



Memoria Proyecto de Innovación Docente

Título: Pedagogía, mediación y dinamización social del patrimonio arqueológico: entre el arte y el ocio (dinamización pedagógica y social de la ciudad romana de Santa Criz de Eslava, Navarra)

Curso en el que se ha realizado el proyecto: 2º Curso del Diploma de Arqueología (asignatura “Epigrafía e Instituciones Romanas”)

Facultad/Escuela: Facultad de Filosofía y Letras, Departamento de Historia, Historia del Arte y Geografía

Denominación del proyecto:

Pedagogía, mediación y dinamización social del patrimonio arqueológico: entre el arte y el ocio (dinamización pedagógica y social de la ciudad romana de Santa Criz de Eslava, Navarra)

Director/Coordinador (incluir categoría profesional):

Javier ANDREU PINTADO, Profesor Titular de Universidad

Participantes (incluir categoría profesional):

Inmaculada DELAGE GONZÁLEZ, PIF
Sara NAVAZ AYESA, Alumna Interna



Resultados obtenidos:

El principal objetivo del proyecto de innovación del que se realiza aquí memoria era el de crear herramientas que pudieran dinamizar el patrimonio arqueológico, en este caso la ciudad romana de Santa Criz de Eslava, de un modo original y lúdico y que en dicha dinamización los estudiantes –en este caso del Diploma de Arqueología– pudieran desempeñar un papel importante entendiendo ese papel como una herramienta para mejorar su formación. De este modo, además, se forma a éstos en el manejo de herramientas propias de la mediación patrimonial, fundamental en la puesta en valor de conjuntos arqueológicos.

Aunque las acciones previstas en el plan inicial –especialmente en su puesta en práctica- se vieron en parte afectadas por el confinamiento impuesto por la situación sanitaria y apenas pudieron ponerse en práctica en campo quedando eso para futuros trabajos sí se obtuvieron los siguientes resultados:

- a) Banco de datos de buenas prácticas, originales, en materia de mediación del patrimonio arqueológico incidiendo, especialmente, en la gamificación como base para la experiencia arqueológica del visitante.
- b) Diseño de un juego para agilizar y hacer atractiva la visita familiar a la ciudad romana de Santa Criz de Eslava. Se realizó, en este sentido, un cluedo por el cuál, a partir de una serie de preguntas y de respuestas, el visitante avanzaba en la visita a la ciudad romana, repasaba conceptos relacionados con la Historia de Roma y, también, avanzaba en su conocimiento de los retos a los que se enfrentan el historiador de la Antigüedad y el arqueólogo en su trabajo sobre objetos patrimoniales como el que nos ocupa. Se prevé que éste pueda estrenarse en las próximas Jornadas de Patrimonio organizadas por Gobierno de Navarra y en las que el juego desempeña un papel importante.
- c) Composición de dos publicaciones –una en el *Journal of Tourism and Heritage Research*, que acaba de ver la luz– y otra presentada como experiencia en el congreso que, sobre Aprendizaje Servicio, se celebró en el Ayuntamiento de Pamplona durante el mes de diciembre pasado. La primera publicación nació, además, de la participación, con esta experiencia y otras desarrolladas en Santa Criz de Eslava en materia de mediación patrimonial innovadora, en un congreso sobre la cuestión celebrado en Córdoba en el pasado mes de noviembre.



Universidad
de Navarra

CALIDAD E
INNOVACIÓN

Observaciones: