

ABSTENERSE INDECISOS



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SA3

Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales

Escape Room: juego en torno a intervenciones de conservación-restauración en patrimonio cultural adaptada a niveles de *Bachillerato*, con una duración de 1 hora y media. Como objetivo final, la sensibilización de los jóvenes hacia el patrimonio cultural.

Se desarrolla **en los talleres de conservación-restauración** de la ESAPA y se completa con una visita guiada de intervenciones reales de patrimonio. **Es gratuita** y solo es necesario que cada *estudiante traiga un bolígrafo*.

DESCRIPCIÓN

¿Cómo se presenta esta Situación de Aprendizaje (SA)?

Mediante metodologías de gamificación con formato **Escape Room**: *planteando retos, escalando de niveles, viviendo una experiencia en contacto con patrimonio donde la toma de decisiones es fundamental para ir pasando de espacio...*, se presenta una SA inmersiva y motivadora adaptada a estudiantes de 4ºESO y Bachilleratos.

A partir de una breve presentación inicial a través de ejemplos destacados de conservaciones-restauraciones a lo largo de la historia del arte se plantea la posibilidad /realidad de la desaparición o falsificación del patrimonio cultural por la toma de decisiones inadecuadas.

CONTEXTO DE PARTIDA O PREGUNTAS GUÍA

“¿Qué pasa si la intervención de restauración que planteamos da lugar a una obra distinta que la que propuso el artista o arquitecto en su origen?”

...y se propone el **ESCAPE ROOM con una temática que lo contextualice** y donde los estudiantes por equipos de 3-4 van encontrando pruebas que tienen que superar para poder cambiar de espacio mediante la reflexión y debate, aplicando los criterios de intervención planteados para dar la solución más respetuosa a cada caso, **una experiencia sensorial directa** que favorece el respeto hacia esta herencia cultural, invitando a los estudiantes a ofrecer vías respetuosas para su preservación tras un proceso de reflexión y resolución de retos.

Para superar estos desafíos serán apoyados por un docente de la ESAPA que se ajustará al nivel y las necesidades de los estudiantes.

Secuencia didáctica

Cada visita se divide en equipos de 3-4 estudiantes que tendrá que resolver los retos planteados en cada espacio-taller (estructura lineal) para descubrir enigmas que ocultan las obras y poder plantear criterios de intervención de patrimonio según el reto que se plantea en cada prueba, en un tiempo limitado de 1 hora. Fases y mecánica del juego:

- 1- *La prueba se inicia en un espacio del centro, donde se esconden las instrucciones para iniciar el juego.*
- 2- *La prueba consiste en ir superando retos, mediante pistas que encierran varios talleres y laboratorios del centro y recomponiendo un puzzle que podrán montar al final. Se emplean diversas mecánicas durante el juego:*
 - *Búsqueda de información en obras: examen de piezas para encontrar indicios para resolver un enigma.*
 - *Lógica abstracta: para resolver estos enigmas es necesario aplicar razonamientos lógicos.*
 - *Empleo de luces no visibles para análisis de patrimonio para descifrar cuestiones que se plantean.*

JUSTIFICACIÓN

¿Qué aporta a los/as estudiantes durante su formación?

Pone en práctica *saberes* recogidos en la LOMLOE relacionados con el conocimiento y puesta en valor del patrimonio cultural, fomentando una actitud positiva hacia el patrimonio, integrando competencias de varias disciplinas científicas, artísticas y técnicas para la resolución de problemas y partiendo de tareas cuya resolución conlleva la construcción de nuevos aprendizajes a partir del trabajo cooperativo.

¿Qué les motiva a superar las distintas fases?

Resolver retos adaptados a su formación, superando pruebas que requieren de reflexión, evaluación crítica y empleo de los conocimientos adquiridos durante la exposición inicial sobre planteamientos de intervención de patrimonio es una experiencia motivadora que los sumerge en la labor de responsables del cuidado del patrimonio y la búsqueda de equilibrio entre distintos planteamientos posibles. La experiencia de **contacto directo con el propio objeto artístico**; el poder verlo de cerca, tener una experiencia sensorial, reflexionar sobre él y trabajar de modo cooperativo para escoger el mejor sistema para intervenir sin dañarlo es todo un reto: un desafío que desarrolla la sensibilidad hacia el patrimonio, las habilidades y la resolución de problemas en un entorno cooperativo.

¿Para qué materias se plantea?

Basada en el modelo STEAM, integra disciplinas de ciencia, tecnología, arte..., compartiendo **saberes básicos** de las siguientes materias:

Bachillerato:

- **de Artes:** Proyectos Artísticos / Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas / Fundamentos artísticos / Filosofía.
- **de Ciencias y Tecnología:** Filosofía.
- **de Humanidades y CCSS:** Historia del Arte / Filosofía.
- **General:** Movimientos Culturales y Artísticos / Filosofía.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Competencias y saberes integrados

Se presentan algunas Competencias Generales de la LOMLOE¹:

- Comunicación lingüística: *identificar, comprender y expresar ideas en diferentes lenguas y contextos.*
- Competencia social y de aprender a aprender: *cooperar e interactuar con los demás y favorecer el aprendizaje.*
- Competencia en conciencia y expresión culturales: *conocimiento, la apreciación y el respeto de la diversidad cultural y artística.*
- *Competencia ciudadana: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos.*

Específicas:

- Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
- Fomenta una actitud positiva hacia el patrimonio.
- Poner de manifiesto las relaciones entre campos de conocimiento para realizar una aproximación entre el conocimiento científico, artístico y técnico.
- Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

Saberes básicos:

Se trabajan saberes básicos de cada una de las materias citadas de nivel de bachillerato (1º y 2º) y se adaptan a 4º ESO.

Objetivos

- Ofrecer a los jóvenes una experiencia didáctica motivadora que les sensibilice hacia la trascendencia de conservar el patrimonio cultural material desde una perspectiva multidisciplinar.
- Adentrarse y entender la conservación del patrimonio material, desde la arqueología al arte contemporáneo, como disciplina que integra distintos ámbitos: *científicos, artísticos, humanísticos, técnicos, etc.*
- Conectar con la materialidad del arte, en un mundo tan digitalizado, identificando sus materiales, técnicas, patologías y riesgos, indagando en el conocimiento a través del contacto directo con el objeto artístico.
- Sensibilizar hacia el patrimonio cultural como legado: por medio de la observación, del descubrimiento, el contacto, la investigación y reflexión ante los elementos plásticos, materiales, expresivos, históricos y técnicos presentes en las manifestaciones artísticas materiales.
- Favorecer la adquisición y relación de saberes básicos, a través de la experimentación en equipo para resolver problemas de contextos profesionales reales, desarrollando el pensamiento crítico y reflexivo.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Cada equipo podrá realizar una autoevaluación final de lo aprendido en base a los resultados de las fichas elaboradas durante el proceso del proyecto y los resultados de la experiencia restauradora sobre la obra.

“Nos cuesta respetar aquello que no comprendemos, que consideramos absurdo o insignificante; en ese caso será frecuente que lo ignoremos o, incluso, lo evitemos y destruyamos”²

¹ Currículo LOMLOE - | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (educacionyfp.gob.es)ResearchGate

² [version web como educar en el patrimonio capitulo 3 somos sensibles.pdf \(comunidad.madrid\)](#)