

INTERCULTURA: LA INNOVACIÓN DOCENTE AL SERVICIO DE LA DIVERSIDAD CULTURAL

INTERCULTURE: TEACHING INNOVATION AT THE SERVICE OF CULTURAL DIVERSITY

ANA RUIZ OSUNA^{1*}
^{*}UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA (ESPAÑA)

RESUMEN

El Patrimonio Histórico-Cultural con el que cuenta Córdoba representa no solo su principal seña de identidad, sino también un nicho de empleo fundamental para los jóvenes. La puesta en marcha de ciertas políticas y el aumento de turistas (nacionales y extranjeros) en los últimos años ha supuesto un gran cambio para la ciudad, especialmente en el entorno del Casco Histórico, y para la propia población, con efectos propios de la actual "gentrificación". El Proyecto de Innovación Docente INTERCULTURA ha pretendido ser una ventana abierta al patrimonio histórico-arqueológico de Córdoba, en distintos formatos e idiomas, que sirva de experiencia didáctica, pero también laboral, a un alumnado procedente de distintos grados universitarios que, a priori, no tendrían ningún tipo de relación (Historia del Arte, Gestión Cultural, Ciencias del Lenguaje, Traducción e Interpretación, Turismo).

Palabras clave: patrimonio; cultural; diversidad; convivencia; educación.

ABSTRACT

The Historical-Cultural Heritage that Córdoba has represents not only its main hallmark, but also a fundamental employment niche for young people. The implementation of certain policies and the increase in tourists (national and foreign) in recent years has meant a great change for the city, especially in the surroundings of the Historic Center, and for the population itself, with effects typical of the current "Gentrification". The INTERCULTURA Teaching Innovation Project has tried to be an open window to the historical-archaeological heritage of Córdoba, in different formats and languages, that serves as a didactic experience, but also a work experience, to students from different university degrees who, a priori, do not They would have any kind of relationship (Art History, Cultural Management, Language Sciences, Translation and Interpretation, Tourism).

Keywords: heritage; cultural; diversity; coexistence; education.

¹ Autor de correspondencia: Universidad de Córdoba. aa2ruosa@uco.es.

1. Introducción

Desde el Área de Arqueología de la Universidad de Córdoba y su proyecto de Cultura Científica *Arqueología Somos Todos* llevamos casi 10 años luchando por la creación de un modelo de gestión patrimonial para nuestra ciudad histórica, extrapolable a cualquier otra población española o europea. Y es que, desde la “revolución neolítica”, la ciudad se ha convertido en el marco de referencia por antonomasia del ser humano; sin olvidar el territorio que la rodea y le sirve de sustento. Este modo de vida se mantuvo sin grandes cambios durante milenios, hasta que la revolución industrial de finales del siglo XIX y el progreso tecnológico del siglo XX cambiaran como nunca antes había ocurrido nuestra manera de comunicarnos y relacionarnos, dentro de lo que ha venido a definirse como un proceso de globalización, no exento de polémica y utopía. La rapidez con la que se están desarrollando determinados acontecimientos, el ingente volumen de información sin ningún tipo de filtro o la creación vertiginosa de redes cibernéticas están dando lugar a graves contradicciones sociales, culturales, ideológicas, políticas y económicas, fruto de una intensa crisis de valores que solo la reflexión y el debate constructivo pueden aliviar. Para ello, sin duda, es necesario aunar el desarrollo tecnológico con el bienestar ambiental y humanístico.

A todo ello debemos sumar el receso económico que venimos sufriendo desde hace más de una década y que se está convirtiendo en una seria amenaza para nuestro estilo de vida, pero especialmente para la parcela más cultural, con la protección y conservación del Patrimonio Histórico-Artístico a la cabeza: una de nuestras señas de identidad más importantes. Nos encontramos, pues, ante un complicado reto social que necesita de soluciones basadas en la innovación, cuya base sea la investigación de excelencia y el desarrollo tecnológico, la creación e impulso de sinergias y la participación más contundente de la ciudadanía y el mundo empresarial en materia de Patrimonio, bajo el lógico control de la Administración Pública.

Desde el Grupo de Investigación *Sísifo* de la Universidad de Córdoba entendimos hace tiempo que es el conocimiento generado por la investigación el que debe servir de pieza clave para abrir nuevas vías de trabajo basadas en la transferencia y rentabilización del Patrimonio. Gracias a esta filosofía, a principios de 2011 pusimos en marcha, en el marco del convenio existente con la Gerencia Municipal de Urbanismo del Ayuntamiento de Córdoba, el proyecto de cultura científica *Arqueología Somos Todos*, con la intención de investigar, proteger, valorizar y difundir el patrimonio arqueológico de la capital cordobesa, con más de 5.000 años de historia (Vaquerizo y Ruiz-Osuna, 2013; 2015; Ruiz-Osuna y Vaquerizo, 2016).

Ante la ausencia de programas estables y de alto calado social, configuramos una apuesta innovadora y creativa capaz de dar a conocer al gran público la realidad histórica de la ciudad, desde sus orígenes calcolíticos hasta la época industrial. Para ello contamos con la experiencia acumulada por nuestro equipo de trabajo de alto nivel interdisciplinar -profesores universitarios, investigadores en formación, arqueólogos, topógrafos, dibujantes, informáticos y administrativos-, con la intención de identificar las necesidades patrimoniales y diseñar un extenso programa de actividades compuesto, principalmente, de rutas, conferencias, exposiciones, talleres y concursos (Vaquerizo y Ruiz-Osuna, 2013), que permitieron crear las herramientas y actuaciones necesarias para una educación social adaptada a los diferentes niveles y edades, acudiendo para ello a espacios públicos, centros culturales, escuelas, barrios, asociaciones, etc., con el fin último de promover la cultura del pasado con base en propuestas encaminadas a concebir la Arqueología como una ciencia útil de cara a la sociedad, capaz de proporcionar identidad y pertenencia pero también retorno económico como motor de desarrollo y yacimiento de empleo, especialmente entre los más jóvenes.

Los objetivos marcados desde un principio fueron ambiciosos, aunque concretos, teniendo como meta final la consolidación de un modelo de divulgación arqueológica capaz de establecer colaboraciones con todo tipo de organismos públicos y privados, transferir el conocimiento generado en la Universidad de forma activa y didáctica y despertar la curiosidad, la imaginación y

el interés científico entre el gran público, aunando en un cóctel inédito cultura, educación, gestión, tecnología y servicio público; una cadena compuesta por los siguientes eslabones:

- Reforzar el papel de la Universidad como generadora de conocimiento y agente de dinamización del entorno social en el que desarrolla su labor.
- Fortalecer la herencia cultural y patrimonial de Córdoba para, a través de ella, favorecer un nuevo modelo de industria cultural creativa y de emprendimiento con capacidad de retroalimentarse y, en consecuencia, de generar empleo de calidad.
- Afianzar la imagen de Córdoba como ciudad histórica de primer orden, cuya gestión arqueológica puede servir de modelo para el desarrollo sociocultural y económico de otros contextos urbanos y rurales, impulsando de paso identidades culturales.
- Imprimir un nuevo impulso a la difusión del patrimonio arqueológico, tan inaccesible a veces, mediante el uso de nuevas tecnologías y la producción de contenidos digitales en línea; siempre con base en la investigación sostenida.
- Propiciar el diálogo intercultural y contribuir a la creación de estrategias innovadoras y creativas que regeneren la actividad urbana de la capital cordobesa, instando a la elaboración de proyectos integrales capaces de potenciar de manera conjunta la cultura.
- Consolidar y ampliar los vínculos existentes con las administraciones públicas, el sector empresarial, los medios de comunicación de masas y los colectivos profesionales y ciudadanos relacionados con el patrimonio arqueológico, la cultura y el sector turístico, fomentando, en último término, el asociacionismo y la cooperación.
- Imbricar los resultados derivados de la producción investigadora emanada por el Grupo de Investigación *Sísifo* y por otros profesionales del mundo de la arqueología con la realidad urbanística, económica, sociocultural y laboral de nuestra ciudad, buscando simultáneamente la implicación de nuevos agentes económicos que garanticen el sostenimiento de aquella.
- Posibilitar a la sociedad un contacto directo con los testimonios arqueológicos del solar cordobés y los problemas que entrañan, estimulando la implicación de la ciudadanía.
- Enriquecer la oferta patrimonial y turística de la ciudad histórica, así como multiplicar sus atractivos y su proyección en el mundo dentro de la tendencia que considera los bienes arqueológicos como recurso emergente de primer orden en el campo de la Industria Cultural.

Estamos, pues, como ya se ha defendido en otras ocasiones, ante un ciclo vital sin el que sería imposible garantizar la sostenibilidad y el futuro de nuestro propio trabajo como defensores de los Bienes Patrimoniales. En la Figura 1 se presenta un esquema de trabajo al que se han ido sumando distintas administraciones, instituciones, asociaciones, colectivos, profesionales libres y ciudadanos, tales como el Ministerio de Cultura, Educación y Deporte, la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología del Ministerio de Economía y Competitividad (FECYT), la Diputación de Córdoba, el Ayuntamiento de Córdoba, el Ayuntamiento de Puente Genil y Villa romana de Fuente Álamo, la Casa Árabe, la Casa de Sefarad, la Diócesis de Córdoba, el Museo Arqueológico de Córdoba, el Conjunto Arqueológico de Medina Azahara, el INGEMA, la Fundación obra social “la Caixa”, la Fundación Cajasur, la Fundación Patrimonio Industrial de Andalucía, la Asociación Arte, Arqueología e Historia, la Asociación de Amigos del Museo Arqueológico de Córdoba y la Asociación de Amigos de los Museos de Córdoba, entre otros.

Figura 1

Modelo teórico de diagrama de trabajo, basado en la más pura retroalimentación (a partir de Pulido, 2008)



Hasta la actualidad, hemos desarrollado más de una decena de proyectos subvencionados o avalados por distintas entidades de carácter nacional y local:

- *Arqueología somos todos: reinventando el futuro* (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología);
- *Patrimonio Arqueológico de Córdoba y su provincia: Factor de Dinamización y Recurso de Futuro* (Diputación de Córdoba);
- *Arqueología, turismo y nuevas tecnologías: de la tierra al ciberespacio* (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte);
- *Del registro estratigráfico a la sociedad del conocimiento: el patrimonio arqueológico urbano y rural como agente de desarrollo sostenible (ciudad y territorio)* (Ministerio de Economía y Competitividad);
- *Arqueología somos todos: formando el futuro* (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología);
- *Qurtuba / Al-Andalus* (Casa Árabe);
- *Descubre la Córdoba romana* (Ayuntamiento de Córdoba);
- *Córdoba en la Historia. Arqueología, turismo y nuevas tecnologías* (Ministerio de Educación Cultura y Deporte);
- *Arqueología somos todos: el futuro del pasado* (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología);
- *Patrimonio Arqueológico, Nuevas Tecnologías, Turismo y Educación: un nexo necesario en la Ciudad Histórica* (Ministerio de Economía y Competitividad);
- *Arqueología somos todos a pie de calle. Transferencia 1.0.* (Universidad de Córdoba);
- *Arqueocordoba.com. Arqueología y TIC al servicio de la divulgación histórica* (Universidad de Córdoba);
- *Dinamización escolar de la Villa Romana de Fuente Álamo* (Ayuntamiento de Puente Genil);
- *Arqueología Somos Todos* (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología);

- *La ciudad histórica habla... La arqueología urbana como agente de creación de conocimiento, dinamización patrimonial y educativa: el sepulcretum del Pretorio* (Universidad de Córdoba)
- *Arqueología Somos Todos: un viaje por el tiempo* (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología)
- *Los trabajos de Sísifo... Nuevos retos para una nueva etapa de transferencia, difusión y socialización del patrimonio* (Universidad de Córdoba).

El resultado global se ha materializado en una serie de herramientas y recursos de divulgación arqueológica (Figura 2) abiertos a la ciudadanía y accesibles para las administraciones, instituciones y profesionales vinculados con el patrimonio, el ocio y la cultura de Córdoba así como a la sociedad en general, como por ejemplo el *Boletín Arqueología Somos Todos*, de carácter semestral; el Aula de Formación Permanente en Arqueología o Arqueódromo situado en la Facultad de Filosofía y Letras, eje central de muchas actividades ofertadas tanto al alumnado de los Grados de Historia, Historia del Arte y Gestión Cultural como a los centros educativos que lo soliciten para la realización de los talleres didácticos; el Visor de Rutas Arqueológicas, que permite visualizar recorridos históricos virtuales de la Córdoba romana e islámica en español e inglés; las guías didácticas *Rutas Arqueológicas por Córdoba*, derivadas de los recorridos diseñados para el Visor que permiten a ciudadanos locales y visitantes conocer las distintas Córdobas históricas bajo unos recorridos coherentes; el audiovisual “Los orígenes de Córdoba”, a base de recreaciones tridimensionales animadas fundamentadas en los estudios arqueológicos más recientes, pero adaptadas a un receptor general y a la idiosincrasia propia de los contenidos online; y el Centro de Interpretación “La Axerquía en el tiempo” (situado en un patio anexo al Palacio de Orive, sede de la Delegación de Cultura del Ayuntamiento), en cuyo interior se ofrece una visión original de la evolución de este sector de la ciudad a través de atractivos e innovadores medios tecnológicos (*videomapping* de 15 minutos), que promueven una comprensión didáctica.

Figura 2

Collage de fotos de algunas de las actividades de Arqueología Somos Todos



Tras más de diez años dedicados a la divulgación patrimonial de calidad, creemos que ha llegado el momento de reflexionar, pero también de poner en marcha formas alternativas y más efectivas de abordar el pasado, convirtiendo la arqueología en un medio capaz de impulsar un legado común capaz de enriquecer la oferta patrimonial, cultural y turística de las ciudades históricas, con el fin de extraer la mayor riqueza posible de su principal motor socioeconómico, muchas de ellas carentes de tejido industrial sólido (Domínguez-Arranz, 2009). Así pues, el estudio del pasado atesora un potencial ilimitado como plataforma epistemológica para la comprensión del devenir histórico, la definición de pautas para la interpretación del presente y la creación de modelos de referencia para las generaciones futuras.

Es por ello, y tras muchos años de experiencia como mentores de estudiantes de los Grados de Historia, Historia del Arte, Gestión Cultural, Ciencias del Lenguaje, Traducción y Turismo, dentro del programa Prácticas Curriculares y Extracurriculares, con resultados muy satisfactorios para ambas partes (docentes y discentes), que nos planteamos crear y consolidar un Proyecto de Innovación Docente de naturaleza sostenible que aunase excelencia y calidad, acercamiento al ámbito profesional, aumento de la motivación de los estudiantes, interdisciplinariedad, coordinación del profesorado, penetración y aceptación tecnológica y reconocimiento del aprendizaje informal, entre otros.

2. Objetivos e hipótesis

Partiendo de las premisas anteriores, y en el marco del Proyecto de Innovación Docente INTERCULTURA, nos hemos propuesto alcanzar los siguientes objetivos:

- Introducir al alumnado y profesorado de otras disciplinas en la materia arqueológica y el patrimonio arqueológico de Córdoba
- Introducir al alumnado y profesorado de otras disciplinas en los recursos tecnológicos creados desde el Área de Arqueología para su conocimiento, uso y divulgación
- Traducir los recursos tecnológicos creados desde el Área de Arqueología en italiano
- Poner en práctica los recursos didácticos elaborados en otros idiomas: italiano
- Apoyar el aprendizaje por parte de docentes y discentes del uso y posibilidades de las redes sociales
- Rentabilizar el uso de diferentes redes sociales
- Transformar el trabajo desarrollado dentro del Proyecto de Innovación Docente para la presentación de una comunicación en un Congreso Nacional o Internacional relacionado con la naturaleza del mismo (Cultura, Patrimonio, Historia del Arte, Turismo, Traducción) y su conversión en una publicación científica dirigida por los Profesores participantes para iniciar a los alumnos en el mundo de la investigación.
- Crear sinergias entre administraciones públicas y privadas, asociaciones, colectivos y empresas privadas, con la intención de generar recursos y empleo en el ámbito de lo cultural, especialmente entre los egresados en ciencias humanísticas. Estas colaboraciones permitirían continuar con el desarrollo de este programa educativo de forma continuada y abrir posibilidades de formación para los alumnos universitarios.

3. Metodología

3.1. Diseño

La metodología planteada desde el principio, sin más dotación presupuestaria que la derivada de una pequeña financiación universitaria, ha consistido en la división de tres grandes líneas de trabajo:

- **Investigación.** Cualquier labor que tenga como objetivo final la trasmisión y la

divulgación de la producción científica debe asentarse en un marco teórico definido y contrastado, por lo que consideramos de vital importancia investigar previamente los mecanismos de difusión más punteros y eficaces, de modo que pudiéramos cumplir a la perfección con los cometidos del proyecto; una tarea ardua pero muy fructífera en la que seguiremos siempre inmersos para mejorar y enmendar nuestros fallos y limitaciones. De igual forma, otra de las metas que nos marcamos fue la transferencia del conocimiento generado por el Grupo de Investigación *Sísifo* a la comunidad educativa, especialmente a los profesores universitarios de otras áreas y los profesores de Enseñanzas Primarias y Secundarias.

- **Formación.** Dentro de nuestras prioridades ocupa un lugar preferente el fomento de la educación y la formación, con el convencimiento absoluto de que ambas se hallan en la base del progreso social y económico. Teniendo en cuenta la transversalidad de la disciplina arqueológica, trabajamos para conseguir que nuestro proyecto llegue a convertirse en estable, marco para la impartición de cursos especializados de temáticas dispares (bases de datos, recreaciones virtuales, turismo histórico, etc.) y, a su vez, se inculquen valores esenciales como el respeto por el Patrimonio y la diversidad cultural. Gracias a ello, se podrá dotar también a los participantes de instrumentos intelectuales con los que enfrentarse a las distintas situaciones del día a día.
- **Divulgación.** Además de atender a la investigación arqueológica de alto rango y a la educación, el Proyecto INTERCULTURA ha pretendido difundir al conjunto de la sociedad el saber adquirido por los miembros de nuestro Grupo de Investigación. Estas actividades están fundamentadas en las realizadas desde del proyecto *Arqueología Somos Todos*, pero procurando incorporar nuevas propuestas y elaborar materiales didácticos en distintos idiomas. Estos recursos están siendo diseñados por un equipo multidisciplinar conformado, entre otros, por expertos en educación, que nos están asesorando y ayudando a seleccionar los objetivos básicos, los contenidos necesarios y las mejores pautas metodológicas para divulgar nuestro Patrimonio.

La propuesta metodológica específica sigue, en esta ocasión, la plantilla diseñada para los Proyectos de Innovación Docente de la Universidad de Córdoba (Tabla 1), donde priman las competencias a desarrollar, subdivididas en objetivos y actividades explicadas de forma específica, junto con los recursos necesarios para cada ocasión.

Tabla 1.
Competencias del Proyecto de Innovación Docente

Competencia que desarrolla el proyecto: C.1. Transferencia de conocimiento y debate interdisciplinar	
Objetivo 1.1. Introducir al alumnado y profesorado de otras disciplinas en la materia arqueológica y el patrimonio arqueológico de Córdoba	
Actividad 1.1.1. Clase sobre Patrimonio Arqueológico en Córdoba para cada una de las clases participantes	Recursos necesarios: PowerPoint, ordenador, cañón de proyección, aula
Actividad 1.1.2. Clase sobre Gestión Arqueológica en Córdoba y posibilidades profesionales para cada una de las clases participantes	Recursos necesarios: PowerPoint, ordenador, cañón de proyección, aula
Objetivo 1.2. Visita práctica a restos arqueológicos conservados en Córdoba y su identificación	
Actividad 1.2.1. Ruta Córdoba Romana para cada una de las clases participantes	Recursos necesarios: Dossier informativo de la ruta, permisos para entrar en determinados monumentos

Actividad 1.2.2. Ruta Córdoba Islámica para cada una de las clases participantes	Recursos necesarios: Dossier informativo de la ruta, permisos para entrar en determinados monumentos
Competencia que desarrolla el proyecto: C.2. Acercamiento a determinados recursos tecnológicos y su rentabilización	
Objetivo 2.1. Introducir al alumnado y profesorado de otras disciplinas en los recursos tecnológicos creados desde el Área de Arqueología para su conocimiento, uso y divulgación	
Actividad 2.1.1. Clase demostrativa de WordPress basado en el caso práctico de: www.arqueocordoba.com .	Recursos necesarios: Experto en Informática, ordenador, cañón de proyección, aula, conexión internet
Actividad 2.1.2. Clase demostrativa de Sistemas de Información Geográfica sobre el caso práctico de: Visor de Rutas Arqueológicas (http://www.arqueocordoba.com/rutas/).	Recursos necesarios: Experto en Informática, ordenador, cañón de proyección, aula, conexión internet
Objetivo 2.2. Traducción de los recursos tecnológicos creados desde el Área de Arqueología en italiano.	
Actividad 2.2.1. Revisión de contenidos y traducción por grupos de los diferentes apartados de la web www.arqueocordoba.com	Recursos necesarios: Ordenador, acceso a internet
Actividad 2.2.2. Revisión de contenidos y traducción individual de las fichas que componen el Visor de Rutas Arqueológicas	Recursos necesarios: Ordenador, acceso a internet
Actividad 2.2.3. Traducción de los contenidos de la App de inmersión VirTimePlace: http://www.virtimeplace.com/ . Concretamente, destinos Córdoba Romana Imperial y Medina Azahara.	Recursos necesarios: Móvil o <i>tablet</i> , acceso a internet
Competencia que desarrolla el proyecto: C.3. Elaboración de recursos didácticos	
Objetivo 3.1. Elaboración de recursos didácticos sobre el patrimonio arqueológico de Córdoba en diferentes formatos y dirigidos a diferentes públicos	
Actividad 3.1.1. Traducción en italiano de la serie monográfica <i>Rutas Arqueológicas por Córdoba</i> : Del suburbio a la urbe; Capital del río Baetis; Morir en la Córdoba romana; Qurtuba capital de al-Andalus; Fortalezas para tiempos inciertos; El agua en la Medina; Las mezquitas de Qurtuba; La Axerquía; Pan y Circo; y Murallas de la Córdoba romana.	Recursos necesarios: Ordenador
Actividad 3.1.2. Traducción en italiano de los cuadernos didácticos para alumnos de Primaria y Secundaria: Lidia Nona y Ali Mansul.	Recursos necesarios: Ordenador
Objetivo 3.2. Puesta en práctica de los recursos didácticos elaborados en diferentes idiomas	
Actividad 3.2.1. Visita por parte de los alumnos de Historia, Historia del Arte y Turismo a la Córdoba Arqueológica para alumnos pre-universitarios italianos o centros bilingües	Recursos necesarios: Guías didácticas, Cuadernos didácticos y permisos para acceder a los diferentes monumentos
Competencia que desarrolla el proyecto: C.4. Habilidades de comunicación y marketing	
Objetivo 4.1. Todos los participantes en el proyecto aprenderán el uso de determinadas redes sociales	
Actividad 4.1.1. Curso sobre redes sociales y <i>community manager</i> para todas las clases participantes	Recursos necesarios: <i>Community manager</i>
Objetivo 4.2. Rentabilización y puesta en prácticas del uso de diferentes redes sociales	

Actividad 4.2.1. Elaboración de diferentes contenidos publicitarios en español por parte de los alumnos de Gestión Cultural y su traducción en italiano para su publicación en los perfiles de arqueocordoba y arqueología somos todos	Recursos necesarios: Ordenador, móvil o <i>tablet</i>
Competencia que desarrolla el proyecto: C.5. Investigación, comunicación oral y escrita.	
Objetivo 5.1. Los alumnos serán guiados en el proceso de transformación del trabajo desarrollado dentro del proyecto de innovación docente para la presentación de una comunicación y su correspondiente publicación científica dentro del próximo <i>Congreso Internacional Lenguas, Turismo y Traducción</i> o cualquier otro espacio de debate.	
Actividad 5.1.1. Elaboración de una comunicación científica a cargo de un representante de cada clase	Recursos necesarios: Ordenador, PowerPoint
Actividad 5.1.2. Elaboración de un artículo científico a cargo de un representante de cada clase	Recursos necesarios: Ordenador

3.2. Participantes

El proyecto se diseñó para dar cabida a las titulaciones de Historia del Arte, Gestión Cultural, Ciencias del Lenguaje, Traducción e Interpretación y Turismo, siendo las asignaturas que, finalmente, participaron los siguientes: Introducción a la Arqueología, Gestión del Patrimonio Arqueológico, Italiano en el Grado de Turismo, Traducción General de la Lengua C: italiano, Idioma moderno I: italiano, Idioma moderno II: italiano, Idioma moderno III: italiano, Idioma moderno IV: italiano, Lengua C2 italiano, Lengua C4 italiano, Patrimonio Cultural Artístico, Investigación, ordenación y difusión del Patrimonio, lo que supuso un número aproximado de 411 alumnos.

Entre los profesores e investigadores cabe destacar a Desiderio Vaquerizo Gil, Catedrático de Arqueología, y Ana Ruiz Osuna, Profesora Sustituta Interina de Historia del Arte, que actuaron como coordinadores de la iniciativa. Junto a ellos ocupan un lugar fundamental Marzia Fascioli, Lectora del Ministerio de Asuntos Exteriores, y las Profesoras de Ciencias del Lenguaje, Linda Garosi y Barbara Galeandro, responsables de las traducciones de los contenidos en italiano. Fundamental fue también la labor de la Profesora Asociada Rocío Velasco, del Área de Historia del Arte, que actuó como punto de unión con la Facultad de Ciencias del Trabajo, de la que dependen los Grados de Turismo, y del Profesor Eduardo Cerrato, perteneciente al Departamento de Ciencias Experimentales del Centro de Magisterio "Sagrado Corazón". Este último, además, llevó a cabo las visitas en italiano de los estudiantes de italiano del I.E.S. Luis de Góngora.

A nivel colectivo, el proyecto contó con la colaboración de la Asociación Cultural Musicópolis, que se encargó de organizar los traslados de dos grupos de estudiantes preuniversitarios de las localidades italianas de Crotona y Vasto, y de la Asociación Cultural Arqueología Somos Todos, cuyo técnico Raúl Fernández actuó como responsable del programa cultural del proyecto.

Por su parte, la elaboración de contenidos publicitarios en español se llevó a cabo por la alumna en prácticas del *Máster Gestión del Patrimonio desde el Municipio de la Universidad de Córdoba*, Elena Morales.

3.3. Procedimiento y análisis de datos

A continuación, la Tabla 2 nos muestra el esquema seguido para la evaluación de cada de una las actividades que componen el Proyecto de Innovación Docente.

Tabla 2.
Autoevaluación y seguimiento del proyecto

Actividades	¿Qué se va a evaluar?	¿Cómo se va a evaluar?	¿Cuándo se va a evaluar?
Actividad 1.1.1. Clase sobre Patrimonio Arqueológico en Córdoba para cada una de las clases participantes	Transferencia de conocimiento	Asistencia y participación en clase	Primer cuatrimestre
Actividad 1.1.2. Clase sobre Gestión Arqueológica en Córdoba y posibilidades profesionales para cada una de las clases participantes	Debate interdisciplinar	Brain Storme	Primer cuatrimestre
Actividad 1.2.1. Ruta Córdoba Romana para cada una de las clases participantes	Transferencia de conocimiento	Encuesta abierta con 10 preguntas	Primer cuatrimestre
Actividad 1.2.2. Ruta Córdoba Islámica para cada una de las clases participantes	Transferencia de conocimiento	Encuesta abierta con 10 preguntas	Primer cuatrimestre
Actividad 2.1.1. Clase demostrativa de wordpress	Acercamiento a determinados recursos tecnológicos y su rentabilización	Elaboración por grupos de una web sobre el proyecto	Primer cuatrimestre
Actividad 2.1.2. Clase demostrativa de Sistemas de Información Geográfica	Acercamiento a determinados recursos tecnológicos y su rentabilización	Propuesta de una ruta arqueológica por grupos	Primer cuatrimestre
Actividad 2.2.1. Revisión de contenidos y traducción por grupos de los diferentes apartados de la web www.arqueocordoba.com	Adaptación de contenidos y vocabulario a distintos públicos	Traducciones en grupo	Primer cuatrimestre
Actividad 2.2.2. Revisión de contenidos y traducción individual del Visor de Rutas Arqueológicas	Adaptación de contenidos y vocabulario a distintos públicos	Traducciones individuales	Primer cuatrimestre
Actividad 2.2.3. Traducción de los contenidos de la App de inmersión VirTimePlace: http://www.virtimeplace.com/ .	Adaptación de contenidos y vocabulario a distintos públicos	Traducciones en grupo	Primer cuatrimestre
Actividad 3.1.1. Traducción en italiano de la serie monográfica <i>Rutas Arqueológicas por Córdoba</i>	Adaptación de contenidos y vocabulario a distintos públicos	Traducciones en grupo	Segundo cuatrimestre
Actividad 3.1.2. Traducción en italiano de los cuadernos didácticos para alumnos de Primaria y Secundaria	Adaptación de contenidos y vocabulario a distintos públicos	Traducciones en grupo	Segundo cuatrimestre
Actividad 3.2.1. Visita por parte de los alumnos de Historia del Arte, Gestión Cultural y Turismo a la Córdoba	Transferencia de conocimiento	Evaluación por parte de un experto	Segundo cuatrimestre

Arqueológica para alumnos pre-universitarios italianos o centros bilingües			
Actividad 4.1.1. Curso sobre redes sociales y <i>community manager</i> para todas las clases participantes	Habilidades de comunicación y marketing	Ejercicios prácticos en clase	Segundo cuatrimestre
Actividad 4.2.1. Elaboración de diferentes contenidos publicitarios en español por parte de los alumnos de Gestión Cultural y su traducción al italiano para su publicación en los perfiles de arqueocordoba y arqueología somos todos	Habilidades de comunicación y marketing	Seguimiento y alcance de los perfiles sociales del Proyecto	Segundo cuatrimestre
Actividad 5.1.1. Elaboración de una comunicación científica a cargo de un representante de cada clase	Investigación, comunicación oral y escrita.	Comunicación científica en grupo	Segundo cuatrimestre
Actividad 5.1.2. Elaboración de un artículo científico a cargo de un representante de cada clase	Investigación, comunicación oral y escrita.	Artículo científico en grupo	Segundo cuatrimestre

4. Resultados

4.1. Análisis general

La asignatura Idioma Moderno III Italiano contaba con 44 alumnos de los que solo 22 llevaron a cabo traducciones en italiano de los contenidos Historia de Córdoba de la página web www.arqueocordoba.com, dirigidos en todo momento por la Profa. Marzia Fascioli. La clase sobre Patrimonio Arqueológico en Córdoba y las Rutas por la Córdoba Romana e Islámica sirvieron para situar al alumnado en la ciudad histórica y comprender la historia de Córdoba antes de llevar a cabo las traducciones especializadas. Estas traducciones estarán disponibles próximamente en la web referida cuando se configure su versión en italiano.

Por otra parte, la asignatura Patrimonio Cultural Artístico, con la Profa. Rocío Velasco como coordinadora, contaba con la siguiente relación de alumnos:

- Grado de Turismo (Grupo 1), 2º curso, de la Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Córdoba, en horario de mañana.
- Grado de Turismo y del doble Grado de Traducción e Interpretación y Turismo, (Grupo 2), 2º curso y 3º curso respectivamente, de la Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Córdoba, en horario de tarde.

Para los dos grupos se ofertó el curso gratuito semipresencial bajo el título: *Introducción al uso de las TIC aplicadas al patrimonio histórico-arqueológico. Sitios web y SIG*, previsto para el 16 de noviembre de 2019, de 9:00 a 14:30 h. Además de comunicar la actividad en varias ocasiones y días consecutivos en el aula, la profesora creó un recurso de prescripción publicado en el Aula Virtual, para conocer el interés por parte del alumnado, a la citada actividad. Así, de un total de 45 alumnos en el Grupo 1 (horario de mañana), solo 4 personas mostraron interés; a 11 no les interesaba; a 2 les resultaba indiferente; y 28 no contestaron. En cuanto al Grupo 2 (horario de tarde), con un total de 50 alumnos, 8 de ellos mostraron interés; a 12 no les interesaba; a 3 les resultaba indiferente; y 27 no contestaron. Hay que decir que esta actividad se propuso como voluntaria, no como obligatoria, y que, en la fecha propuesta, el alumnado ya mostraba signos de estrés por el cúmulo de trabajos que debían entregar en todas las asignaturas matriculadas, antes de la finalización de curso. También hay que decir que, en ambos grados, todos los años suele haber un alto número de alumnos procedentes de la provincia de Córdoba, que aprovechan el fin de semana para regresar a casa.

Los recursos escogidos por Rafael Barroso para este curso semipresencial fueron las páginas web (a través de la herramienta *Wordpress*) y los Sistemas de Información Geográfica. Con esta actividad se buscaba concienciar sobre la necesidad de generar una “cadena de sensibilización”

social en torno al patrimonio a través del empleo de nuevas tecnologías para dar a conocer y reivindicar su importancia a través de una red de turismo sostenible. Para ello se configuró un programa formativo dividido en dos módulos:

1. Clase teórica: enfocada en una introducción a las Humanidades Digitales, con especial atención a los SIG y los sitios web (qué son, funcionalidades, ejemplos de aplicación en diversas disciplinas, diferencias entre página web y sitio web, etc.).
2. Actividad académicamente dirigida consistente en introducir al alumnado en el manejo de dos Sistemas de Información Geográfica: el SIGEAC (Sistema de Información Geográfica de Excavaciones Arqueológicas de Córdoba) y el Visor de Rutas Arqueológicas, elaborados por el Grupo de Investigación *Sísifo* para su página web www.arqueocordoba.com. Empleando ambas herramientas, se le propuso al alumnado la siguiente actividad individual: diseñar una ruta combinando la visita a determinados restos arqueológicos con otros monumentos, incluyendo pausas y paradas en determinados restaurantes. Cada alumno/a creó un sitio web empleando el gestor de contenidos digitales gratuito *Wordpress* de manera supervisada, configurando un diseño individualizado que obedecía a criterios de mercadotecnia digital y conciencia patrimonial. En dicho sitio web mapearon la ruta diseñada a través de los SIG mencionados y le dieron publicidad. Esta actividad se realizó en su mayor parte de forma remota, de manera que la formación presencial fue de carácter instrumental (borrador de la ruta y apertura del sitio web), y cada alumno/a culminó de forma no presencial el diseño verosímil de la ruta y su presentación virtual de forma remota. Tras eso, enviaron su dirección web al profesor pasada una semana para su evaluación.

En el caso de la visita guiada a la Córdoba Romana e Islámica, prevista para el 19 de diciembre de 2019, guiada por el arqueólogo Raúl Fernández (miembro de *Arqueología Somos Todos*), tuvo que reorganizarse para desarrollarla en el aula, ya que ese día la climatología (fuerte tormenta y viento huracanado) hizo imposible llevarla a cabo *in situ*. Para ello se utilizó una proyección en Power Point y se recurrió a varios recursos virtuales alojados en Internet. Al contrario que en la actividad anterior, la asistencia fue del 95%, ya que estaba incluida dentro de las herramientas de evaluación la asignatura. Al finalizar la exposición se pidió al alumnado que realizaran una encuesta con el fin de conocer la asimilación de conceptos adquiridos durante el desarrollo de la misma y los previos a esta. La citada encuesta fue publicada mediante el Aula Virtual de la asignatura. De todo el alumnado del Grupo 1, enviaron su respuesta un total de 27 alumnos, y del Grupo 2, un total de 37 alumnos, con resultados muy positivos de comprensión del discurso histórico y patrimonial.

4.2. Objetivos cumplidos

- Tanto profesorado como alumnado de los distintos Grados han tenido la oportunidad de contar con una visión actualizada del patrimonio arqueológico cordobés, que podrán rentabilizar en sus distintas líneas de trabajo.
- Tanto profesorado como alumnado han tenido acceso a la formación en nuevas tecnologías (*WordPress*, sistemas de información geográfica, redes sociales) que podrán aplicar en diferentes aspectos de su carrera académica y profesional.
- Todos los participantes han conocido de cerca las diferentes metodologías de trabajo de las distintas líneas académicas lo que contribuirá a reforzar las de cada área.
- Gracias a los ejercicios de traducción el Grupo de Investigación *Sísifo* ha mejorado su nivel de italiano al mismo tiempo que los alumnos han aprendido a relacionarse con textos científicos y divulgativos con vocabulario específico.
- Los resultados de este trabajo colaborativo serán publicados en la página web *Arqueocordoba* que es visitada anualmente por 2.000.000 de personas.

- Creación de las bases para la conformación de un Programa Cultural para alumnos pre-universitarios italianos, en colaboración con el I.E.S. Góngora.

En definitiva, el Proyecto INTERCULTURA nos ha permitido acercarnos a las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación; adaptar contenidos y vocabulario a distintos públicos; mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje; acercarnos a la realidad profesional desde distintas disciplinas; fomentar el trabajo autónomo de los estudiantes y complementar las distintas competencias; aumentar el reconocimiento del aprendizaje informal; crear nuevas herramientas y adaptar otras anteriores, todo ello implicando a docentes y discentes con nuevos roles de trabajo.

Entre sus fortalezas podemos destacar la transferencia de conocimiento desde la UCO y la difusión de sus resultados a través del intercambio de buenas prácticas docentes; la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación, aplicadas a la enseñanza; la creación de vínculos de la UCO con los centros docentes públicos no universitarios, fomentando la curiosidad científica y la experimentación entre los más jóvenes; la producción y publicación de material digital y la utilización de los recursos y servicios disponibles para ello en la UCO; y la creación de materiales didácticos en distintos formatos y en diferentes idiomas.

No obstante, también creemos necesario resaltar algunas de las debilidades detectadas durante su ejecución, tales como la dificultad de coordinar a un elevado número de profesores y alumnos de disciplinas muy diferentes; el poco interés mostrado por los alumnos universitarios a la hora de participar en actividades extraoficiales, a no ser que contaran como parte evaluable de las asignaturas; y las reticencias de algunas Facultades para llevar a cabo salidas fuera del aula. Además, la presencialidad necesaria para algunos aspectos concretos del proyecto fue imposible de resolver ante la situación de pandemia global sobrevenida. Dado que en el primer cuatrimestre solo se impartía la asignatura *Idioma Moderno III: italiano*, las traducciones de los contenidos de la web www.arqueocordoba.com fueron llevadas a cabo por los alumnos de esta asignatura. Por el contrario, las traducciones del Visor de Rutas Arqueológicas y de los contenidos de la App de inmersión virtual VirTimePlace, así como de la serie monográfica *Rutas Arqueológicas por Córdoba* y de los cuadernos didácticos Lidia Nona y Ali Mansul, vinculadas a las asignaturas *Traducción General de la Lengua C: italiano*, *Idioma Moderno I: italiano*, *Idioma Moderno II: italiano*, *Idioma Moderno IV: italiano*, *Lengua C2 italiano* y *Lengua C4 italiano*, no pudieron realizarse por cuanto las profesoras responsables no estimaron conveniente sobrecargar al alumnado con este trabajo extra debido a los cambios docentes producidos por la pandemia del SARS-CoV-2. Esta misma situación hizo imposible organizar la conferencia y artículo para su presentación en el Congreso Internacional Lenguas, Turismo y Traducción, suspendido hasta la fecha.

De cara a próximas ediciones o a la reproducción de esta metodología en otros centros educativos, creemos conveniente reforzar y hacer más atractiva la formación sobre Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los participantes, teniendo en cuenta las distintas edades y áreas de conocimiento, fortalecer el acercamiento a la realidad profesional desde las distintas disciplinas con prácticas profesionales reconocidas, incentivar el trabajo autónomo del estudiante ante situaciones imprevistas de presencialidad, creación de un reconocimiento oficial del aprendizaje informal, fomentar el diseño de herramientas digitales para la teleformación y transformar de forma más consciente los roles del profesorado y del alumnado, donde estos últimos tengan más responsabilidad a través de actividades y acciones lideradas por ellos.

4.3. Materiales generados

- PowerPoint sobre la historia y gestión del patrimonio en Córdoba
- Guía didáctica para las visitas culturales
- Catálogo de fotografías de las rutas culturales y monumentos visitados
- Traducción de los contenidos de la web www.arqueocordoba.com

- Contenidos divulgativos para las redes sociales Facebook, Twitter e Instagram del perfil ArqueoCórdoba.
- Ejercicios prácticos derivados del curso SIG y WordPress
- Encuestas de evaluación sobre las visitas culturales

5. Discusión y conclusiones

Más allá del mundo académico, la ciencia arqueológica tiene grandes capacidades para desempeñar un papel determinante como factor de enriquecimiento cultural, educativo y económico. Para ello resulta necesario transformar la investigación fundamental en aplicada, el conocimiento en riqueza y la formación en criterio. Gracias a la experiencia acumulada con el proyecto de Cultura Científica *Arqueología Somos Todos* nos hemos acercado a la llamada “Arqueología Pública” de origen anglosajón (Public Archaeology o Community Archaeology) (McGimsey, 1972; Merriman, 2004; Holtorf, 2007; Copeland, 2009); una disciplina joven, controvertida y todavía en definición, especialmente en nuestro país, que trata básicamente de involucrar a la sociedad con su patrimonio y al patrimonio con la sociedad, llegando en algunos casos extremos a transferir a esta última las responsabilidades acerca de su investigación, conservación y difusión. Esta apertura de la ciencia arqueológica tiene su origen en la década de los 70 del siglo XX, con base en los movimientos protagonizados por las comunidades indígenas norteamericanas (Jameson, 2004) y con la aparición de determinados grupos de aficionados y asociaciones culturales en Reino Unido que mostraron gran interés por la historia local de sus comunidades (Henson, 2009).

En el caso de España, la “Arqueología Pública” está tomando fuerza como resultado de algunas iniciativas ciudadanas

como respuesta al interés mostrado por conocer los resultados del trabajo efectuado por los arqueólogos que tradicionalmente quedaba confinado a publicaciones especializadas fuera del alcance del público en general, tanto por la dificultad de acceder físicamente a dichas publicaciones, como intelectualmente a su contenido. Su origen, por lo tanto, tiene que ver con movimientos nacidos desde la base que comenzaron a preguntarse por la razón de ser de la arqueología y su función en la sociedad actual (López-Menchero, 2013: 1)

así como de los recientes estudios teórico-prácticos de jóvenes investigadores (Almansa, 2013; 2018), que poco a poco están dando carta de naturaleza a esta nueva disciplina, poniendo además sobre la mesa sus principales problemas.

Uno de los más alarmantes, a nuestro entender, es el infravalorado papel que ha tenido la Arqueología en los currículos educativos españoles, donde apenas ha tenido presencia, considerándose solo como un medio más para acceder a la Historia. Sin embargo, los que nos dedicamos por entero a esta ciencia sabemos que se trata de un método de aprendizaje en sí mismo, basado en la observación, el análisis, la formulación de hipótesis y la verificación de datos, convirtiendo al mundo que nos rodea en una fuente inagotable de información que, bien leída e interpretada, permite extraer conclusiones sobre nuestras formas de ser, habitar y pensar.

En este sentido, el Proyecto INTERCULTURA ha tratado de poner de manifiesto esta variabilidad, presentando el patrimonio arqueológico de forma más cercana y didáctica. El desarrollo de las distintas acciones llevadas a cabo con docentes y discentes preuniversitarios y universitarios nos ha permitido comprobar algunas carencias que deberían revisarse de forma inmediata para futuras iniciativas. Este es el caso de las actividades formativas en materia de divulgación y concienciación patrimonial; o de la necesidad de trabajar con equipos multidisciplinares y transversales que permitan el establecimiento de estrategias comunes, que

aboguen por una educación más íntegra y plural (en todas las edades e itinerarios) que sirva de puente de unión entre el Patrimonio, en general, y la Sociedad.

Es de sobra conocido que solo se valora y protege lo que se conoce y se asume como propio, de ahí que las Instituciones Públicas, encargadas de gestionar el patrimonio, deban crear y renovar los programas necesarios para su estudio, protección y difusión. Sin embargo, en esta labor cumplen un papel fundamental los centros educativos, sin duda, los espacios más favorables y convenientes para inculcar valores desde edades muy tempranas. Desde finales de los 90 son frecuentes las experiencias que se han puesto en marcha para acercar la escuela a los museos y yacimientos más importantes de cada localidad, pero, hoy día, tanto la enseñanza como la propia idiosincrasia del Patrimonio, a las que se suma el colapso global causado por la pandemia vinculadas al SARS-CoV-2, han hecho que estas “salidas” no puedan ser consideradas como el único método y el más efectivo para la comprensión y asunción de valores y conocimientos históricos. Entre otras alternativas en torno al Patrimonio Cultural podemos mencionar los parques arqueológicos, ya sean urbanos o rurales, como Atapuerca (Burgos), Arqueopinto (Madrid) o Era Cultura (Cádiz), donde los escolares pueden tener un contacto directo con los vestigios materiales *in situ* y realizar talleres prácticos basados en los principios de la Arqueología Experimental (Bardavio, 1998, Martín *et alii*, 2012), la participación en rutas guiadas y/o teatralizadas, jornadas de recreación histórica, visitas a excavaciones reales o trabajos de restauración en curso, gymkanas entre distintos equipos y el uso de juegos y videojuegos o cualquier otra herramienta audiovisual, lo que estimularía, además, una mejor consideración de la Historia, como ciencia y como profesión¹. En definitiva, parece que cuanto más estrecha sea la relación entre la Arqueología y los Centros Educativos mayor consideración, social y económica, tiene el Patrimonio en la sociedad (Fernández-Ochoa *et alii*, 1990).

En estos tiempos convulsos que vivimos, enfrentados a gran cantidad de cambios y retos, uno de los temas que más preocupa y más controversia genera sigue siendo el sistema educativo. El modelo español, que acaba de ver su última Ley promulgada en apenas pocos años², está en el punto de mira de la Comunidad Europea, pero, sobre todo, de los ciudadanos españoles, quienes, conscientes de su valor e importancia, llevan décadas demandando una educación estable, comprometida, amplia y accesible a todos los sectores de la sociedad. Es, en este debate, donde la Universidad debe dar un paso adelante e implicarse de lleno en este proceso de construcción de un nuevo marco educativo que incentive la formación de los futuros profesionales, superando los modelos clásicos, demasiado artificiales y compartimentados en materias demasiado estancas.

La Enseñanza Superior tiene que actuar como factor de progreso y modernización, afianzando su compromiso con la sociedad que la genera y sostiene y, sobre todo, abriendo sus puertas con actividades destinadas a distintos públicos. Si a ello sumamos lo relevante de hacer que el Patrimonio Cultural sea entendido como un recurso útil y rentable, y la necesidad de que el alumnado tenga acceso a nuevas formas epistemológicas y prácticas de sus estudios, el Grupo de Investigación *Sísifo* de la Universidad de Córdoba, cuyo centro de trabajo está enclavado en plena judería cordobesa, ha posibilitado configurar y ofrecer diferentes herramientas a través de nuestro proyecto de Cultura Científica *Arqueología Somos Todos*³, a través del cual, y usando un

¹ La ausencia casi total de la Arqueología en los currículos escolares fue ya tema de discusión en países como Inglaterra o Italia en la década de los 90 (Gil *et alii*, 1996). Por su parte, en España López Ambite (2000) puso de manifiesto que en la Educación Secundaria en nuestro país apenas aparecía mencionada en el "*concepto nº 2 del bloque nº 4 de las Sociedades Históricas*", que abarcaba desde la hominización y el período neolítico hasta la Grecia y Roma clásicas. Un vacío de contenidos al que hacía igualmente referencia Ruiz Zapatero (1995), quien acuñó el concepto de "*pasado excluido*".

² LOMLOE (más conocida como Ley Celaá). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre en materia de Educación, conocida popularmente como Ley Celaá.

³ Para conocer con detalle las actividades realizadas entre 2001 y 2011 consultar: <http://arqueologiasomostodos.blogspot.com/>

discurso altamente didáctico, hemos tratado de contar el pasado de la ciudad a los cordobeses, incentivando, al mismo tiempo, vocaciones comprometidas con el Patrimonio Arqueológico. Para ello hemos tenido que romper las barreras de las enseñanzas regladas, incorporando determinadas innovaciones didácticas en nuestras propias asignaturas de los Grados de Historia, Historia del Arte, Gestión Cultural y Turismo y en las de otros compañeros de los Grados de Traducción e Interpretación y Estudios Ingleses, con unos objetivos ya descritos en otras ocasiones:

estimar a la sociedad desde sus raíces con la difusión de la cultura científica entre los más jóvenes, integrando la investigación universitaria en niveles educativos inferiores; fomentar la curiosidad científica y la experimentación entre los más jóvenes, iniciándoles en los rudimentos de la investigación y la metodología científica a través de las distintas fases del trabajo arqueológico para, de este modo, hacer surgir desde edades tempranas la capacidad crítica y la creatividad; eliminar clichés y presentar la Ciencia y la Arqueología de un modo entretenido, con la finalidad de aumentar el interés de los alumnos por una disciplina que basa sus principios en el método hipotético-deductivo; elaborar nuevos formatos tecnológicos para estudiantes preuniversitarios, ofreciéndoles así un ambiente más ameno y atractivo en nuestras tradicionales actividades educativas de divulgación científica; y configurar recursos didácticos e interdisciplinares que permitan ejercitar entre los más jóvenes habilidades útiles para su vida y sus futuras carreras profesionales, tales como el trabajo en equipo y el manejo de nuevas metodologías” (Ruiz-Osuna y Vázquez, 2017)

y que hemos puesto en práctica a través del proyecto INTERCULTURA que aquí hemos presentado.

Referencias

- Almansa, J. (2018). *Arqueología y Sociedad: Interacción y Acción desde la Teoría Crítica* [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense.
- Almansa, J. (Ed.) (2013). *Arqueología Pública en España*. Madrid.
- Bardavio-Noví, A. (1998). Arqueología Experimental en la ESO. *Revista de Arqueología*, 208, 6-15.
- Copeland, T. (2009). Archaeological Heritage Education: Citizenship from the Ground Up. *Treballs d'Arqueologia*, 15, 9-20.
- Domínguez-Arranz, A. (Ed.) (2009). *Patrimonio arqueológico a debate. Su valor cultural y económico*. Huesca.
- Fernández-Ochoa, C., Gallego-Guitián, M. V., Domínguez-Suárez, M. y Romero-Masía, A. (1990). *Arqueología. Enseñar desde las raíces de la Historia*. Narcea Ediciones, Instituto de Estudios Pedagógicos Somosaguas.
- Gil, A., Izquierdo, M. I., Pérez, C. y Fierrez, S. (1996). La simulación arqueológica como instrumento didáctico: la experiencia del taller de arqueología 4 de Valencia. *Treballs d'Arqueologia*, 4, 143-161.
- Henson, D. (2009). Friend or enemy? Community Archaeology in the United Kingdom, *Treballs d'Arqueologia*, 15, 43-49.
- Jameson, J. H. (2004). Public archaeology in the United States. En Merriman, N. (Ed.), *Public archaeology*, 21-58.
- Holtorf, C. (2007). *Archaeology is a brand! The meaning of Archaeology in contemporary popular culture*. Oxford.

- López-Menchero, V. M. (2013). *La musealización del patrimonio arqueológico in situ. El caso español en el contexto europeo*. Oxford BAR International Series 2535.
- Martín-Puig, D., Cuarteto-Monteagudo, F., Rubio-Gil, D. y Sanmartí Esteban, D. (2012). De la investigación a la difusión: la experimentación como recurso didáctico en la elaboración de modelos de divulgación y puesta en valor del patrimonio arqueológico. *Boletín de Arqueología Experimental*, 9, 125-131.
- McGimsey, Ch. (1972). *Public Archeology*. New York.
- Merriman, N. (2004). *Public Archaeology*. London.
- Pulido-Calvo, A. J. (2008). La Arqueología como instrumento de rentabilidad social y económica: el ejemplo de Córdoba. *Anejos de Anales de Arqueología Cordobesa*, 1, 321-338.
- Ruiz-Osuna, A. y Vaquerizo, D. (2016). *Sísifo al rescate del patrimonio arqueológico*. *La Linde*, 6, 11-38.
- Ruiz-Osuna, A. y Vázquez, B. (2017). El Aula de Formación Permanente en Arqueología de la UCO: investigación, formación y difusión para todos los públicos. *Revista OTARQ. Otras arqueologías*, 2, 213-230.
- Ruiz-Zapatero, G. (1995). El pasado excluido: la enseñanza de la Historia antes de la aparición de la escritura. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 6, 19-30.
- Vaquerizo, D.; Ruiz-Osuna, A. (2013). Arqueología somos todos... o la necesidad de (re)inventarse. En Almansa, J. (Ed.), *Arqueología Pública en España*, 221-247.
- Vaquerizo, D. y Ruiz-Osuna, A. (2015). ¿Socializar el Patrimonio...? Arqueología somos todos: un modelo de cultura científica en (por y para...) Córdoba, ciudad histórica. *Hispania Nostra*, 17, 46-53.

Fecha de recepción: 14/11/2021

Fecha de aceptación: 23/05/2022