

IDEAS PARA MEJORAR LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO



Módulo IV



Curso 2



Tema 1



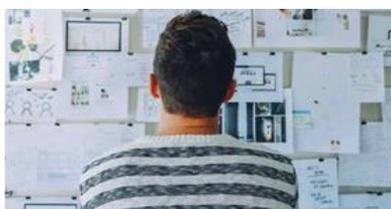
Lección 1

Actividad

- **Descripción breve:** El patrimonio cultural debe ser parte de las historias interpretativas que vinculan este patrimonio particular con creencias y valores que son esenciales para los jóvenes. Esta actividad ayudará a analizar por qué es importante conservar el patrimonio y cómo hacerlo a través de herramientas multimedia.
 - **Metodología:** Lluvia de ideas en dos fases: ¿Por qué es importante conservar el patrimonio? ¿Cómo podemos ayudar a conservar el patrimonio utilizando herramientas multimedia?
- **Duración:** 2 horas.
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media - baja.
- **Individual / Equipo:** Equipos de 5-10 estudiantes.
- **Aula / Casa:** aula de clase.
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - Rotafolio
 - Conexión a Internet
 - Papel, bolígrafo, marcadores.

Descripción

- El patrimonio cultural debe ser parte de las historias interpretativas que vinculan este patrimonio particular con creencias y valores que son esenciales para los jóvenes.



- Los contextos e historias deben ser seleccionados para que les habiliten valores de autodeterminación y aceptación del cambio que les ayuden a mantener su identidad como persona fluida y adulta.
- La interpretación debe incluir varios puntos de vista que revelen la importancia de este patrimonio particular para grupos históricos individuales (p. ej., con diferentes antecedentes socioeconómicos).
- La interpretación debe conducir a preguntas abiertas que provoquen interacción, diálogo y se alimente del pensamiento en lugar de simplemente dar respuestas.
- La interpretación emancipatoria debe respetar la propia autonomía y, a veces de forma provocativa, su punto de vista.
- El propio artista puede ser desafiado por adolescentes que lo respetarán por sus puntos de vista bien fundados y su comportamiento sintético.

¿Por qué es importante conservar el patrimonio?

¿Cómo podemos ayudar a conservar el patrimonio utilizando herramientas multimedia?

Instrucciones

1. PASO 1: Presentación del reto y cronograma.
2. PASO 2: Reflexión individual.
3. PASO 3: Lluvia de ideas (la lluvia de ideas se puede realizar a través de la herramienta de lluvia de ideas (IV.2.L1 T2P.01) o a través del proceso de pensamiento *Six Hats* ((IV.2.L1 T2P.01))).
4. PASO 4: Clasificación de las ideas.
5. PASO 5: Sesión del panel y conclusiones.

El docente puede plantear un tema relacionado con el patrimonio cultural basado en el patrimonio inherente, los paisajes naturales, urbanos y rurales, el patrimonio digital y el cine.

Posteriormente, el profesor facilitará la conversación y negociación con los estudiantes en base al tema seleccionado. Los alumnos tendrán la oportunidad de estimular su imaginación a partir de videos que el docente les proporcionará.

Además, el profesor pedirá a los alumnos que expliquen sus puntos de vista e ideas sobre el tema y negociará si están de acuerdo o no. El objetivo principal de este ejercicio es brindar a los estudiantes la oportunidad de generar sus propias ideas clave nuevas sobre elementos multimedia basados en paisajes naturales y rurales, o patrimonio digital y cine. A través de este proceso de motivación, se animará a los estudiantes a expresar y explicar libremente sus ideas y juzgar las ideas de sus compañeros con el fin de revelar múltiples aspectos de la materia y enriquecer sus conocimientos.

Luego intenta animarlos a que se tomen el tiempo suficiente para descubrir ideas más creativas. Mientras más, mejor.

Luego, en la clasificación de la fase de ideas, marca las que están:

- Con y “x” aquellas ideas que puedan ser vistas como absurdas y
- Con una marca de verificación aquellos que podrían ser factibles o relativamente comunes.



Por lo general, tiene más marcas de verificación que "X".

Resultados esperados

- Lista de ideas.

Esta actividad se puede utilizar en otros (módulo, curso, tema, lección):

- Curso IV. 2 Desarrollando la Creatividad / L1: Creatividad y Resolución de Problemas.

Bibliografía

- Plataforma O-City <https://ocityplatform.webs.upv.es/dashboard/map>
- Cultura y creatividad. Tres ejemplos de preservación del patrimonio cultural:
<https://www.culturepartnership.eu/en/article/tres-ejemplos-de-preservacion-del-patrimonio-cultural>

