

PATRIMONIO, EDUCACIÓN Y CIUDADANÍA CREATIVA: EL PROGRAMA *EDUCACIÓN PATRIMONIAL*¹

Luis Sanjo Fuentes

¿POR QUÉ UNA EDUCACIÓN PATRIMONIAL?

En este documento técnico se quiere dar a conocer el desarrollo y los resultados del programa *Educación Patrimonial* que se ha llevado a cabo durante el curso académico 2003/2004 en varios Centros Educativos de las Islas. Se trata de un programa piloto que, impulsado desde la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias,² surge de la necesidad de atender a una doble problemática en torno a la gestión y proyección social del Patrimonio Cultural de Canarias.

EDUCACIÓN Y PATRIMONIO. EDUCAR EN VALORES PATRIMONIALES

La sociedad canaria está en un periodo de tránsito, de cambios acelerados que afectan al conjunto de toda su población, pero especialmente a los más jóvenes. Estos cambios, motivados en gran medida por la sustitución de unas prácticas tradicionales por otras más novedosas vinculadas a la industria del turismo, están provocando la transformación social y cultural de Canarias. Una manifestación inmediata de este fenómeno es la ruptura traumática de *la cadena de transmisión intergeneracional*. El salto vertiginoso a un nuevo modelo de vida está dificultando la fluidez natural de transmisión de conocimientos y prácticas tradicionales heredadas como formas de expresión del Patrimonio Cultural. Esta ruptura de transmisión cultural entre los jóvenes y los mayores, éstos últimos portadores de una rica y variada cultura popular, está provocando la pérdida de muchos conocimientos y experiencias acumuladas que han servido a la comunidad canaria para dar respuesta a los diferentes retos que ha afrontado a lo largo de su devenir histórico.

El desconocimiento general por parte de la población joven de todas esas prácticas, y la huella que éstas han dejado en forma de Patrimonio Cultural en el territorio, están provocando que muchos de esos vestigios y sabidurías acumuladas se pierdan y se olviden de la memoria colectiva. Ese salto y esa falta de comunicación entre adultos y jóvenes están provocando desmemoria colectiva y desajustes culturales que, a corto plazo, suponen la falta de identidad de los jóvenes al sentirse desorientados y faltos del anclaje de referentes culturales.

Considerando, pues, los graves problemas que supone la pérdida de conciencia colectiva, deben de ser la población juvenil, especialmente la educativa, la que conozca, valore y transmita todo ese cúmulo de sabidurías conservadas a través de los siglos. En efecto, se trata de hacer llegar a la comunidad educativa –hoy por hoy el mayor colectivo social organizado de Canarias– el rico y variado conjunto de manifestaciones patrimoniales, y dotar al alumnado, futuros herederos de esa herencia cultural, de los instrumentos formativos que les permitan conocer y entender las claves del Patrimonio Cultural de Canarias, incorporando a los planes de estudios y diseños curriculares las características más representativas de ese Patrimonio.

Pero este esfuerzo debe ir más allá e intentar trasladar a este sector dinámico de la sociedad una idea y visión del Patrimonio mucho más amplia y elástica que la actual, que se acerque al mundo de sus propias experiencias e inquietudes. Se trataría de hacer llegar a la población estudiantil los *valores* y beneficios de la conservación del Patrimonio, favoreciendo un mayor conocimiento, sensibilidad y participación respecto a éste. Para ello es fundamental desarrollar nuevos lenguajes de la pedagogía moderna, mostrando de manera creativa las múltiples caras, usos y destinos del Patrimonio Cultural, tratando de establecer puentes de diálogos entre lo producido en el pasado y los nuevos discursos del presente.

Desde esta perspectiva, si admitimos que ninguna sociedad se construye o funciona sin una base sólida que haga participar a la población más joven de los beneficios de la educación y de las oportunidades que ésta permite, es el ámbito formativo el marco ideal para que estos jóvenes conozcan y valoren los elementos más relevantes del Patrimonio Cultural de Canarias. Además, si educar es promover los medios para que la persona se realice según sus propias necesidades y aptitudes de acuerdo con la realidad en la que vive, capacitándola para adaptarse a ella y a su vez transformarla, y si esa realidad está caracterizada por el cambio acelerado, entonces, necesariamente habrá que educar para dar respuestas a esos cambios que se vienen dando.

PATRIMONIO Y SOCIEDAD. HACIA UNA CIUDADANÍA ACTIVA EN LAS AULAS

Por otra parte, la propia naturaleza del actual modelo económico de Canarias influye y determina la acción y la gestión patrimonial. La economía canaria, orientada básicamente hacia la industria turística, imprime una fuerte presión urbanística y especulativa sobre el territorio, provocando que cada vez más se invadan y destruyan determinados espacios con un alto valor patrimonial. La aprobación de planes parciales para la construcción de infraestructuras turísticas amenaza y hace desaparecer muchos yacimientos arqueológicos ubicados en la franja litoral; la demanda de suelo para atender el crecimiento alarmante de las ciudades permite la construcción de edificaciones agresivas en conjuntos históricos, o la creación de grandes redes viarias transforman y desdibujan paisajes culturales. Esta frenética realidad hace que la mayoría de las Unidades de Patrimonio de los Cabildos se vean obligadas a atender la gran avalancha de solicitudes de informes arqueológicos, inspecciones de obras o autorizaciones de intervenciones en BIC, convirtiéndose, por tanto, el quehacer diario en una gestión prácticamente de salvamento arqueológico. Este hecho se refleja en el propio organigrama administrativo de tales departamentos, en los que la mayoría de los recursos económicos y humanos están destinados a labores administrativas, de vigilancia o de inspección, quedando relegadas a un segundo plano (en el caso que existan) las tareas de investigación arqueológica, sea cual sea su naturaleza, o de concienciación y educación patrimonial.²

Lo preocupante de esta realidad es que esto, a su vez, explica que en la mayoría de los organismos públicos encargados de velar por y para el Patrimonio Cultural la *cadena genética de gestión patrimonial*³ se inicie desarrollando y aplicando la normativa legislativa vigente –por desgracia ésta muchas veces alejada de la propia realidad sobre la que se aplica la ley–, en lugar de desarrollar paralelamente a esta acción planes divulgativos y educativos que permitan a la sociedad en su conjunto conocer, valorar y entender los beneficios derivados de conservar ese Patrimonio Cultural. En efecto, suele ser muy común en la Administración Pública la prohibición o sanción a un vecino por haber invadido o “removido” tierra en un determinado terreno en el que se hallaba un yacimiento arqueológico del cual desconocía previamente su existencia. Otras veces asistimos perplejos al vallado y protección de un

determinado solar para salvaguardar y “poner en uso público” las evidencias arqueológicas que en él se encuentran, con la consiguiente prohibición de transitar por el mismo y los problemas que ello supone para las personas que viven en su entorno, sin que a los vecinos más próximos se les facilite una mínima información sobre lo que existe en ese terreno, de lo que supuestamente se quiere conservar o simplemente de las obras que en él se ejecutan. Esta forma de proceder, motivada muchas veces por nuestro deseo ilimitado de conservar el Patrimonio y por un excesivo recelo profesional poco ético, es doblemente negativa para la conservación de ese Patrimonio. Esta gestión de espaldas a la ciudadanía tiene nefastas consecuencias: provoca la desconfianza, el distanciamiento y, finalmente, el divorcio entre la sociedad y todas aquellas instituciones encargadas de la conservación del Patrimonio Cultural, dando como resultado que la sociedad civil no entienda y, por supuesto, no quiera saber nada de ese patrimonio “conservado” para ellos.

Si consideramos que el Patrimonio es el conjunto de recursos que un pueblo ha creado para lograr su supervivencia y reproducción, estaremos de acuerdo también en que un valor intrínseco de éste es su carácter hereditario, de pertenencia colectiva. Por tanto, parecería una contradicción, y nada ético y menos aún efectivo desde el punto de vista de la gestión y la conservación, que la comunidad que los produjo o aquélla que hoy es heredera de aquél no participe en la gestión de su herencia cultural y colectiva. Si desgraciadamente resulta que esto es así, entonces no estaría de más que alguna vez nos paráramos a pensar en, ¿una arqueología?, ¿para qué?, ¿para quién?.

Ante este panorama, habría que preguntarse con qué derecho reclamamos a la sociedad civil que defienda y luche por ese Patrimonio, que no conoce y no sabe de su existencia, si no le hemos dado cauces para su participación y decisión. Parece obvio que no podrá echar en falta ni lamentar su pérdida, si no tuvo conocimiento de su existencia, ni el por qué ni para qué se crearon esos bienes patrimoniales. Aquí resultaría ilustrativo aquel dicho popular que dice: “nunca se sabe lo que se tiene hasta que se pierde”, al que habría que añadir, “no se sabe lo que se pierde, si no se sabe que se tiene”.

Si al agotador, y a veces desmoralizante, trabajo diario de hacer frente a la presión especulativa y urbanística sobre el territorio, hay que añadir además el hecho de una sociedad que no *conoce* su Patrimonio porque no se lo hemos mostrado de la forma más atractiva, no lo *entiende* porque no se lo hemos explicado de la manera más acertada y, finalmente, no encuentra *relevante* su conservación porque no hemos sido capaces de dotar a ese Patrimonio de los *valores* para que le encuentre sentido en su experiencia diaria, el resultado será una sociedad que no quiere al Patrimonio como suyo. Entonces, habremos perdido una gran oportunidad así como a un aliado vital en esta lucha, la sociedad civil, y la batalla final por la conservación del Patrimonio difícilmente podrá ganarse, más bien está perdida de antemano.

Si, por el contrario, tratamos de equilibrar esta balanza invirtiendo *la cadena genética de gestión patrimonial* a través del desarrollo de una estrategia y una pedagogía patrimonial, como así lo recoge la resolución número 5 del Consejo de Europa en 1998, en la que se trate de educar y formar a la población en valores patrimoniales, que fomente otra sensibilidad y otros hábitos respecto a éste, que dé a conocer a la ciudadanía ese patrimonio, que posibilite los mecanismos para que ésta lo disfrute, que lo incorpore a su experiencia diaria, que lo reconozca como suyo..., entonces, y sólo entonces, encontrará motivos suficientes para defenderlo y, por tanto, para conservarlo.

¿QUÉ PRETENDE EL PROGRAMA *EDUCACIÓN PATRIMONIAL*?

Para intentar resolver la situación antes señalada, será necesario hacer el esfuerzo en nuestro quehacer diario por incorporar una estrategia de gestión que priorice, y tenga presente, el dar a conocer a la comunidad educativa ese Patrimonio, que lo haga público, que supere esa visión decimonónica del objeto en sí mismo (un documento técnico, frío y anónimo), que vaya más allá y lo dote de los *valores*⁴ que componen el Patrimonio y que, sobre todo, trate de explicar los procesos sociales que justifican y dan sentido histórico a tales evidencias patrimoniales. Se trataría de buscar los mecanismos creativos para que los estudiantes, además de aprender y comprender tales evidencias patrimoniales, disfruten de ellas y las gocen. Que favorezca la posibilidad de interactuar con ellas, de "transformarlas", que posibilite nuevas relecturas, nuevos usos y que permita, por qué no, la utilización de esos *escenarios de memorias* desde la perspectiva del presente, incorporando a este proceso los nuevos lenguajes de la pedagogía activa y los vínculos con otras formas de expresión y comunicación mucho más atractivas y didácticas (juegos de motivación, danza, teatro, artes escénicas, música, cine...), en la creencia de que esta incorporación producirá efectos duraderos y reales en las vidas de esos usuarios.

Desde este punto de vista, el Patrimonio se presenta como un recurso educativo muy atractivo, ya que a partir de éste puede complementarse y mejorarse la propia formación académica de los estudiantes, impartiendo a partir de él determinados conocimientos que en principio pudieran parecer lejanos a esta disciplina y que en muchas ocasiones resultan ser aburridos o tediosos para los estudiantes. En efecto, la experiencia desarrollada en algunos centros les ha permitido ver en el Patrimonio una fuente para desarrollar contenidos matemáticos, lingüísticos o físicos. En este sentido, el trabajo desarrollado por el IES Arucas, que giraba en torno a la importancia de la Cultura del Agua en Gran Canaria, permitió al profesorado participante desarrollar y explicar diferentes contenidos curriculares que de otra manera les resultaban difíciles a alumnos con cierta problemática. Así, por ejemplo, la toponimia y la tradición oral vinculada al Agua facilitó el desarrollar el área de lengua, los contenidos matemáticos se abordaron a través de las medidas de las cantoneras, y la fuerza y las presiones que el agua ejercen en ella permitió explicar aspectos de la física.

Por tanto, a partir de ese uso colectivo, racional y relevante, esta población joven e inquieta encontrará motivos suficientes para la defensa y conservación de su herencia colectiva.

Como ya se ha dicho, este gran reto supone entender el fenómeno del Patrimonio y su puesta en uso público desde otra dimensión, entendiendo que éste es un concepto mucho más amplio y dinámico que el tradicionalmente asumido. Aunque éste posee un valor de heredad, de pertenencia colectiva, no sólo representa a la herencia histórica, orientada exclusivamente hacia el pasado, sino que, al contrario, incorpora también a un proceso contemporáneo de constante renovación y creatividad, de práctica social.⁵ Por tanto, es fundamental dotarlo, al igual que ocurre con otros tantos aspectos de nuestras vidas (salud, educación, cultura, trabajo...) de un ejercicio de democracia más activa y participativa, y de una gestión mucho más abierta y dinámica que la actual.

Desde esta doble perspectiva, el programa de *Educación Patrimonial* trata de incidir sobre esta problemática, desarrollando un proyecto educativo piloto que impulse el conocimiento y la valoración del Patrimonio Cultural de Canarias por parte del alumnado de Secundaria, a la vez que facilite los instrumentos para la participación activa, creativa y responsable del alumnado en todo lo referente a la gestión del Patrimonio y su problemática.

¿CÓMO SE ORGANIZA EL PROGRAMA?

Para el desarrollo de este ambicioso programa es fundamental la potenciación y vinculación de las diferentes áreas y Administraciones de la Comunidad Autónoma Canaria que guardan relación con la educación, formación y participación de los estudiantes en un tema tan importante como es la conservación y difusión del Patrimonio Cultural de Canarias. Para ello es imprescindible actuar desde el compromiso de diferentes sectores de la Administración Canaria, sin perjuicio de otras administraciones públicas o privadas. En este sentido, las directrices y las orientaciones pedagógicas del programa se indican desde la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias como máxima rectora de la formación académica del alumnado, junto a la colaboración y asesoría técnica de los Cabildos como responsables directos de la administración y gestión del Patrimonio en el ámbito insular, además de aquellos Ayuntamientos que tienen formalizados sus departamentos en materia de gestión patrimonial, ya que son éstos últimos los que reciben las iniciativas y demandas de la ciudadanía.

Definido el organigrama administrativo, este programa se estructura en torno a dos fases o módulos de trabajo con el propósito de contribuir a los objetivos señalados:

Módulo Teórico: Educación y Patrimonio.

En este módulo teórico se imparte al alumnado, a través de conferencias didácticas y con material pedagógico de apoyo, las principales características del patrimonio de Canarias: el arqueológico, el arquitectónico y el etnográfico-rural. En las visitas periódicas que se efectúan a los diferentes centros educativos se les facilita la documentación y las asesorías técnicas necesarias y, además, se trata de promover entre el alumnado y el profesorado el debate y la reflexión en torno a las características del patrimonio cultural de Canarias y su problemática, las distintas manifestaciones de éste, su fragilidad y amenaza y, sobre todo, cuáles deberían ser a juicio de los alumnos las medidas para su protección, difusión y disfrute social. De manera general, se abordan los siguientes contenidos y áreas temáticas: teoría y valores del patrimonio cultural, la *educación patrimonial*, y las características generales del patrimonio inmediato. En definitiva, se trata de dotar al alumnado de los instrumentos formativos que les permitan entender y valorar las claves interpretativas del patrimonio cultural de Canarias.

Módulo práctico: Educación y participación social.

Una vez que el alumnado haya adquirido los conocimientos básicos de los Bienes Patrimoniales, y partiendo del análisis de los recursos potenciales de éstos, se lleva a cabo una práctica-taller en la que los alumnos, organizados por grupos de trabajo y asesorados por la dirección del programa, diseñan propuestas de intervención patrimonial en algunos de esos Bienes Patrimoniales elegidos durante el curso académico. Se trata de que el alumnado aporte posibles soluciones concretas a problemas que afectan a su municipio o isla, adaptando algunas de las soluciones dadas en el pasado a las necesidades del presente. Propuestas que pretenden resolver, a través del Patrimonio como recurso potencial, muchas de las carencias y demandas que los jóvenes encuentran en su entorno más próximo, ya sean culturales, de ocio o sociales.

Estas intervenciones patrimoniales consisten en la realización de diferentes proyectos creativos que abarcan desde la elaboración de distintas maquetas didácticas en las que quedan reflejadas sus propuestas de rehabilitación de algún edificio histórico con fines museísticos, la

recuperación de casas tradicionales como lugares para la cultura y el arte, la intervención paisajística en algún espacio natural degradado para uso público como albergues juveniles o la realización de webs o spots publicitarios de futuros parques arqueológicos o museos etnográficos, etc. Propuestas todas ellas que tienen como finalidad expresar no sólo las demandas de los jóvenes sobre posibles usos de determinados yacimientos arqueológicos, conjuntos históricos, etc, sino, además, aportar posibles soluciones creativas y sostenibles a numerosos expedientes patrimoniales que se encuentran hoy por hoy “aparcados” en las Administraciones Públicas precisamente por la falta de propuestas creativas y novedosas.

En relación con esto, es necesario precisar aquí que en ningún momento este programa pretende reemplazar la labor profesional de los técnicos que gestionan el patrimonio en las distintas administraciones por el entusiasmo creativo de los estudiantes, nada más alejado de la realidad. Se trata, al contrario, de que el alumnado aporte ideas y soluciones ingeniosas a nuestra gestión –muchas veces contaminada y limitada por nuestra excesiva profesionalización–, y en ningún caso se pretende que estos alumnos sean los que ejecuten las propuestas que presentan, muy complejas por otra parte, y que requieren de un conocimiento y manejo de la profesión mucho más profundo, y mucho menos que estos estudiantes se incorporen al mercado laboral y administrativo como mano de obra barata.

Todas las propuestas elaboradas atienden a una misma metodología de trabajo que guarda estrecha relación con los objetivos planteados, siguiendo, por tanto, una misma estructura de actuación. Ésta se concreta en:

1) Documentación e investigación del lugar donde se quería intervenir.

En esta primera etapa del trabajo se pretende que el alumnado se acerque a la propuesta a ejecutar, haciendo acopio de todo tipo de documentación posible: archivísticas, bibliográficas, orales, cartográficas, etc.

2) Diagnóstico de los Bienes Patrimoniales: fragilidad, amenaza y potencialidad.

En esta fase se busca el conocimiento directo por parte de los alumnos con el área donde se va a intervenir, haciendo un estudio lo más detallado posible de las características del lugar: recursos potenciales, fragilidad de los valores patrimoniales, condiciones ecológicas del entorno, etc. Esto permite obtener una radiografía lo más detallada posible del estado de esos Bienes Patrimoniales, conocer su problemática, y a partir de ella proponer una posible mejora.

3) Propuestas de intervención.

Finalmente, se procede a desarrollar los principales objetivos de la propuesta. Esta se puede presentar en distintos soportes, web, maquetas, animaciones, DVD, etc.

La metodología desarrollada en esta fase del programa se nutre de los conceptos de la pedagogía activa, en concreto de lo que se ha venido a llamar la investigación participante. Una herramienta educativa que, en su sentido más genérico, puede comprender todas las estrategias en las que la población involucrada participa activamente en la toma de decisiones y en la ejecución de una o más fases del proceso de investigación.⁶

Tagoror de Estudiantes. *Patrimonio a la Carta*.

Finalmente, todas las propuestas creativas realizadas por los alumnos durante el desarrollo del programa se hacen públicas y se valoran mediante la celebración del *Tagoror de Estudiantes*. Para esta edición en concreto, este evento se desarrolló el 27 de Mayo de 2004 en el salón de actos de la sede de Presidencia del Gobierno, y congregó a una representación del alumnado y el profesorado que había trabajado en este programa, aproximadamente unos 250 alumnos-as.

Con este foro de debate y reflexión se pretende que los estudiantes den a conocer a las instituciones competentes los trabajos realizados por ellos, con el propósito de que estos organismos se hagan eco de los proyectos y, en la medida de lo posible, se ejecuten algunos de ellos. En cierto modo, este evento se comporta como una especie de “Patrimonio a La Carta o Menú de Patrimonio”, en el cual los responsables públicos disponen de una variedad de “platos patrimoniales” elaborados por los futuros herederos del pasado, en los que no faltan ni el rigor científico, ni la calidad técnica de los trabajos y, sobre todo, un gran entusiasmo y voluntad por participar de manera activa, creativa y responsable en los aspectos de la vida pública, en concreto en la conservación del patrimonio.

Por otra parte, este encuentro posibilita el intercambio de experiencias y conocimientos entre el alumnado de las diferentes islas, lo cual siempre es positivo por las relaciones de convivencia que se generan.

Otro de los objetivos que se persigue con este evento es el de dar a conocer a la población estudiantil los mecanismos administrativos y jurídicos del funcionamiento de las Administraciones Públicas de Canarias encargadas de recoger y tramitar las políticas e iniciativas en materia de Patrimonio Cultural. Por este motivo, este acto se organiza como si se tratara de una sesión en la Cámara del Parlamento de Canarias, en la que los alumnos representantes actúan de Parlamentarios. Conforme a esto, el desarrollo de este evento se estructuró de la siguiente forma:

- Cada propuesta creativa realizada por los diferentes centros educativos participantes en este programa eligió a un portavoz para la presentación de sus iniciativas, en las que cada intervención dispuso de diez minutos de exposición por proyecto.
- Las propuestas fueron presentadas en distintos soportes audiovisuales (powerpoint, web, vídeo, etc.), y proyectadas en las pantallas del salón de actos de Presidencia.
- Se presentó hasta un total de dieciocho proyectos educativos, estableciéndose un riguroso orden de intervención.

Paralelamente a este evento, en el hall de entrada de la sede de Presidencia se mostraron todos los trabajos realizados por los alumnos (maquetas didácticas, módulos expositivos, dípticos informativos, reproducciones de material arqueológico, paneles de exposición, etc.), de manera que, previamente a la celebración del *Tagoror de Estudiantes*, todos los centros educativos participantes pudieron conocer de forma detallada el trabajo realizado por el resto de los compañeros participantes.

CENTROS EDUCATIVOS PARTICIPANTES Y PROPUESTAS CREATIVAS

Dado el carácter experimental de este programa, y considerando la propia naturaleza del mismo, donde la participación activa y el nivel formativo de los estudiantes son criterios fundamentales para garantizar el mayor éxito posible, para esta edición se ha decidido llevarlo a cabo en un centro de enseñanza secundaria para cada una de las islas. En concreto, en los siguientes centros, los cuales han desarrollado las siguientes propuestas creativas:

1) IES San Sebastián de la Gomera

- “Hacia la restauración de nuestro Patrimonio, La Cantera y la Cultura del mar”

2) Escuela de Arte “Pancho Lasso”, Lanzarote.

- “Casa Museo Isabel Luzardo, museo del patrimonio arquitectónico, etnográfico y de ingeniería popular”.
- “Museo Arqueológico de Zonzamas”.

3) Escuela de Arte de La Palma.

- “Imagen gráfica y señalética del espacio arqueológico y natural del Tendal”.

4) IES Puerto del Rosario, Fuerteventura.

- “Betancuria, una villa que vive de su historia”.
- “La Florida, un proyecto de futuro gracias a su pasado”.

5º Escuela de Arte Gran Canaria.

- “Barrio marinero de San Cristóbal, un encuentro entre la memoria del mar y el arte.”
- “Ecomuseo Acusa, imagen gráfica, señalización y publicidad”.
- “Agenda temática de los ataques piráticos a Gran Canaria”.
- “Stand del Patrimonio Cultural de Gran Canaria”.
- “Por el Patrimonio Cultural de la mano de la moda”.

6º IES Roques del Salmor, El Hierro.

- “Salinas de la Punta, centro de interpretación de la cultura de la Sal y aula de la naturaleza marina”
- “Patrimonio Cultural y ocio. Ambientación y recuperación del entorno natural de las Puntas”.
- “Páginas web del futuro parque arqueológico del Julan y el museo de los Carneros”.

7º Escuela de Arte “Fernando Estévez”, Tenerife.

- “Territorio místico, lugares arqueológicos de Güimar”.

Con el propósito de unificar los criterios en la estructura metodológica de las diferentes propuestas, cada centro educativo debía cumplimentar unas fichas técnicas en las que se hacía referencia al título y objetivos de la propuesta, metodología y estrategia de trabajo, y soportes

empleados para la ejecución y presentación de las propuestas (multimedia, maquetas, animación, etc).⁷

En todas las propuestas elaboradas por los centros se evidencia una notable calidad, originalidad y un manejo exquisito de la bibliografía especializada. Además de los excelentes resultados desde el punto de vista estético, hay que recordar que algunas de las propuestas realizadas han sido expuestas en diferentes eventos o se encuentran en dependencias oficiales como son los casos de las maquetas de las Escuelas de Arte de Tenerife o Gran Canaria que se hallan en el Ayuntamiento de Güimar o el Cabildo de Gran Canaria respectivamente; hay que destacar también el tratamiento pedagógico y cognitivo que se expresan en ellas. Así, el alumnado se ha acercado de manera directa a su patrimonio más inmediato, ha establecido una relación estrecha con él, ha conocido las causas que les dieron origen, su naturaleza, los diferentes usos de éste, y, lo que es más importante, las amenazas que representan ciertas actividades poco amables con el territorio.

Por otra parte, señalar también que algunas de estas propuestas han tenido buena acogida en determinadas Administraciones Públicas (Cabildos y Ayuntamientos), y es muy probable que en un tiempo relativamente corto puedan ser ejecutadas por dichas instituciones.

Nombre del centro educativo, curso o ciclo formativo:
IES SAN SEBASTIÁN DE LA GOMERA. Curso de Bachillerato. Asignatura: Historia de Canarias.
Título de la propuesta creativa:
HACIA LA RESTAURACIÓN DE NUESTRO PATRIMONIO, LA CANTERA Y LA CULTURA DEL MAR.
Objetivos y finalidad de la propuesta creativa (recuperación de un edificio histórico, creación de un museo, aula de la naturaleza, centros de interpretación patrimonial...).
<ul style="list-style-type: none"> - Concienciar a la población en general sobre la importancia que tuvieron las actividades pesqueras en la estructura económica-social de La Gomera en el s. XIX-XX. - Conservar el Patrimonio Histórico-Etnográfico de la isla. - Fomentar el aprovechamiento de los recursos patrimoniales. - La finalidad de esta propuesta es la creación de un Centro de Interpretación de la Cultura de Mar en la isla, en el que además se pueda complementar con la creación en las antiguas cuarterías (casas de los trabajadores) de un albergue juvenil o aula de la naturaleza marina, donde se muestre los valores de los recursos pesqueros y su cultura.
Soporte de la propuesta creativa (maquetas, multimedia, videocreación...)
Esta propuesta se ha realizado en dos soportes. Una maqueta de 1x1'60 cm. donde se presenta toda la orografía y la zona de la Cantera, y una recreación en power-point de la rehabilitación de este singular espacio.
Metodología y estrategia de trabajo (investigación y documentación, visitas a lugares de interés, realización de las maquetas...)
<p>Para la ejecución de esta propuesta la metodología se desarrolló en tres fases:</p> <p>En primer lugar, se trató de analizar no sólo la situación en la que se encontraba sumida la Cantera, sino enmarcar la factoría dentro del proceso histórico en la cual se generaron esos tímidos pasos de industrialización parcial de la Gomera. Tratamos de reconstruir el pasado, haciendo especial hincapié en las relaciones que vinculaba al gomero con el mar. Para ello, se hizo acopio de todas las fuentes de documentación posible: fuentes orales, documentales, bibliográficas, hemerotecas y las visitas a la propia Cantera. Una de las experiencias más singulares fue la radiofónica. Invitados a Radio Tagoror tuvimos la oportunidad de disfrutar de una tarde de tertulia donde explicamos nuestro proyecto y en el que intervinieron varios tertulianos aportando datos interesantes.</p> <p>En segundo lugar se propuso la realización de la maqueta, en la que se contó con la colaboración y ayuda de Tanagua Ferrer, un artista de la isla. A partir de la cartografía y planimetría que facilitó el servicio de Patrimonio del Cabildo, se fueron cortando y pegando las diferentes planchas de corcho hasta llegar hasta la cota máxima de la zona.</p> <p>Por último, se desarrolló el proyecto para el nuevo uso y gestión de La Cantera. Aquí, coincidimos en convertir La Cantera en un sitio alternativo, donde tuviesen cabida las actividades lúdicas junto a las cognitivas.</p>

<p>Nombre del centro educativo, curso o ciclo formativo: ESCUELA DE ARTE “PANCHO LASSO”, LANZAROTE. Ciclos formativos de grado superior de modelismo y maquetismo, fotografía, gráfica publicitaria y ciclo de grado medio de ebanistería y cerámica.</p>
<p>Título de la propuesta creativa: CASA MUSEO “ISABEL LUZARDO”. MUSEO DE MAQUETAS DEL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO, ETNOGRÁFICO E INGENIERÍA POPULAR.</p>
<p>Objetivos y finalidad de la propuesta creativa (recuperación de un edificio histórico, creación de un museo, aula de la naturaleza, centros de interpretación patrimonial...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pretende con esta propuesta recuperar una vieja casona que se encuentra en el municipio de Haria y crear en ella un museo. - Dar destino definitivo a un importante número de maquetas del Patrimonio arquitectónico religioso y militar que el Cabildo de Lanzarote posee como resultado de diversos convenios con esta Escuela. - Impulsar otros acuerdos como el que se está a punto de firmar entre ambas instituciones, para culminar con el inventario de maquetas del Patrimonio Etnográfico y de Ingeniería Popular.
<p>Soporte de la propuesta creativa (maquetas, multimedia, videocreación...)</p> <p>La propuesta está apoyada por un conjunto de soportes que tienen que ver con las distintas disciplinas que participan en su elaboración y que van desde fotografías, dibujos, montaje en Power-Point a la elaboración de distintas maquetas y dioramas:</p> <p>1 maqueta de una tahona de 92x92x90cm. 1 maqueta de un molino de 92x92x70cm. 1 maqueta de una molina de 70x70x92cm. 1 diorama de trilla 70x70x92cm. 1 maqueta de conjunto de casas históricas Yaiza de 78x123x90cm.</p>
<p>Metodología y estrategia de trabajo (investigación y documentación, visitas a lugares de interés, realización de las maquetas...)</p> <p>Tras el preceptivo estudio y maduración de la propuesta, en coordinación con los distintos módulos que participan en la misma, se procede a recoger toda la información y toma de datos (mediciones, fotografías, datos históricos...)</p> <p>La coordinación y el reparto de tareas entre todos los módulos es otro de los pasos fundamentales, así los compañeros de gráfica se centraron en el estudio de los espacios del museo y la realización de la señalética, los de fotografía en la aportación de la documentación gráfica y el montaje audiovisual. Los ciclos de maquetismo, ebanistería y cerámica se centraron en la elaboración de la propuesta del gofio como ejemplo de uno de los temas que estaría representado en el futuro museo. Para ello, se elaboraron los dibujos y maquetas de las tahonas, molinas, dioramas de una trilla, etc.</p>

Nombre del centro educativo, curso o ciclo formativo: ESCUELA DE ARTE LA PALMA. Ciclo de grado superior de gráfica publicitaria. Módulo: Proyecto Final.
Título de la propuesta creativa: IMAGEN GRÁFICA Y SEÑALÉTICA DEL ESPACIO ARQUEOLÓGICO Y NATURAL DEL TENDAL, LA PALMA.
Objetivos y finalidad de la propuesta creativa (recuperación de un edificio histórico, creación de un museo, aula de la naturaleza, centros de interpretación patrimonial...).
Con esta propuesta se ha querido dar a conocer al público general, especialmente al centro educativo, el Espacio Arqueológico y Natural del Tendal, ubicado en el municipio de San Andrés y Sauces, La Palma.
Partiendo de un proyecto que plantea el acondicionamiento y construcción de un centro de visitantes en el yacimiento del Tendal, realizamos la Imagen Gráfica, la señalética y un pequeño audiovisual didáctico que lo identifique y lo publicite. En éste se han tratado los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> -El arqueológico, el más importante: cuevas de enterramiento, de hábitat, etc. -La espeleología, hay un tubo volcánico que atraviesa la montaña. -La fauna y la flora protegida. -El senderismo, una red de caminos que recorren el lugar, caminos reales, etc. <p>Se hará hincapié en el respeto del entorno buscando una estética natural y moderna que evite las formas excesivamente tradicionalistas y de apariencias tecnológicas que rompan el equilibrio del espacio.</p>
Soporte de la propuesta creativa (maquetas, multimedia, videoocreación...)
<ul style="list-style-type: none"> -Crear una imagen gráfica que se adapte a los objetivos mencionados. -Crear un Manual de Identidad Corporativa que incluya el desarrollo de los soportes necesarios para una buena imagen de comunicación. -Crear un manual de señalética que incluya el desarrollo de una imagen. -Crear un Audiovisual didáctico sobre el lugar, que tenga una duración de 2 a 5 minutos en Power-Point. Junto a éste se adjunta el guión y storyboard.
Metodología y estrategia de trabajo (investigación y documentación, visitas a lugares de interés, realización de las maquetas...)
<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaron visitas al yacimiento arqueológico, donde técnicos del Servicio de Patrimonio del Cabildo ofrecieron explicaciones detalladas de las principales características del asentamiento prehispánico, y de los proyectos que se van a llevar a cabo allí. Además, se visitaron otros parques Arqueológicos como el de Belmaco o la Zarza, para tener una visión más de conjunto de la Prehistoria Insular. - Se efectuó un trabajo de campo y gabinete, buscando bibliografía especializada, recopilando documentación cartográfica, fotográfica, oral, etc. - Se realizó una memoria histórico-artística y técnica del lugar donde se iba a intervenir. - Se realizaron bocetos de análisis y evolución de imagen corporativa. - Se realizaron paneles expositivos con el desarrollo de la imagen gráfica e identidad del proyecto. - Finalmente, se realizó un montaje audiovisual de todo el proyecto en power-point para presentarlo en el Tagoror de Estudiantes.

Nombre del centro educativo, curso o ciclo formativo:
IES DEL PUERTO DEL ROSARIO, FUERTEVENTURA. 4º de la ESO. En las áreas de Ciencias Sociales y Tecnología.
Título de la propuesta creativa:
BETANCURIA, UNA VILLA QUE VIVE DE SU HISTORIA.
Objetivos y finalidad de la propuesta creativa (recuperación de un edificio histórico, creación de un museo, aula de la naturaleza, centros de interpretación patrimonial...).
Con esta propuesta queremos convertir a Betancuria en un museo vivo, que mediante la visita podamos conocer mejor la historia de nuestra Isla, tanto los majoreros como aquéllos que nos visitan. Para ello, se proponen las siguientes medidas: <ul style="list-style-type: none"> - Embellecer y adecuar el importante conjunto histórico de la Villa de Betancuria. - Abrir al público y dar a conocer los edificios históricos más relevantes del casco histórico. - Crear una serie de rutas guiadas por el casco antiguo. Éstas transcurrirán por el Convento de San Buenaventura, la iglesia de San Diego, el Museo Arqueológico y Etnográfico, etc. - Con estas medidas se persigue, además, dar empleo a los vecinos del municipio.
Soporte de la propuesta creativa (maquetas, multimedia, videoocreación...)
Para la presentación de todas estas iniciativas, hemos elaborado una maqueta de 2 x 1'20 m. donde se ha hecho a escala todo el conjunto histórico de la Villa: el Convento, la Ermita, el conjunto de casas históricas, la vegetación del lugar, el barranco, los puentes, etc. En esta maqueta hemos señalado todas las rutas e intervenciones que se crearían en el pueblo: empedrado de las calles, soterramiento de los contenedores de basura, señalización de las rutas, etc.
Además, hemos hecho un montaje en Power Point de toda la propuesta para exponerla en el Tagoror de Estudiantes.
Metodología y estrategia de trabajo (investigación y documentación, visitas a lugares de interés, realización de las maquetas...)
Para conseguir los objetivos de la propuesta, el trabajo se estructuró en tres etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Salida al medio y observación del lugar donde queríamos intervenir. El primer paso fue una visita a la Villa de Betancuria. En este primer contacto hicimos fotos del lugar, tomamos medidas de los edificios históricos e hicimos una primera valoración de cómo estaba el conjunto histórico. Así, nos dimos cuenta de que Betancuria necesitaba un cambio: los edificios se encuentran abandonados, no tienen acceso y no se pueden visitar, en otros casos había un guía pero no aportaba información alguna de la visita, etc. En general, vimos que se necesitaba un adecentamiento. 2. Búsqueda de información. En esta segunda fase se hizo acopió de toda la documentación posible. Se consultó la biblioteca del Centro y la Insular, se solicitó información al Servicio de Patrimonio Histórico del Cabildo y al Ayuntamiento. Además se nos aportó, por parte del director del Programa, la documentación cartográfica y la planimetría gracias a un convenio de colaboración con Grafcan, empresa pública encargada de la cartografía del Archipiélago. 3. Propuesta de intervención. Cuando ya teníamos recopilada toda la información, nos pusimos a valorar las posibles soluciones. En un principio pensamos en actuar solamente en el Convento, pero enseguida vimos que Betancuria necesitaba un gran proyecto de conjunto.

Nombre del centro educativo, curso o ciclo formativo:
ESCUELA DE ARTE “FERNANDO ESTÉVEZ” DE TENERIFE. Ciclos formativos de grado superior de modelismo y maquetismo, fotografía e ilustración.
Título de la propuesta creativa:
TERRITORIO MÍSTICO: LUGARES ARQUEOLÓGICOS DE GÜIMAR.
Objetivos y finalidad de la propuesta creativa (recuperación de un edificio histórico, creación de un museo, aula de la naturaleza, centros de interpretación patrimonial...).
El objetivo de estos estudios patrimoniales es trabajar con los alumnos para conocer, valorar y divulgar nuestro legado histórico, religioso, cultural y etnográfico para que no se pierda su conocimiento y poder darle una utilidad y visión actual.
En concreto, el objetivo primordial de esta propuesta es poner de manifiesto las relaciones existentes entre la cultura aborigen y la actual cultura popular y religiosa del Valle de Güimar. Para ello proponemos la recuperación de rutas históricas y lugares singulares.
Soporte de la propuesta creativa (maquetas, multimedia, videocreación...)
Los soportes que se han realizado para la presentación de esta propuesta son la realización de una maqueta de 1'5 x 1'5 m. de lugares arqueológicos y religiosos del barranco de Güimar. Además, se hicieron unas ilustraciones de la aparición de la Virgen de Candelaria elaboradas por los alumnos del ciclo de ilustración, y un reportaje en vídeo de todo el trabajo de documentación oral montado por los alumnos de fotografía.
Metodología y estrategia de trabajo (investigación y documentación, visitas a lugares de interés, realización de las maquetas...)
Para la realización de esta propuesta el trabajo se estructuró de la siguiente manera:
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se organizó una serie de reuniones entre el equipo de profesores que iban a participar en el proyecto y director del programa de Educación Patrimonial. De este modo, se estableció una agenda de trabajo y las posibles propuestas a realizar. - Cuando se había decidido el lugar sobre el que se iba a intervenir, Güimar, se realizan visitas periódicas a este emplazamiento por parte de los profesores y los alumnos. - Posteriormente se lleva a cabo la recogida de información, coordinadas desde el departamento de Historia del Arte. A partir de aquí se empezó a trabajar en los talleres: los de maquetismo realizando la maqueta, el de fotografía editando el vídeo de las entrevistas que se hicieron a la gente del lugar, y los alumnos de ilustración elaborando las composiciones referentes a la aparición de la Virgen de Candelaria.

Nombre del centro educativo, curso o ciclo formativo:
IES ROQUES DEL SALMOR, EL HIERRO. Alumnado de 4º de la ESO. Áreas de lengua e historia.
Título de la propuesta creativa:
SALINAS DE LA PUNTA, CENTRO DE INTERPRETACIÓN DE LA CULTURA DE LA SAL Y AULA DE LA NATURALEZA MARINA.
Objetivos y finalidad de la propuesta creativa (recuperación de un edificio histórico, creación de un museo, aula de la naturaleza, centros de interpretación patrimonial....).
<p>Con esta iniciativa se ha querido que los alumnos de El Hierro conozcan y valoren las posibilidades que surgen de disponer de un Patrimonio Cultural tan original como el que existe en la isla de El Hierro, tanto el arqueológico como el etnográfico.</p> <p>En concreto hemos querido con esta propuesta rehabilitar y poner en uso público las antiguas salinas de la Punta, en Frontera. Estas salinas han sido objeto recientemente de un taller de empleo por parte del Cabildo de El Hierro. Sin embargo, esta institución todavía no tiene definido el uso que se le va a dar a las mismas. Por este motivo nosotros hemos querido que se rehabiliten el resto del conjunto, y que en éstas se haga un centro de interpretación que dé a conocer a población de la isla, y a aquélla que nos visita, la importancia de esta industria. Además, queremos que se construya junto a ella, respetando la arquitectura tradicional, un pequeño albergue juvenil dedicado a las actividades marinas. Así, podrían alojarse en él alumnos de otras islas y conocer todo este importante patrimonio, además de practicar deportes relacionados con el mar.</p>
Soporte de la propuesta creativa (maquetas, multimedia, videocreación...)
Para la presentación de esta propuesta hemos realizado una maqueta de 2 x 1'5 m. de toda la zona de Las Puntas. En ella se han señalado todas las salinas como si estuvieran en uso: sus cocederos, muros de piedras, almacenes de sal. Además, se han diseñado las futuras casas y construcciones que servirían como albergue juvenil, los caminos de acceso, la zona costera, el impresionante risco de Frontera, etc.
Metodología y estrategia de trabajo (investigación y documentación, visitas a lugares de interés, realización de las maquetas...)
<p>Para la realización de esta propuesta lo primero que se hizo fue valorar la misma, la forma de llevarla a cabo y definir los grupos de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se visitó el Servicio de Patrimonio Histórico del Cabildo con el director del programa para que nos facilitaran toda la documentación posible, conocer en detalle las obras que se ejecutaron en el lugar, etc. - A partir de aquí se visitó la zona de Las Salinas para conocerla <i>in situ</i> y valorar todo el conjunto y las posibilidades de éste: atractivo para las jóvenes, conocimiento de las casas que se rehabilitaron, la fragilidad de la zona, etc. - Posteriormente, se proyectó la cartografía digital de la zona en la pared del aula de trabajo, con esta cartografía se empezaron a cortar las distintas planchas de corchos que correspondían a una cota de nivel. Seguidamente se fueron pegando las distintas planchas de corcho hasta llegar a la altura definitiva. A continuación, se añadieron todos los demás elementos de la maqueta: los cocederos, las casas, los almacenes de sal, los molinos, etc. - Finalmente, se trasladó la maqueta hacia Tenerife en un transporte facilitado por la organización del programa de Educación Patrimonial.

Nombre del centro educativo, curso o ciclo formativo:
ESCUELA DE ARTE DE GRAN CANARIA. Ciclos formativos de gráfica publicitaria, arte final, fotografía y modelismo y maquetismo.
Título de la propuesta creativa:
ECOMUSEO DE ACUSA, ARTENARA: IMAGEN GRÁFICA Y SEÑALIZACIÓN DEL FUTURO MUSEO.
Objetivos y finalidad de la propuesta creativa (recuperación de un edificio histórico, creación de un museo, aula de la naturaleza, centros de interpretación patrimonial...).
Con esta propuesta se quiere dar a conocer y difundir entre los alumnos de esta Escuela el importante Patrimonio Histórico de la isla de Gran Canaria, además de estimular el debate sobre la problemática de su conservación.
Para ello, esta Escuela, a través del programa Educación Patrimonial, ha querido colaborar con el Cabildo de Gran Canaria en el diseño de la imagen corporativa y señalización del futuro Ecomuseo de Acusa que está ejecutando esta institución. Se ha querido con este trabajo práctico que los alumnos conozcan los valores patrimoniales de esta isla, especialmente el arqueológico. Además, gracias a esta participación activa, los alumnos han podido conocer los mecanismos de actuación de las administraciones públicas en materia de conservación y difusión del Patrimonio.
Soporte de la propuesta creativa (maquetas, multimedia, videocreación...)
Este ambicioso proyecto se ha tenido que abordar desde diferentes disciplinas artísticas. Por ello, se han elegido diferentes soportes para llevar a cabo su presentación en el Tagoror: se ha realizado una maqueta de 1'60 x 80 x 80 cm. de toda la Mesa de Acusa Seca, también se ha trabajado con los nuevos lenguajes informáticos para realizar toda la señalización, cartelería, dípticos y material publicitario del futuro museo. Todo el material audiovisual se ha montado en Power Point para la exposición.
Metodología y estrategia de trabajo (investigación y documentación, visitas a lugares de interés, realización de las maquetas...)
Para conseguir los objetivos de este proyecto se ha tenido que abordar el trabajo de forma interdisciplinar.
<ul style="list-style-type: none"> - En un primer momento se hizo una presentación del programa de Educación Patrimonial por parte del director del mismo. En esta presentación se abordó la posibilidad de realizar un proyecto de estas características. Para una mayor rentabilidad de los trabajos, se firmó un convenio de colaboración entre el Cabildo de Gran Canaria, a través del Servicio de Patrimonio Histórico y la Escuela, para la realización de la Formación en Centros de Trabajo (FCT) por parte de los alumnos del ciclo de Maquetismo y Modelismo. - A partir de ese momento se ofrecieron varias charlas por parte del personal técnico del Cabildo de Gran Canaria y del director del Programa sobre el Patrimonio de Gran Canaria y del lugar donde se iba a intervenir, Acusa. Además, se realizó una visita a este yacimiento arqueológico, donde se conocieron de primera mano las características de la zona, los restos arqueológicos, las casas-cueva restauradas por el Cabildo, la vegetación del lugar, las prácticas económicas, etc. Todo este documento se fotografió y se grabó en vídeo para después ser utilizado en los distintos talleres - Posteriormente, se facilitó el material bibliográfico necesario, cartografía, expediente del plan especial, artículos monográficos, etc. - Con toda esta documentación, cada módulo fue elaborando su soporte. Modelismo y Maquetismo realizaron la maqueta a E: 150, y los demás módulos fueron diseñando los soportes gráficos: diferentes dípticos, logotipos, imagotipos, señaléticas informativas, etc.

CONSIDERACIONES FINALES

Considerando que nuestra labor como profesionales es la de tratar de dar explicaciones a los procesos sociales que estudiamos a través de los datos, que nos llegan en forma de Patrimonio como valor histórico, es obvio que esta tarea se concreta en una labor pedagógica y educativa.

En los últimos años, la arqueología ha experimentado un notable auge en los aspectos relacionados con la puesta en uso y rentabilidad social del Patrimonio. La creación de infraestructuras museísticas como parques arqueológicos, centros de interpretación o museos de sitio en general se muestra como una fórmula muy recurrida para la puesta en uso de ese Patrimonio. En este contexto, creemos que la iniciativa desarrollada en los centros educativos puede ser una estrategia muy positiva no sólo para acercar la sociedad a la enorme variabilidad de las manifestaciones patrimoniales, sino que además pueden contribuir a la definición y planificación de ellas.

En este sentido, la experiencia piloto que se está desarrollando en la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias a través del Programa *Educación Patrimonial: propuestas creativas desde el espacio educativo*, trata de poner en la práctica esa visión del patrimonio que apueste por una gestión pública del mismo, un concepto más participativo, dinámico y creativo ante la gestión, y en el que se muestren los múltiples valores de ese Patrimonio, tratando de desarrollar una actitud más racional y sostenible hacia él.

Como se ha podido ver, este programa, y sus resultados actúan como una especie de menú del patrimonio, *Patrimonio a La Carta*, en el que se persigue, además de los objetivos de carácter cognitivos y pedagógicos, que la Administración conozca de primera mano qué inquietudes tienen los jóvenes –futuros herederos de nuestra herencia cultural– respecto a la problemática del patrimonio, qué deberían expresarse en esos parques arqueológicos o museos de sitio que se realizan y, sobre todo, cuáles son a su juicio las posibles soluciones para éstos.

Desde este punto de vista, la problemática en torno a la protección y proyección social del Patrimonio es un tema tan complejo y apasionante, como para que un sector de la sociedad que van a ser los futuros herederos de él queden al margen de este debate y participación social.

La participación del alumnado en este programa desmiente una vez más el falso e injusto tópico de pasividad y desinterés de la población juvenil en participar en los aspectos de la vida pública. En esta experiencia se ha puesto de manifiesto que, bajo nuevas estrategias de actuación que resulten atractivas y se acerquen a la demanda de los jóvenes, y no a la inversa como ha ocurrido históricamente, el alumnado no sólo participa de manera activa y responsable, sino que el grado de complicidad y responsabilidad de éstos puede llegar a ser sorprendente al aportar soluciones ingeniosas a viejos problemas que se encuentran encasillados precisamente por la falta de nuevos y atractivos proyectos. Proyectos e ideas que pueden ser considerados por aquellas instituciones encargadas de la gestión del Patrimonio.

NOTAS

- ¹ El Programa *Educación Patrimonial* ha merecido de una mención especial en la convocatoria de premios a *propuestas didácticas* de la Fundación César Manrique 2004.
- ² En concreto, desde las Direcciones Generales de Promoción Educativa, Ordenación e Innovación Educativa, Formación Profesional y Escuelas de Adultos, y Patrimonio Histórico; además de la colaboración de la Dirección General de Juventud a través de la Fundación Ideo.
- ² Los resultados de una reciente encuesta sobre el estado de la gestión patrimonial en los Cabildos son reveladores. En general, son escasos los recursos humanos y materiales que se destinan a labores educativas o de proyección social del Patrimonio. Salvo los casos de Gran Canaria, donde existe una línea de difusión muy consolidada y con dotación presupuestaria, el de Lanzarote, que cuenta con una persona para labores didácticas pero sin subvenciones para este capítulo, o el de Tenerife, que lo realiza a través del Museo Arqueológico, el resto de los Cabildos desarrollan estas actividades de manera puntual y esporádica, gracias a la buena predisposición del personal adscrito a estos servicios para participar en charlas en los colegios, visitas guiadas, exposiciones, etc. No existe una planificación para estas tareas, y todos coinciden en que la falta de presupuesto, y muchas veces las cargas administrativas, limitan estas acciones.
- ³ Por razones de espacio, y por no ser objeto de este artículo, simplemente baste señalar aquí que el concepto de *Cadena Genética de Gestión Patrimonial* hace referencia a la secuencia y prioridades que se establecen en el procedimiento de gestión pública de las evidencias patrimoniales.
- ⁴ Gándara señala cinco grandes *valores* que integran la naturaleza del Patrimonio Cultural: el estético, el histórico, el simbólico, el científico y el económico. Manuel Gándara, “La protección del patrimonio arqueológico: nuevos actores, nuevas condiciones, nueva visión”, *Cuicuilco* V.6 N. 16. México, 1999.
- ⁵ Para un acercamiento a esta concepción más dinámica del Patrimonio en el contexto de los nuevos discursos expositivos, ver los trabajos de Catherine Héau, *Patrimonio tangible e intangible*; Saúl Millán, *Del patrimonio Cultural al museo imaginario*; y Néstor García Canclini, “Patrimonios culturales. ¿Qué sería bueno inaugurar para el año 2000?”, en *Memoria 60 años de la ENAH*, México, 2000. Antonio Augusto Arantes, “La preservación del patrimonio como práctica social”, en *Memorias del simposio patrimonio y política cultural para el siglo XXI*, INAH, 1994, México. Una visión autocrítica de cómo entienden el patrimonio las comunidades “productoras” de él, puede consultarse en el excelente trabajo de Nigel Barley, *El antropólogo inocente*, Anagrama, Barcelona, 1989.
- ⁶ “La investigación participativa. Una opción metodológica para valorar los bienes culturales”. Souza González, Rosa María. En *Memorias del Simposium Patrimonio, museo y participación social*. México, 1993.
- ⁷ Para mostrar la visión de conjunto del programa se han tratado de reproducir aquí lo más fielmente posible algunas de esas fichas técnicas que recogen la calidad y originalidad de los trabajos realizados por el alumnado. Unas fichas que tratan de sintetizar los contenidos de estas propuestas, y que por otra parte, como es obvio, muestran una pequeña imagen de lo que son en realidad unos proyectos mucho más complejos y de mayor envergadura.