



Proyecto de Aprendizaje- Servicio UCM convocatoria 2021-2022

PATRIMONIO CULTURAL COMPLUTENSE UN SERVICIO
PARA SU DIFUSIÓN

Alicia Castillo Mena

Humanidades y CC Sociales

Arqueología, Educación e Historia del Arte

Facultad de Geografía e Historia: Alicia Castillo, Francisco
Moreno y Daniel Ortíz

Facultad de Educación: Esther Jiménez y Gemma Muñoz

ÍNDICE

1. Descripción del Equipo del proyecto y recursos humanos ..	3
2. Objetivos de aprendizaje-actividades-indicadores de logro	4
3. Objetivos de servicio-propuestos-actividades/acciones- indicadores de logro.	16
4. Cronograma de desarrollo.....	20
5. Metodología empleada	23
6. Evaluación multifocal y resultados.....	24
7. Transferencias	25
8. Conclusiones y propuestas de mejora	26
9. Anexos.....	27

1. Descripción del Equipo del proyecto y recursos humanos

Nombre y apellidos	Función y adscripción	Facultad/ Universidad	Departamento/ unidad departamental
Castillo Mena, Alicia	Directora	Geografía e Historia, UCM	Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología
Moreno Martín, Francisco	Miembro	Geografía e Historia, UCM	Historia del Arte
Ortiz Pradas, Daniel	Miembro	Geografía e Historia, UCM	Historia del Arte
Jiménez de Pablo, Esther	Miembro	Educación, UCM	Didáctica de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas
Muñoz García, Gemma	Miembro	Educación, UCM	Didáctica de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas

2. Objetivos de aprendizaje-actividades-indicadores de logro

Objetivos de aprendizaje propuestos G: general E: Específico	Actividades y acciones que los han desarrollado	Indicadores de logro
<p>G1. Revalorizar los espacios patrimoniales de la Universidad Complutense, en particular los museos y colecciones docentes, como espacios de reconocimiento de la diversidad cultural y el legado histórico cultural local, así como su contribución al patrimonio universal.</p>	<p>En los distintos proyectos de las asignaturas se han trabajado con valores del campus, tanto para hacer visitas guiadas a estos sitios, como desde la gamificación y con pequeños trabajos de investigación en aula, contemplándose a veces los museos y colecciones y en otros casos los inmuebles.</p>	<p>Desarrollo de visitas guiadas con afluencia de público externo y comunidad universitaria el 27 de enero de 2021. Presentación de trabajos en la asignatura de Patrimonio Histórico Artístico y Gestión Cultural en el Grado de Historia del Arte. Visitas prácticas y participativas del alumnado al Campus Complutense.</p>
<p>G2. Crear una conciencia en torno al patrimonio cultural que permita complejizar sus distintas tipologías, para entenderlas en sus distintas dimensiones, no sólo histórica, artística y cultural, sino como un bien social, capaz de generar actitudes empáticas, solidarias, tolerantes, etc. entre el alumnado, contribuyendo a la formación en competencias</p>	<p>Se ha trabajado con valores inclusivos con el género y los colectivos LGTBI+, también con temas musicales como la movida madrileña o los espacios públicos del campus y verdes y su relación con el patrimonio cultural. Asimismo, se han tratado aspectos socio culturales vinculados al campus, por ejemplo a los Colegios Mayores. En las titulaciones vinculadas a la Fac.</p>	<p>Como consecuencia del éxito de la iniciativa de las visitas y estos temas, además de las propias experiencias, destaca la asistencia de personal de administración y servicios del VR tecnologías y sostenibilidad a la visita de los espacios verdes y una clase entera del Máster de Género de la Fac. de Educación al mapeo colectivo relativo a este tema.</p>

<p>interculturales, sociales y cívicas.</p>	<p>Educación, se ha buscado revalorizar el patrimonio cultural a través del uso del laboratorio de Didáctica de las Ciencias Sociales por medio de réplicas y reproducciones artísticas generando discursos en torno a grupos sociales invisibilizados como la mujer, la infancia, la vejez, etc. Esta actividad se ha puesto en conexión con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	<p>Para los temas de Ejemplo de conocimientos:reconocimiento de LGTBI+ se contactó con asociaciones de estudiantes la UCM y de la UPM que ayudaron a montar las propuestas</p> <p>El alumnado de los grados de la Facultad de Educación, ha realizado maletas didácticas patrimoniales que buscaban conectar algunos problemas sociales relevantes actuales con sus representaciones materiales del pasado.</p>
<p>G3 Proponer para tal fin un recurso de aprendizaje que emplea la gamificación y el aprendizaje colaborativo y virtual " Tu patrimonio Complutense", en formato de escape room.</p>	<p>Se realizaron un escape room presencial y otro virtual en dos cursos de asignaturas implicadas en el proyecto; una en el Máster en Patrimonio Cultural en el S. XXI y otra en los grados de Maestro de Educación Infantil y Maestro de Educación Primaria de la Fac. de Educación- CFP. En concreto esta actividad gamificada tenía como objetivo acercar el patrimonio complutense al alumnado y contribuir a la</p>	<p>En el caso del Máster, la iniciativa se realizó en el centro CIBI del Jardín Botánico de la UCM, haciendo dos sesiones a lo largo del día, se elaboraron indicadores de satisfacción y el público asistente fueron estudiantes de otros grados y titulaciones de la UCM y de la UPM</p> <p>En el caso del Escape room virtual y colaborativo realizado en la Fac. de Educación, se puso en práctica en el contexto de la</p>

	<p>creación de una identidad complutense en torno al pasado de la universidad. Para ello, alentando competencias como el fomento del pensamiento crítico, el trabajo cooperativo, la competencia digital, el respeto y tolerancia hacia la diversidad cultural, etc, se ha creado un recurso que tiene como origen la fundación misma de la Universidad Complutense por el Cardenal Cisneros, que consigue conectar con jóvenes alumnos y alumnas de la Univ. Complutense para que le ayuden a encontrar una pieza clave que dará origen a la creación de la universidad en Alcalá de Henares en 1499. Por medio de diferentes pruebas, el alumnado se acerca a parte del legado cultural complutense: Museo de Historia de la Educación Manuel Bartolomé Cossío, Museo de Arqueología y Etnología de América, Museo de la farmacia hispana,</p>	<p>celebración del 30 aniversario de la Facultad de Educación el 6 de abril de 2022, donde 83 estudiantes de los grados de Maestro de Educación Infantil y Primaria participaron en la actividad. Tras ésta, se realizó un cuestionario de valoración de la actividad donde se monitorizaba el conocimiento previo y el aprendizaje adquirido en torno al patrimonio Complutense tras la actividad.</p> <p>Otra de las actividades realizadas con el alumnado de la Facultad de Educación- CFP, ha sido el diseño de recorridos didácticos por el campus de la Complutense, significando los espacios patrimoniales. Se ha convertido de esta forma el alumnado en protagonista de su propio aprendizaje. Estos trabajos se han desarrollado con supervisión del profesorado de la Facultad, con el fin de implementar los resultados en la</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Legado Luis Simarro, etc.	asignatura de prácticum III durante el siguiente curso académico.
E1. Generar espacios de aprendizaje en torno a los museos docentes de la UCM, desde los que abordar la aproximación a los diferentes aspectos relativos a la gestión del Patrimonio Cultural, especialmente en torno a la praxis de su gestión atendiendo a algunas de las actividades más comunes tales como: catalogación, diseño y montaje de exposiciones, medidas de protección, la puesta en valor, la difusión, etc.	En el contexto de los trabajos (G1) realizados por el alumnado de Patrimonio Histórico y Artístico de Grado se les hizo una presentación in situ del Museo de Anatomía Javier Puerta de la Facultad de Medicina por parte del personal de esta.	Dentro de la variedad de trabajos realizados, uno de ellos fue en torno a la colección del Museo de Anatomía mencionado.
E2. Diseñar una metodología docente que contribuya a generar un aprendizaje activo, participativo y por tanto significativo para el alumnado, teniendo como objeto central de la acción didáctica la gestión y en particular la difusión del patrimonio cultural Complutense.	Todas las asignaturas implicadas trataron el tema del patrimonio cultural y se utilizaron metodologías activas de Aprendizaje Basado en proyectos en algunas de ellas	Los trabajos en varias asignaturas fueron hechos por grupos de estudiantes, asegurando el cumplimiento de este objetivo.
E3. Formar a los futuros maestros y/o profesionales de la educación en el reconocimiento y	En la formación de maestros/as de Educación Infantil y Primaria de la Fac. de Educación, se han	La realización de las visitas a museos, es una actividad práctica de asistencia obligatoria

<p>tratamiento del patrimonio cultural como contenido explícito integrante de los vigentes RD 126/2014 por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria y RD 1105/2014 por el que se establece el currículo básico de Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato; así como en la Orden ECI/3960/2007 por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.</p>	<p>programado visitas temáticas a distintos museos, de manera concreta a los museos Arqueológico Nacional, Museo de América y Museo Nacional de Antropología. Esto ha permitido conectar la adquisición de valores patrimoniales con escenarios donde se pretende acercar al alumnado a la diversidad cultural a través del fomento de la curiosidad por el conocimiento de otras culturas.</p> <p>Igualmente, dos miembros del equipo presentaron una comunicación XXXII Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales, dirigido esencialmente a profesionales del ámbito educativo, bajo el nombre: Las maletas didácticas en la formación del profesorado: su aportación a los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que tuvo lugar en Granada los días 5, 6 y 7 de abril de 2022. Esta comunicación se</p>	<p>en la que el alumnado desarrolla itinerarios educativos didácticos en torno a las temáticas planteadas por las docentes. Por ello, asiste y participa todo el alumnado.</p> <p>El XXXII Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales, reúne a gran parte de la comunidad docente de distintos niveles educativos en el ámbito de la didáctica de la Geografía, Historia e Historia del Arte y patrimonio. Por ello, la comunicación presentada en torno a la didáctica del objeto y su aplicación a las maletas didácticas ha tenido un gran alcance entre el profesorado de distintas etapas educativas.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>publicará como capítulo de libro en la Editorial Narcea. Igualmente, se han difundido las líneas de actuación patrimoniales desde el ámbito educativo, a través de una entrevista realizada por el alumnado del Máster de Gestión del Patrimonio a los miembros del equipo de la Fac. de Educación a través de un programa de radio y un podcast (26 de mayo de 2022).</p>	
<p>E4. Contribuir a la competencia de aprender a aprender, creando nuevos entornos de aprendizaje, que ofrezcan alternativas a la presencialidad, partiendo de un aprendizaje gamificado que emplea un lenguaje propio de las nuevas tecnologías que permiten guionizar los contenidos empleando la narrativa, la búsqueda y selección de información, el pensamiento reflexivo y la toma de decisiones.</p>	<p>En algunas asignaturas se utilizaron los mensajes a través de las RRSS y se crearon recorridos que pueden hacerse autónomamente por los visitantes a través de códigos QR, todo esto fue realizado por el alumnado. En cuanto a la experiencia gamificada virtual del escape room, la puesta en práctica de la actividad con el alumnado durante las sesiones celebradas en el contexto del 30 aniversario de la Facultad de Educación, durante su semana cultural,</p>	<p>Los y las estudiantes que realizaron uso de RRSS tuvieron que analizar sus resultados, comprobando cuáles de sus contenidos habían resultado más atractivos, también los que hicieron visitas, pasaron formularios online de satisfacción en algunos casos.</p> <p>El alumnado tras la realización de los escape rooms realizó cuestionarios de valoración en los que se puso de relieve el alto grado de satisfacción del alumnado por la actividad. Esencialmente queremos significar</p>

	<p>se realizó una presentación formativa a los distintos grupos. En ella se presentaban las características del juego de escape, su aplicación al formato virtual, potencialidades y debilidades desde el punto de vista didáctico y del diseño de la herramienta en cuanto a la creación de narrativas que visibilicen aquellos contenidos patrimoniales vinculados con la Univ. Complutense.</p>	<p>cómo el alumnado constata que la actividad les ha hecho conocer y valorar de manera muy positiva el patrimonio complutense.</p> <p>Tras las sesiones formativas en torno al diseño y ejecución de la herramienta didáctica gamificada, el alumnado de forma mayoritaria, realizó en distintas prácticas de aula propuestas gamificadas a iniciativa personal poniendo en valor la metodología empleada en el recurso presentado por las docentes.</p>
<p>E5. Contribuir a la competencia en Nuevas Tecnologías en contextos colaborativos. El recurso será presentado a través de la plataforma de creación de contenidos digitales interactivos genially.ly (https://www.genial.ly/)</p>	<p>Este objetivo está estrechamente conectado con el previamente señalado. Si en el anterior objetivo nos centrábamos en el diseño y narrativas del recurso gamificado, en este caso ponemos de relieve la formación al alumnado en términos de la ejecución técnica del recurso a través de la plataforma https://www.genial.ly/ significando su versatilidad y grado de intuición, así</p>	<p>Tal y como se pone de relieve en el apartado anterior, los trabajos del alumnado de las diferentes asignaturas del grado de Maestro de Educación Infantil y Primaria en las que se implementó el recurso, incorporaron por iniciativa propia de manera rotunda, la aplicación de recursos gamificados empleando la herramienta https://www.genial.ly/ y otras, lo cual</p>

	como las posibilidades didácticas que ofrece.	muestra que el alumnado de forma mayoritaria empleó recursos que les permitían potenciar su competencia digital.
E6. Contribuir a la competencia en manifestaciones y expresiones culturales y artísticas. El patrimonio cultural complutense será el centro a través del cual pivote toda la acción didáctica de servicio a la comunidad complutense. A través del mismo se pretende interconectar distintas realidades culturales y sociales, con el fin de crear espacios de entendimiento y tolerancia entre culturas	Ver comentarios punto G2 El usar el campus como centro de experimentación desde lo cultural, se asegura contemplar la variedad de la comunidad complutense, tanto desde los contenidos tratados como de las realidades sociales, económicas, vulnerables de sus grupos	Todas las asignaturas de Historia del Arte y del Máster de patrimonio contribuyen a esta competencia y se adopta en los trabajos realizados por los estudiantes ya referidos.
E7. Contribuir al aprendizaje práctico de los contenidos teóricos patrimoniales culturales vertidos en las aulas, especialmente en los contextos de grados de Humanidades y Ciencias Sociales (Geografía, Historia e Historia del Arte). Contribuir al mismo tiempo al acercamiento a otras áreas, con cuya interacción y particular ámbito de estudio, se puede	Los trabajos del alumnado y los contenidos que se utilizan implican metodologías de otras ciencias sociales, como la realización de visitas, o el acercamiento a los edificios y entrevistas a la comunidad universitaria de otras áreas de conocimiento o del personal de administración y servicios, en algunos	Algunos trabajos realizados han implicado el uso de nuevas tecnologías (mapeos, generación de códigos QR, etc.), la visita a otras facultades. A modo de ejemplo, para mucho alumnado esta actividad hizo que por primera vez consultaran y conocieran la web del unidad de gestión de Patrimonio de la UCM, por tanto, un acercamiento a otro tipo de agentes

<p>contribuir a revalorizar el patrimonio. Áreas tales como: Economía, Sociología, Periodismo, Comunicación Audiovisual, Psicología o Relaciones Internacionales.</p>	<p>proyectos debían presupuestar lo que suponía ponerlos en marcha, se utilizó también el inglés para generar algunos contenidos y empatizar con comunidades estudiantiles como las provenientes del programa Erasmus y que suelen usar esta lengua</p>	<p>directos que trabajan en el campus con los bienes patrimoniales.</p>
<p>E8. Incentivar al alumnado al tratamiento del Patrimonio Cultural a través de su formación académica en Trabajos de Fin de Grado, Trabajos de Fin de Máster, etc., alentando dichos contenidos a una posterior transferencia que trascienda el aula y que revierta en una mayor utilidad social.</p>	<p>Se han hecho TFMs sobre por ejemplo, museos de CIU en años previos, aunque ninguno se ha defendido este Curso académico y es probable que en cursos siguientes se realicen trabajos en esta línea si seguimos con el proyecto.</p>	<p>Desde la mayoría de asignaturas implicadas sí se han hecho trabajos de clase vinculados con los tema y se ha alentado a su transferencia más allá del aula, aunque no ha habido TFGs ni TFMs.</p>
<p>E9. Contribuir a la humanización entre la comunidad complutense, desde un sentimiento de identidad colectiva en torno a su patrimonio cultural que permita reforzar los lazos y cuidados entre nosotros/as</p>	<p>Al trabajar el espacio de CIU; este objetivo se cumple por interiorización de contenidos nuevos sobre el espacio cuya función principal estaba en los imaginarios de la comunidad centrada en los estudios. Ahora se aprecian los valores culturales, históricos y artísticos del mismo, generando orgullo entre estudiantes, visitantes y</p>	<p>Algunos estudiantes establecieron vínculos con otros departamentos y personal de la universidad que desconocían, como por ejemplo los de igualdad, los de diversidad, los de sostenibilidad, incluso con la comunidad universitaria de otros grados y postgrados, como el de género, musicología, derecho, etc. En un</p>

	profesorado implicado	ámbito más específico, los y las estudiantes fueron conscientes de la existencia de la Unidad de Gestión del Patrimonio de la UCM y de su web.
--	--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Además, a modo de ejemplo de relación competencias y conocimientos específicos por aula involucrada, se citan algunas por asignatura, ya que las titulaciones y materias implicadas son muchas, pero sin lugar a dudas hay muchas más que podrían referirse.

- Asignatura: Investigación en Patrimonio Cultural. Máster en Patrimonio Cultural en el S.XXI. UCM-UPM:

Ejemplo de conocimientos/Competencia específica: CE8 - Manejar las aplicaciones prácticas de las TIC a la gestión e investigación del Patrimonio Cultural y disponer de la capacidad de enfrentar casos concretos de uso.

Ejemplo competencia: CT10 - Desarrollar una capacidad permanente de compromiso ético y de respeto, en lo que se refiere al bienestar de la ciudadanía y al medio ambiente.

- Asignatura: Patrimonio Histórico Artístico y gestión cultural. Grado Hª del Arte. Grado Hª del Arte.

Ejemplo de conocimientos: las nociones básicas referidas al Patrimonio Cultural, su metodología, terminología y bibliografía fundamentales, y a transmitir las adecuadamente de manera oral y escrita.

Ejemplo de competencia específica: CE11 - Capacidad para el tratamiento de la producción artística en su faceta de patrimonio cultural, en lo que corresponde a su conservación, gestión y difusión, con especial atención a su valoración actual cultural, social y económica, y con consideración a la ética y a la deontología profesional.

- Asignatura: Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Infantil para el Grado de Educación Infantil y el Doble Grado de Educación Infantil y Pedagogía.

Ejemplo de conocimientos/Competencia general: A través del escape room y de las maletas patrimoniales se consiguió especialmente la CG1. Conocer para poder utilizar los espacios patrimoniales de la Universidad Complutense, en particular los museos y colecciones docentes, como espacios de reconocimiento de la diversidad cultural y el legado histórico cultural local, así como su contribución al patrimonio universal.

Ejemplo competencia: CE6. Revalorizar toda manifestación y expresión cultural y artística. El patrimonio cultural complutense fue el centro a través del cual pivotó toda la acción didáctica de servicio a la comunidad complutense. A través del mismo se pretendió interconectar distintas realidades culturales y sociales, con el fin de crear espacios de entendimiento y tolerancia entre distintas culturas.

- Asignatura: Didáctica de las Ciencias Sociales en el Grado de Pedagogía.

Ejemplo de conocimientos/competencia general:G3 Aprender a crear recursos virtuales que lleguen a más población, en los que se emplee la gamificación y el aprendizaje colaborativo y virtual como fue el escape room " Tu patrimonio Complutense".

Ejemplo de competencia: A través del escape room sobre el Patrimonio Complutense se consiguió la E9. Contribuir a la humanización entre la comunidad complutense, desde un sentimiento de identidad colectiva en torno a su patrimonio cultural que permita reforzar los lazos y cuidados entre nosotros/as

- Asignatura: Fundamentos y Didáctica de la Historia del Arte. Grado de Educación Primaria y Doble Grado de Educación Primaria y Pedagogía.

Ejemplo de conocimientos: se han potenciado los conocimientos G1, G2 Y G3, a través del conocimiento y el fomento de una conciencia patrimonial que permita no sólo acercarse sino revalorizar el patrimonio cultural de la UCM por medio del diseño de itinerarios didácticos vinculados a distintos museos. Además del patrimonio complutense como escenario de aprendizaje, se ha acercado al alumnado a otras instituciones museísticas, que permiten generar

narrativas interculturales, algunos de los cuales se encuentran en pleno corazón de la UCM, como el Museo de América.

Ejemplo de Competencia específica: E4 y E5. El escape room virtual y colaborativo se ha implementado en el contexto de formación del profesorado buscando potenciar la competencias de aprender a aprender a través de la propia competencia digital, acercando contenidos patrimoniales vinculados al patrimonio complutense y su dimensión identitaria entre el alumnado y la comunidad universitaria.

- Asignatura: Cultura y sociedad en ámbitos diversos e interculturales. Máster en Estudios Avanzados en Educación Social.

Ejemplo de conocimientos: CG2. A través de las maletas patrimoniales se consiguió crear una conciencia en torno al patrimonio cultural que permitió complejizar sus distintas tipologías, para entenderlas en sus distintas dimensiones, no sólo histórica, artística y cultural, sino como un bien social, capaz de generar actitudes empáticas, solidarias, tolerantes, etc. entre el alumnado, contribuyendo a la formación en competencias interculturales, sociales y cívicas.

Ejemplo de competencia específica: CE6. Se revalorizó toda manifestación y expresión cultural y artística. Se conectaron realidades distintas del pasado con el presente, a nivel cultural y social, generando espacios de entendimiento y tolerancia entre distintas culturas antiguas y nuevas.

3. Objetivos de servicio-propuestos-actividades/acciones- indicadores de logro.

Objetivos de servicio propuestos	Actividades y acciones que los han desarrollado	Indicadores de logro
<p>Generar identidad que ayude a la cohesión social: sentimiento de orgullo y apego.</p>	<p>Estudio y análisis documental y bibliográfico sobre CIU Entrevistas y charlas con conocedores/as y especialistas de los distintos temas del Patrimonio Cultural del CIU Trabajo de campo y fotografía de espacios simbólicos del campus</p>	<p>Participación de agentes externos a la comunidad universitaria a la visita Participación de otros miembros de la comunidad universitaria en las actividades, entrevistas y participación en dar ideas al estudiantado, felicitaciones por la iniciativa de distintos profesorado ajenos a la docencia, o de personal de otros departamentos y unidades de la UCM ya referidas en este proyecto, solicitud de algunos trabajos específicos por parte de estos departamentos o programación de actividades de asignaturas como las vinculadas al género para conocer los temas de CIU</p>
<p>Ser parte de la construcción de nuevas narrativas patrimoniales</p>	<p>Creación de las actividades gamificadas y establecimiento de discursos alternativos a los oficiales sobre el BIC CIU</p>	<p>Los estudiantes establecen nuevos estudios sobre personajes, historias de movimientos sociales, edificios simbólicos no declarados, la guerra civil, museos universitarios</p>

		<p>desconocidos para la mayoría, etc, esto enriquece el conocimiento que tenemos sobre la propia historia y valores materiales e inmateriales de la UCM que como se ha ido comentando ha despertado interés no sólo para la construcción de narrativas, sino para servicios y departamentos de nuestra universidad destinados a fines como la sostenibilidad o la inclusión social</p>
<p>Disfrutar de bienes comunes y de interés público</p>	<p>El elaborar contenidos sobre CIU significa tratar con bienes de interés público por que todo el campus es Patrimonio cultural y los estudiantes lo aprenden en las distintas asignaturas, pero a su vez lo transmitieron a través de las visitas y experiencias gamificadas.</p>	<p>Se disfruta la experiencia porque significa darle otro valor al centro de estudios, además, la hacer difusión de sus trabajos por distintas vías fomenta el conocimiento para otros agentes actuantes y público en general sobre estos bienes. Una de las respuestas más comunes a entrevistas y en indicadores de las actividades es que gran parte de la comunidad universitaria de CIU desconocía estos valores e interés público y carácter de comunes no sólo por lo educativo, sino también por lo patrimonial cultural</p>

<p>Adquirir conocimientos culturales</p>	<p>Sin querer ser reiterativos, difundir valores patrimoniales a través de los estudiantes en distintos formatos presenciales y virtuales significa transmitir conocimientos culturales que pueden adquirirse</p>	<p>El realizar los escape room o las visitas por parte de agentes externos al aula asegura la transmisión del conocimiento. En cuanto a la adquisición, los cuestionarios de satisfacción y la resolución de los juegos o preguntas realizadas por el público dejan constancia del interés y de la adquisición de nuevos conocimientos culturales que no se tenían previamente o en los que se profundizó durante las experiencias, incluido las entrevistas y encuestas realizadas por la comunidad universitaria</p>
<p>Conseguir un enriquecimiento personal, desde una visión crítica constructiva de lo que nos rodea.</p>	<p>Es innegable que los valores culturales y la historia de CIU pueden servir para desarrollar una visión crítica, entendiendo tanto retos contemporáneos como la interculturalidad como la exclusión por razones de género, razas, etc.</p>	<p>Se demuestra con gran parte de los proyectos y trabajos hechos, desde el momento que se crean narrativas alternativas para el campus y se comparten con agentes externos, igualmente, existe un gran desconocimiento de museos y colecciones científicas, que son base para el pensamiento crítico y que también se reconocieron</p>

Consideramos que la principal necesidad social mejorada gracias al proyecto es la de establecimiento de mayor cohesión entre la

comunidad que habita CIU. El patrimonio cultural se ha mostrado como un canal fundamental para establecer lazos y cuidados entre las personas implicadas en este proyecto, desde la generación de identidad, orgullo, sentirse parte de la historia del sitio y seguir construyéndola, ir más allá de los estudios o profesión ejercida y entender la riqueza del espacio donde vas a clase, enseñas otras materias o trabajas en servicios varios, etc.

4. Cronograma de desarrollo

Al tratarse de varias asignaturas a lo largo de todo el curso académico, son variadas las actividades realizadas y el cronograma afecta a prácticamente todos los meses del curso académico según las fases. Por ello, se ha optado por presentar de manera conjunta las actividades según la fase y mostrar cómo se distribuyen en relación con los dos cuatrimestres que conforma el año académico:

- Entre primeros meses y finales de cada cuatrimestre: fases 1 y 2.
- Todo el cuatrimestre: fase 2.
- Desde la mitad y el final del cuatrimestre: Fase 3 y fase 5.
- Al final del cuatrimestre: Fase 4.

<i>FASES del APS</i>	Actividades/acciones
0. Coordinación del proyecto	<ul style="list-style-type: none">- Puesta en marcha de actividades en las distintas aulas y reuniones entre el profesorado implicado.- Compartir contenidos, información y contactos de agentes en CIU, así como información para tratar en las distintas aulas y entre los/as propios/as estudiantes.- Valoración de las actividades al cierre, tanto en cada aula, como en la evaluación de las visitas o propuestas de gamificación, como entre el profesorado de las distintas asignaturas
1. Preparación	<ul style="list-style-type: none">- Facilitación de información y documentación previa a través del campus o en el aula- Visitas a modo de presentación del tema o charlas invitadas- Realización y facilitación de contactos y entrevistas para definir narrativas- Trabajos de campo del alumnado con visitas propias, realización de recorridos y actividades con público, petición permisos y accesos, etc.

	<ul style="list-style-type: none"> - Contrastación de las propuestas con agentes externos al aula
2. Organización	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de plazos para entregas de materiales al campus o cronogramas específicos de actividades - Muestra de rúbricas para evaluación y sistemas de evaluación continua - Tutorías entre estudiantes y profesorado - Realización de lluvias de ideas como puntos de partida y prototipados - Clases sobre logísticas de actividades o revisión y testeo en las formas de las propuestas y proyectos o trabajos a entregar - Contactos y reuniones con agentes externos implicados en las actividades, como participantes, fuentes de información o interés en sus resultados
3. Realización	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de contenidos y presentación de trabajos en aula o escritos. - Trabajo con agentes externos como entrevistas o visitas o reuniones. - Actividades de difusión de todo el material recopilado vía RRSS - Actividades divulgativas e interactivas para mostrar los contenidos elaborados, a veces de carácter lúdico o gamificadas, otras como presentaciones más formales tanto escritas como en aula con visitas o presencia de agentes externos. - Compra y logística de preparación de materiales de difusión o para las actividades gamificadas tanto virtuales como presenciales
4. Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Presentaciones formales en aula de toda la experiencia por parte del alumnado y evaluación del profesorado. - Encuentro valorativo al fin de actividades puntuales de cierre de partes del proyecto o a final de curso. - Evaluación de las actividades realizadas y grado de satisfacción de la comunidad implicada en el APS en algunas asignaturas con metodologías concretas.
5. Transferencia y seguimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Formación estudiantes y docentes - Impacto en RRSS - Contenidos reutilizables por agentes - Presentación de proyectos en otros foros

	- Implicación de comunidad universitaria durante todo el proceso
--	------------------------------------------------------------------

5. Metodología empleada

Dependiendo de las asignaturas, una o varias de estas metodologías han sido empleadas

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Design thinking
- La gamificación, empleando el programa genially para *escape room*.
- Búsquedas y análisis documentales clásicos/básicos.
- Presentaciones en aula por parte del alumnado y valoración grupal de ellas o específicas por parte del profesorado.
- Trabajos de campo con visitas a centros y sitios específicos de CIU.
- Contacto con agentes externos, tanto presencial con charlas como durante las visitas y entrevistas.
- Preparación de materiales de difusión tanto en RRSS como post de alguna titulación y fotografías de toma de datos.
- Cuestionarios e indicadores de valoración de resultados para mejoras de las distintas iniciativas.
- Didáctica del objeto a través de réplicas y reproducciones de arte prehistórico, egipcio y romano, revalorizando el laboratorio de Didáctica de las Ciencias Sociales como espacio de aprendizaje.

6. Evaluación multifocal y resultados

En algunas asignaturas utilizamos rúbricas en todas las fases del proyecto, se resumen en el siguiente cuadro los sistemas de evaluación empleados:

- Evaluación continua del aula:

Fases	Estudiantes	Docentes	Conjunta
Lluvia de ideas	Valoración iniciativa	Aula: Capacidad creativa, formaciones, posibilidades de cohesión	Cierre, críticas, inseguridades(de) formación
Prototipado	Grupo y posibilidades reales de ejecución, Valoración a docentes	Continua: Valoración redacción, innovación, creatividad, coordinación	Defensa proyecto en aula, correcciones/aportaciones docentes/grupos
Testeo y difusión	Coordinación e interés público objeto del servicio, difusión	Continua: Coordinación, capacidad de exposición y difusión iniciativa	Cierre, potencialidad
El proyecto	Balance autocrítico Valoración a docentes	Parte académica y exposición oral, parte desde la perspectiva de la oportunidad y servicio	Cierre, oportunidad

- **Evaluación de servicio:**

Interna por el propio alumnado: A través de la participación en las actividades e indicadores relativos a ellas: RRSS; asistentes, sobre contenidos adquiridos, etc.

Seguimiento de los proyectos con propuestas que van más allá del aula: presentación en foros externos, propuesta para agentes externos, etc.

Encuestas y foros online que han permitido saber el grado de impacto del aprendizaje y del servicio de este proyecto.

7. Transferencias

Se ha hecho tanto de manera presencial como virtual:

- RRSS del Máster de Patrimonio Cultural en el S.XXI y entre los agentes actuantes en las actividades.

<https://masterpc21-alum.weebly.com/blog-2021-2022>

<https://www.instagram.com/masterpc21/>

<https://twitter.com/masterpc21>

<https://www.facebook.com/masterpc21/>.

<https://www.youtube.com/channel/UCJZXIb8X6AtJDyTI9hplxCQ/videos>

- Presentación el 1 de abril de 2022, ante docentes y profesorado del curso de formación de "APS en la Educación Superior. Diseñando para la Sostenibilidad", organizado por la Oficina APS UCM, en el que participó la IP del proyecto.
- Semana de la Ciencia en la Facultad de Educación (12 noviembre 2021). Proyección de la actividad gamificada, virtual y colaborativa: Tu patrimonio Complutense. Inscripciones abiertas a la comunidad universitaria y cualquier persona interesada.
- Semana cultural de la facultad de Educación-CFP (4,5 y 6 de abril de 2022). Proyección de la actividad gamificada, virtual y colaborativa: Tu patrimonio Complutense.
- XXXII Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales, Granada, 5, 6 y 7 de abril de 2022. Congreso organizado por la Universidad de Granada y la Asociación Universitaria de Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales para presentar las maletas patrimoniales, con presencia de docentes de colegios e institutos.

8. Conclusiones y propuestas de mejora

Creemos en la potencialidad de este proyecto como APS y pensamos que es aplicable desde cualquier aula de nuestra universidad. También consideramos hemos contribuido a la mejora de la comunidad universitaria involucrada gracias al conocimiento de su entorno más inmediato, al aprecio y en consecuencia cuidados que se generan a partir de ello tanto con el medio como con entre todos los agentes y personas implicadas en CIU.

Así mismo, conocer otras facetas de la vida universitaria, valorar su características y empatizar con otras comunidades actuantes en el mismo territorio, genera identidad, cohesión y orgullo lo que consideramos una parte fundamental desde el servicio.

Pensamos que todo ello se conecta perfectamente con los objetivos de la AGENDA 2030, especialmente con: ODS 4. Educación de Calidad, ODS 5. Igualdad de género, ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles. ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas. Incluso con políticas públicas de la UE como el Pacto Verde y la New European Bauhaus.

Las dificultades principales del proyecto están en la diversidad de asignaturas y capacidad de maniobra para implicar al alumnado diverso en formación y fases de este por parte del profesorado. A ello se suman los problemas logísticos, lo que ha generado desequilibrios en resultados y objetivos según cada aula, pero estamos convencidos/as que la práctica durante varios cursos académicos nos ayudará a encontrar nuevas fórmulas e incluso vincular aulas entre ellas y con la comunidad a la que se ofrece principalmente el servicio.

De hecho y como consecuencia de toda esta experiencia, hemos detectado que implicar agentes externos a la comunidad universitaria como parte del servicio era una mejora necesaria. Por esto, en nuestro nuevo proyecto de APS en el curso 2022-2023 hemos involucrado a dos centros educativos de bachiller y secundaria de la Comunidad de Madrid y al Instituto de Patrimonio Cultural de España que se ubica en CIU. Consideramos que ello también es, a su vez, prueba del interés de nuestro proyecto APS, de su futuro y sostenibilidad a largo plazo.

9. Anexos

Documentación gráfica curso académico 2021-2022 en relación con este proyecto:

- 9.1. Presentación del proyecto en curso de formación de "APS en la Educación Superior. Diseñando para la Sostenibilidad", organizado por la Oficina APS UCM, en el que participó la IP del proyecto y donde se destaca la asignatura del Máster Interuniversitario (UCM-UPM): "El PC en el S.XXI: Gestión e Investigación".
- 9.2. Captura imágenes de scape room-plataforma genially para su uso con alumnado de estudios no superiores en asignaturas de grados y posgrados la Facultad de Educación y Centro de Formación de profesorado.
- 9.3. Ejemplos de trabajos de asignatura del Grado de Historia del Arte.