Casco Histórico.

[10] Se desarrollarán las actividades de forma detallada más adelante en la comunicación.

[11] Basados todos ellos en los establecidos por Mª Concepción Badillo en su libro Aprender a mirar nuestro Patrimonio Cultural.

concretos previamente elegidos por la organización del proyecto, introduce a los participantes en la utilidad de los elementos, para así hacerles entender la importancia no solo histórica, sino actual de los mismos. Relacionado con este último, también se intenta aumentar el conocimiento sobre el pasado, con la intención de hacer ver a los participantes que esto provoca un mejor entendimiento de lo que ahora mismo está ocurriendo.

- Identificar y buscar soluciones a partir de la investigación. Se presenta el proyecto a los participantes como un trabajo de investigación en el que analizan el estado de su ciudad. Durante varias partes del proyecto se plantean debates en los que se pide a los alumnos que busquen soluciones a los problemas que ellos mismos detectan.
- Interpretar y utilizar planos y mapas para orientarse y desplazarse a la hora de localizar el Patrimonio Arquitectónico. Comparte la misma técnica empleada para conseguir el primer objetivo.

3. DISEÑO DEL PROYECTO EDUCATIVO

Una vez referidos los antecedentes y los objetivos (es decir, la conceptualización del proyecto, el origen y la justificación), el siguiente paso a seguir es crear una hoja de ruta para la planificación y la producción del proyecto. Tomando como referencia diferentes proyectos ya ejecutados por el equipo en torno al ocio y tiempo libre, así como la guía básica de planificación de proyectos educativos y culturales en museos, del Ministerio de Educación Cultura y Deporte[12], se siguen las siguientes pautas para el diseño final del proyecto educativo (el qué se hace y cómo se hace).

Aun siendo conscientes de que el problema surge en edades tempranas, se decide enfocar el proyecto piloto o prototipo de “No Pintan Nada” a adolescentes de segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, en concreto con alumnos de 4º curso, de 15 y 16 años, de dos centros de la ciudad (Colegio Medalla Milagrosa e Instituto de Educación Secundaria Maestro Haedo). La razón de la elección es la experiencia previa de los organizadores en ese

[12] http://www.ibermuseus.org/wp-content/uploads/2015/09/GuiaBasica1.pdf

rango de edad gracias al trabajo desempeñado previamente por los mismos en el ocio y tiempo libre. En un principio nuestra idea era realizar un proyecto de iniciación a la investigación con este colectivo, pero al adecuarnos a la realidad educativa, nos decidimos por reformular la propuesta hacia un proyecto de aprendizaje dinámico e interactivo entre esta idea investigadora y las exigencias impuestas.

El diseño de las actividades se basa en la optimización de los recursos de los que disponemos: educativos, materiales y patrimoniales.

En cuanto a la optimización de los recursos educativos (es decir, la organización espacio-temporal), el proyecto se compone de 4 sesiones formativas: la primera y la tercera de 50 minutos en el aula, la segunda de 2 horas con una visita por el Casco Histórico, y la cuarta y última, nuevamente de 50 minutos, es un debate conjunto con otros agentes implicados en la conservación y puesta en valor de este Casco Histórico de la ciudad.

Por otro lado, evaluamos los recursos económicos de los que se dispone. Se decide un “coste cero” para este proyecto piloto, minimizando los recursos materiales y humanos, siendo el objetivo principal (del equipo de trabajo) el de observar, ver y entender al colectivo y su relación con el patrimonio que les rodea.

En cuanto a los recursos patrimoniales que nos ofrece la ciudad, es donde se focaliza la mayor parte del trabajo de diseño. Teemos como foco principal trastear todo el Casco Histórico de la ciudad, que ocupa una gran parte de la extensión actual de la misma debido a la gran importancia que tuvo durante la época de mayor esplendor, la Edad Media. Dentro de estos dos centros contamos con 5 líneas educativas (5 aulas de 4º de la ESO), por lo que se opta por dividir el plano en 5 zonas diferenciadas que incluyen los edificios seleccionados. Cada una de estas partes corresponde con un significado común de la zona, para así hacerlo mucho más atractivo al colectivo con el que estamos trabajando. Las siguientes zonas en las que se decide dividir el Casco Histórico son las siguientes: La ciudad artesana, la ciudad burguesa, la ciudad comercial, la ciudad noble y la ciudad real y eclesiástica.

La segunda parte de esta optimización de recursos patrimoniales corresponde a la

selección de los edificios. Se tienen entonces en cuenta diferentes criterios de selección.

Por un lado, aunque prime la significancia histórica y social de los enclaves (iglesias, muralla, palacios, esencia de las juderías…), se seleccion otros con menor significado o prácticamente nulo (bajo el punto de vista del equipo), tales como solares o muros medianeros de viviendas.

También se tiene en cuenta el grado de conservación de los edificios, prefiriendo escoger enclaves con gran porcentaje de degradación por pintadas o expolio de materiales (que ocupan la gran mayoría de la ciudad), que permitan así evidenciar a los jóvenes el estado real de su Casco Histórico. También se eligen otros lugares mejor conservados para que el resultado de las evaluaciones realizadas por los participantes se ajuste aún mejor a la realidad.

Por último, se distinguen también, en todas las rutas, enclaves con existencia de grafitis autorizados, que ya forman parte de la esencia del Casco Histórico de la ciudad. Los definidos como “Arte Urbano” (lo que nos permitiría después debatir sobre ellos), entendiendo éste como la expresión artística que tiene lugar en la calle, cuyas diferencias con el vandalismo se expresarán más adelante.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO EDUCATIVO

El desarrollo del proyecto corresponde con la fase de ejecución directa de las actividades propuestas en la panificación.

Este desarrollo comienza con lo que el equipo de trabajo hemos denominado “Actividad 0”. Con ella nos referimos a la comprobación de los recursos establecidos en el diseño del proyecto. En este caso, desde la preparación del material por parte del equipo de trabajo (las fichas que se van a utilizar en las diversas actividades, las presentaciones audiovisuales proyectadas en el aula…); la coordinación y temporalización concreta con los centros educativos (aulas disponibles, número de alumnos por aula para establecer los grupos, compatibilidad horaria con las asignaturas de cada centro, profesorado disponible en cada

actividad…); y la comprobación final de los recursos patrimoniales del Casco Histórico (nos encontramos con que en apenas dos semanas desde la elección de los edificios hasta la ejecución de las actividades, algunos enclaves habían sufrido alteraciones en cuanto a su conservación, como es el ejemplo de un mural urbano autorizado que se había visto destrozado de la noche a la mañana por un acto vandálico o una de las iglesias románicas que contaba con nuevas pintadas en la piedra).

“El significado de mi edificio” es la primera actividad realizada dentro del aula, durante una hora lectiva (50 minutos), y se divide en tres partes. La primera, en torno a cinco minutos, corresponde a la explicación por parte de las coordinadoras de la definición de Patrimonio Cultural, así como de los valores objetivos y subjetivos que él nos reporta, relacionando estos conceptos con ejemplos cercanos a los alumnos. Posteriormente, durante unos quince minutos, los alumnos, por grupos de 3 o 4 personas aproximadamente, hallan el valor de un edificio apoyados por una fotografía del estado original de éste, es decir, para el que fue concebido. En este caso, las imágenes han sido tratadas con un programa de edición gráfica, con el cual se han borrado aquellos destrozos que se han originado en el bien (ver figuras 2 y 3).

Figuras 2 y 3. Edición gráfica de las pintadas realizadas en el mirador del Troncoso, caso de estudio del proyecto. Fuente: elaboración propia.

Para saber este valor, se analizan aspectos relacionados con la conservación, la utilidad o la significancia social del mismo, mediante diversas preguntas. Gracias a ellas y al debate generado por los grupos pequeños, se obtiene un valor numérico final, lo que hemos llamado valor de significancia del edificio. Para acabar la actividad, durante 30 minutos, se modera un debate acerca de este valor hallado, lanzando preguntas sobre el conocimiento del edificio que se les había asignado o sobre si alguna vez se habían planteado las preguntas propuestas.

La siguiente sesión corresponde con el trabajo de campo llevado a cabo durante dos horas lectivas (un poco más de hora y media). Para este caso, colocamos los edificios en un plano, tal y como se ha propuesto en la zonificación del Casco Histórico. En torno a éstos, el equipo diseña una ruta que toda la clase sigue para ir visualizando el estado real de los edificios analizados durante la primera actividad. Durante la primera parte de esta actividad, se le asigna un edificio diferente a cada grupo pequeño (es decir, los enclaves habían rotado). La ruta se dinamiza con la temática propuesta en la zona, poniendo en contexto histórico y cultural al grupo del entramado urbano en el que se encuentran. Se identifica así el patrimonio oculto o el patrimonio desaparecido, lugares que nunca se han planteado. De nuevo se les entrega una ficha, que en este caso cuenta con el alzado del edificio seleccionado. Cada grupo tiene que ver, tocar y medir el edificio que les corresponde. Posteriormente se traslada esta información al mapa de daños de la ficha, apoyándose en una serie de indicadores ponderables: los elementos rotos o estropeados como cristales, persianas, etc; el desgaste de los materiales a un nivel muy general (las piedras, los ladrillos…); la cantidad de pintadas que dañan el edificio: los colores, los tipos, el tamaño, el material sobre el que están realizadas… También se les entrega un plano de todo el Casco Histórico de la ciudad junto con la ruta que se va a seguir, en el que toda la clase puede anotar aquellos elementos que les llaman la atención, dándonos a conocer su punto de vista tal y como el equipo de No Pintan Nada quiere.

De nuevo en el aula, y durante una hora lectiva, tenemos la oportunidad de constatar el “Estado real de mi edificio”. Con el mismo procedimiento de la actividad 1 y con los datos

reales de la visita in situ en nuestro poder, se obtiene un segundo valor numérico final. Las fichas entregadas a los alumnos son idénticas a las de la primera actividad, pero con una salvedad: en este caso, la fotografía del edificio no se encuentra tratada gráficamente. Por tanto, éste se muestra tal y como es. La diferencia entre ambos valores (los obtenidos en las actividades 1 y 3), nos indica cómo estamos transmitiendo el mensaje (entendiendo que el patrimonio es el modo por el que nuestros antepasados han querido transmitirnos un mensaje). Aquí tenemos dos tipos de valores. Por un lado, los valores negativos nos descubren que muchos actos, actitudes o factores deterioran el significado del Casco Histórico de Zamora. Mientras, los valores positivos, nos muestran que hay actuaciones que están mejorando la importancia de la ciudad. Durante los últimos veinte minutos de la actividad, se modera un debate en el que los propios alumnos identifican las diferencias entre arte urbano y vandalismo.

Para concluir el proyecto, la cuarta sesión se centra en un debate conjunto de los alumnos participantes con un arquitecto con experiencia en el casco histórico (que nos da la visión sobre el valor que tiene el patrimonio y la importancia de conservarlo en buen estado), un policía municipal (para tener una visión más amplia de qué consecuencias tienen estos comportamientos), y un pintor muralista (que expone cuáles son las conductas adecuadas y en qué espacios se debe expresar el arte y en cuáles no).

5. CONCLUSIONES REFERIDAS A LA RELACIÓN PERSONAS - PATRIMONIO

Tras la realización de todas las actividades, extrajimos diferentes conclusiones. En las referidas a la relación alumnos – patrimonio, podemos enumerar las siguientes:

Existe un desconocimiento generalizado por parte de los alumnos acerca del patrimonio que tiene su ciudad. Por ejemplo, cuando se mostró una fotografía de la muralla de Zamora, la respuesta de los alumnos (textualmente) fue que era “un conjunto de piedras que hacían un muro que había por ahí en alguna calle”. Concienciar a las futuras generaciones del patrimonio que les rodea es de vital importancia e implica un conocimiento de las consecuencias de estos actos (el abandono, el vandalismo…). El conocimiento como la

comprensión se adquieren a través de procesos educativos, el Plan Nacional de educación y patrimonio ya nos habla de la importancia de conocer para comprender, comprender para valorar, ya que no es posible valorar aquello a lo que no se encuentra sentido.

Además, se genera debate acerca de la cantidad de destrozos que existen en diversas áreas de interés para los ciudadanos. En este caso, se hallan enclaves urbanos importantes para ellos, como parques o miradores, que se encuentran en un estado desagradable según su punto de vista.

Por último, se valoran muy positivamente las iniciativas existentes de murales profesionales en puntos descuidados del Casco Histórico. Despiertan interés, sorpresa y aceptación por parte de este colectivo. Es el ejemplo de una pared medianera del parque de San Bernabé (figuras 4 y 5). Los propios alumnos decidieron, por si solos, que el dodecaedro forma parte del edificio y los grafitis de la parte inferior son vandalismo, apareciendo así un debate sobre vandalismo o arte urbano, una de las preguntas que nos empezamos a hacer en la ciudad desde entonces y que consideramos el punto de inflexión de todo el proyecto.

Figuras 4 y 5. Enfrentamiento (según los alumnos del Proyecto) de arte urbano y vandalism en un mismo enclave. Fuente: elaboración propia.

6. VALORACIÓN CRÍTICA INTERNA Y RECOMENDACIONES FUTURAS

Tras tomar distancia temporal con el proyecto piloto realizado en febrero y marzo del 2018, se ha llevado a cabo una evaluación interna por parte del equipo de “No Pintan Nada” para poder obtener conclusiones acerca del diseño y desarrollo del prototipo. Un proyecto

educativo se basa en el ensayo – error, por lo que consideramos que una buena valoración crítica es indispensable para la mejora del proyecto en futuras ediciones.

En la actividad 1 nos hemos encontrado con algunas dificultades por parte de los alumnos a la hora de entender las preguntas propuestas por el equipo. Por otro lado, también nos hemos encontrado con un debate muy intenso y muy rico por parte del colectivo, acerca de lo que tenían en su ciudad y si alguna vez se lo habían planteado. Sin embargo, el tiempo de la actividad 1 (cincuenta minutos) ha sido escaso. Como punto a mejorar, nos planteamos la reformulación de las preguntas hacia otras más sencillas y directas, para así perder menos tiempo en explicaciones y poder destinar más espacio temporal al debate.

En la actividad 2, destinada a conocer de primera mano los edificios, nos hemos detectado una falta de recursos humanos. Se diseñó la actividad para que cada grupo examinase durante el mayor tiempo posible el edificio seleccionado y así pudiesen extraer sus propias conclusiones. La falta de coordinadores a pie de calle, ha hecho que no pudiésemos dividir el grupo grande en los pequeños grupos de trabajo con su consiguiente falta de profundización en la toma de datos.

La actividad 3 la hemos considerado un punto de inflexión en el proyecto. Como ya se ha comentado, nuestro objetivo personal era observar, ver y entender a los alumnos. En este caso, el debate generado acerca de lo que es arte urbano y vandalismo, así como la propuesta de soluciones por parte de los propios alumnos, nos ha llevado a plantear una mejora para la siguiente edición. Esta consistirá en elaborar un producto final, pretendiendo encontrar, a lo largo de los talleres anteriores, un elemento relacionado con el patrimonio o con la ciudad. Se puede tomar como ejemplo, el interés en la historia de la zona que les ha tocado o en un elemento patrimonial de la misma (historia o arquitectura), el deterioro que produce un spray sobre la piedra (ciencias), o el arte urbano como punto positivo para la regeneración urbana (arte y filosofía). Dentro de estas claves, cada aula o cada grupo interesado (pueden salir más de uno y más de dos por aula), elaborará cómo contar ese tema en una exposición temporal realizada con estos productos finales en una sala de la ciudad, que sirva tanto para difundir el proyecto, como para que los propios alumnos se sientan

partícipes del mismo.

La actividad 4 pretendía motivar a los alumnos al ver que existían agentes implicados en la conservación del Casco Histórico que tenían los mismos puntos de vista que habíamos sacado en el aula. Sin embargo, la puesta en escena estuvo mal seleccionada: un salón de actos en el que los agentes se encontraban sobre una tarima y en la que los propios alumnos se encontraban de frente en las sillas. Esto generó, bajo nuestro punto de vista, un distanciamiento y, por tanto, no se cumplió nuestro objetivo.

En cuanto a la realización de actividades, ha habido difusión de las mismas tanto en redes sociales como en los medios de comunicación de la ciudad. Sin embargo, para el futuro, se plantea la grabación completa de las actividades que permitan al equipo tener un conocimiento exhaustivo del proyecto sin que quede ningún cabo suelto u olvidado.

Por último, otro error denotado internamente ha sido la falta de evaluación del proyecto por parte de los alumnos. Todo proyecto educativo debe contar con un método de evaluación, no sólo interna como si ha realizado el equipo, sino también del profesorado que ha participado en algunas actividades y del colectivo para el que ha sido realizado.

7. CONCLUSIONES FINALES DEL PROYECTO

- Consideramos que el prototipo del proyecto ha sido positivo a nivel de impacto en la sociedad debido a la alta difusión por las redes sociales y prensa local. Han existido recomendaciones por parte de los docentes de los centros de repetir el proyecto en años sucesivos.
- Educativamente han existido dificultades a nivel de interés por parte de los alumnos. En ese sentido conviene buscar modelos para hacer el proyecto más atractivo para los participantes, entre los que se pueden incluir mayor dinamización en el aula e interacción más alta con los alumnos en redes sociales.
- Ha existido de forma general a lo largo de las actividades falta de tiempo, que se puede resolver mediante el análisis de cuáles son las partes de las actividades más interesantes para así centrar el tiempo en ellas y aumentar la concreción en otras que

se consideren menos esenciales. Aun así, existe poco margen de maniobra en este punto, salvo considerando la posibilidad de aumentar el número de sesiones o el tiempo por sesión, algo descartado hasta la fecha debido a la necesidad de hacer un proyecto atractivo para la Administración Pública (Junta de Castilla y León) y los centros escolares, ya que esto supondría tener que aumentar los recursos económicos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

8. BIBLIOGRAFÍA Y RELACIÓN DE FUENTES

BADILLO SANTA TERESA, M.C. (2006): *Aprende a mirar nuestro Patrimonio Cultural*. Zamora: I.E.Z. Florián de Ocampo

ROSELLÓ I CEREZUELA, D. (2007): *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. Barcelona: Ariel

SUBDIRECCIÓN GENERAL DE MUSEOS ESTATALES (2015): *Proyectos educativos y culturales en museos. Guía básica de planificación.* Madrid: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de https://sede.educacion.gob.es/publiventa/proyectos-educativos-y-culturales-en-museos-guia-basica-de-planificacion/museos/20194C

SUBDIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO DE ESPAÑA (2012): *Plan Nacional de Educación y Patrimonio*. Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/20704C/19/0

SUBDIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO DE ESPAÑA (2012): *Plan Nacional de Conservación Preventiva*. Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/20703C/19/0