



INNOVACIÓN DOCENTE E INVESTIGACIÓN EN ARTE Y HUMANIDADES

José Jesús Gázquez Linares
María del Mar Molero Jurado
Ana Belén Barragán Martín
María del Mar Simón Márquez
África Martos Martínez
José Gabriel Soriano Sánchez
Nieves Fátima Oropesa Ruiz
(Eds.)

ISBN: 978-84-1324-560-7

Dykinson, S.L.

CAPÍTULO 87

EL PATRIMONIO COMO RECURSO DIDÁCTICO. ACCIÓN, PROYECCIÓN Y MEJORA PARA LA IMPLICACIÓN EN EL ENTORNO A PARTIR DEL PROYECTO “JAIME I. OBJETIVO MALLORCA: IMÁGENES DEL PASADO MEDIEVAL, REFLEJOS EN EL PRESENTE DE SALOU”

ESTHER LOZANO LÓPEZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia / INS Jaume I. Salou

INTRODUCCIÓN

Como explica Goleman (2013), el cerebro apenas registra los sucesos ordinarios o rutinarios, de manera que el proyecto piloto que aquí se presenta se ajusta a los preceptos del “learning by doing” en los que pensar, crear y experimentar se convierten en los ejes del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Un proceso de naturaleza social que ya a principios del siglo XX fue sustentado en las necesidades e intereses del alumno (Segers, 1985).

“Jaime I. Objetivo Mallorca: Imágenes del pasado medieval, reflejos en el presente de Salou” se integra en el Programa de Innovación Pedagógica de la Generalitat de Catalunya “Apadrinem el nostre patrimoni” y pretende unir la comunidad educativa de un Instituto de Secundaria con el entorno: Ciudadanía, Universidades (URV-UIB-ENTI_UB) y Ayuntamiento, de manera rigurosa, cooperativa, significativa y de calidad.

Jaime I (1208-1276), uno de los monarcas europeos más importantes de la Edad Media, da nombre al centro educativo sobre el que se asienta esta experiencia. De Salou partió el rey para emprender la conquista de Mallorca en septiembre de 1229 y desde hace 24 años en el municipio anualmente se recrean, con la participación de la ciudadanía, los acontecimientos previos a la ocupación de la isla. El esfuerzo de la organización es considerable, pero tras un análisis detenido de la fiesta se han identificado algunas carencias y errores que convendría resolver.

Más allá de la leyenda y los tópicos recurrentes, el proyecto pretende que los alumnos, de manera colaborativa, reflexiva, creativa y científica, aprendan sobre el reinado de este personaje y propongan mejoras que se implementen en las celebraciones futuras de la fiesta. A través de una propuesta interdepartamental en la que se trabajan (con diferentes intereses, necesidades y metodologías) varios aspectos de la Edad Media (indumentaria, relaciones internacionales, artillería, marina, cartografía, epidemias, medicina, alimentación, economía, religiones, arquitectura, urbanismo, pintura, miniatura, política, sociedad, lingüística,

climatología, geología, batallas,...), los alumnos de 4º de ESO, 1º y 2º de Bachillerato se “alían” con estudiantes de 1º y 2º de tres Grados universitarios diferentes (Historia del Arte y Arqueología, Historia del Arte, y Creación Artística para Videojuegos y Juegos aplicados) para mejorar sus capacidades y competencias. Juntos trabajan para conocer, comprender y valorar las manifestaciones tangibles e intangibles del legado cultural y artístico de un entorno cercano (Tarragona, Barcelona y Mallorca).

Pero en este proyecto no solo trabajan los alumnos, en la línea de lo que propone Chevallard (1991), el profesorado (de varias materias y varios niveles -obligatorios y postobligatorios-) se reúne para formar alumnos críticos capaces de enfrentarse a los cambios del siglo XXI tal y como establece la Hoja de ruta para la Educación Artística (2006). El desafío que aquí se plantea tiene una dimensión transformadora, plural e intercultural y pretende que las emociones sean uno de los motores que movilicen a alumnos y profesores a emprender acciones (Salovey y Mayer, 1990). La idea es superar las paredes, a menudo cerradas, de los centros educativos.

Antecedentes

El programa “Apadrinem” lleva en marcha en el Departament d’Ensenyament (ahora Educació) desde el curso 2017-2018 y se inspira en experiencias previas como el “Projecte Educatiu d’Adopció de Monuments” impulsado por el Camp d’Aprentatge de la Noguera (Departament d’Ensenyament) y el Centro de Estudios del Patrimonio Arqueológico de la Prehistoria (UAB); “Patrimonia’m”, desarrollado por el Museu d’Història de Barcelona (Ayuntamiento de Barcelona); y “L’escola adopta un monument”, impulsado por el Museu d’Història de Tarragona (Ayuntamiento de Tarragona). El planteamiento genérico es implicar al alumnado en el aprendizaje altamente competencial de investigación alrededor del elemento apadrinado (Bardavio, Gatell, González, Jara y Solsona, 2009).

La propuesta de “Jaime I. Objetivo Mallorca” se inscribe en la preocupación de un grupo de docentes, de varios niveles educativos y diferentes disciplinas, acerca de cómo el alumnado construye el conocimiento a partir de la información, cómo la información se transforma en conocimiento propio y cómo deben comunicarse los Institutos y las Universidades. El punto de partida para el trabajo colaborativo entre profesores de Secundaria y Universidad es la reflexión que deriva del proyecto “Ars Memoriae. Espais de creació: innovació, formació, recerca i millora docent en Història de l’Art” reconocido como grupo de trabajo por la Generalitat y por el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la URV desde 2016, año en el que fue galardonado con un “Ajut Pont” del Consell Social y el ICE de la URV para Proyectos educativos. A este grupo de trabajo pertenecemos cuatro de los profesores del equipo impulsor.

Diagnosis

Una vez comprobado que los alumnos del Instituto no conocen con profundidad la figura del rey que da nombre a su centro, ni conocen a fondo la etapa histórica en la que se fundamenta su reinado: el siglo XIII, la propuesta se materializa en un proyecto interdepartamental que une la comunidad educativa con el entorno.

El programa, ya en marcha de manera parcial desde enero de 2019, se presenta oficialmente el 26 de septiembre de 2019 ante representantes del Ayuntamiento, el Instituto, las Universidades y 160 alumnos de 4º de la ESO. Este acto tuvo su repercusión mediática en la web del Ayuntamiento y ya antes se había explicado a la ciudadanía en el marco de una conferencia realizada el día 4 del mismo mes en la Biblioteca pública de Salou dentro del programa de las XIV fiestas de “Jaume I” (la noticia también tuvo resonancia en la prensa local: Diari de Tarragona y Més Tarragona).

Tras una clase magistral sobre el monarca y su reinado, y tras visionar un video con algunos de los momentos de la fiesta en su reciente edición de 2019, los alumnos rápidamente detectaron algunos errores que convendría resolver: el rey debería ser joven y no aparentar una edad madura (tenía 21 años en el momento de la conquista); Jaime I no debería de estar acompañado por Violante de Hungría (ya que su matrimonio no se concertó hasta 1234 y desde el 29 de abril de 1229 ya contaba con la nulidad matrimonial de su primera mujer: Leonor de Castilla); su vestimenta (y sobre todo corona) debería de ser diferente; su séquito debería estar compuesto de acompañantes como calafates, cocineros, herreros o carpinteros, etc. Los alumnos pronto se manifiestan entusiasmados con la idea de contribuir a la mejora de la escenificación mediante el rigor y la búsqueda de la documentación.

Para que los estudiantes sean el centro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje se les pregunta sobre sus intereses alrededor del tema genérico, y a través de una aplicación online (en la que, de manera interactiva, responden preguntas y visualizan las respuestas en tiempo real) se crea un clima de participación propicio para emprender el reto. Una vez realizado el vaciado de las propuestas, éstas se ordenan en un índice para cada grupo-clase, después se establecen las sesiones y se diseñan las demandas del producto final en relación con el currículum del programa (Decreto 187/2015, de 25 de agosto). Los miembros del equipo de trabajo se reúnen en diversas ocasiones en el marco de un Curso de Formación de Profesorado diseñado por el Servei Educatiu del Tarragonès y reconocido por la Generalitat de Catalunya (7090911709) y deciden la dinámica de trabajo. Mecánica en la que el alumno debe desarrollar, ordenar, comprender y asimilar la información que busca y genera (sobre la base de la motivación y la emoción, tal y como proponen García y Jiménez, 2000; y Bueno, 2019).

Objetivos

El primer objetivo del proyecto es el de favorecer la implicación de los alumnos a partir de una propuesta didáctica diseñada con los criterios de significación, comunicación, acción y proyección del modelo competencial según detallan Ausubel, Novak y Hanesian (1983). Es decir, buscar la mejora de la calidad de la enseñanza y la excelencia educativa. El segundo objetivo es el de promover el conocimiento del patrimonio monumental y cultural en el marco de la formación ciudadana. El tercero es el de proyectar el conocimiento adquirido sobre el elemento apadrinado (en este caso un rey, un territorio y una época) en el entorno (Salou, Tarragona, Barcelona y Mallorca). El cuarto es el de impulsar la formación, la innovación y la mejora docente con el trabajo cooperativo del profesorado y de los alumnos. Y el quinto, que deriva de todos, es el de implicar a la comunidad educativa y a la ciudadanía en la conciencia de ser los herederos del pasado y por ello los garantes de la transferencia del conocimiento para las generaciones futuras.

Por lo tanto, en la línea de lo que propone Enkvist (2016), estudiar para valorar, conocer para disfrutar y difundir para recordar son los principales objetivos de este proyecto en el que se fomenta la transversalidad del Arte y el Patrimonio potenciando la presencia de la Universidad y el Ayuntamiento en el Instituto.

MÉTODO

Participantes

Cuatro profesores de materias diversas (Filosofía, Religión, Historia e Historia del Arte) hacen de tutores y guías durante las sesiones de trabajo que se han distribuido en dos horas seguidas a la semana, pero de manera intermitente van entrando otros docentes, hasta un total de 25.

Los 126 alumnos de 4º ESO trabajan en el aula y en la biblioteca del centro para encontrar la información, se distribuyen en 5 grupos-clase de unas 25 personas que se han organizado en grupos heterogéneos de 4-5 alumnos. Por su parte, los estudiantes de 1º de Bachillerato, un total de 34 de la materia “Fundamentos de las Artes I” trabajan de manera individual las tareas definidas en el marco del tema del Arte medieval. En el mes de febrero 20 alumnos de la Universidad Rovira i Virgili colaborarán durante dos semanas con el grupo de Bachillerato y en el mes de abril los estudiantes de Bachillerato marcharán a Mallorca donde trabajarán con 25 alumnos de la Universidad de les Illes Balears. La idea es que los alumnos del Instituto expliquen a los universitarios sus logros y las recomendaciones para la mejora de la fiesta, mientras los alumnos de Mallorca hacen de “guías” por los itinerarios de los conquistadores de la isla. Ambos grupos, de diferente nivel educativo, proyectarán así el conocimiento adquirido sobre el elemento patrimonial desde entornos

relativamente lejanos (Salou-Mallorca) y ambos se beneficiarán mutuamente de los resultados del proyecto.

Los alumnos de 4º de la ESO, 1º de Bachillerato y los de Grado aprenderán por sí mismos a descubrir el mundo medieval y encontrar datos desconocidos sobre el reinado de Jaime I. La creación compartida de contenidos de varias disciplinas y la experimentación con técnicas tradicionales (dibujo, caligrafía o costura) junto al uso de la tecnología (ordenadores, tabletas o móviles) para realizar objetos tangibles y materiales multimedia, quieren hacer de este proyecto un referente de innovación.

Presentación. Contextualización

Se trata de una oportunidad única para descubrir la trayectoria histórica de un rey fundamental vinculado con el municipio en el que se encuentra nuestro Instituto. A partir de la selección cuidadosa de temas, objetos materiales y registros intangibles (música, olores y sabores) que nos acercan a la figura de Jaume I y su entorno, los alumnos descubrirán el gusto estético de la Edad Media y conocerán las vicisitudes y anécdotas que vivieron los protagonistas (sus mujeres, hijos, parientes, amigos y enemigos). “Para comprender el significado concreto de las cosas, es necesario, previamente, conocer todos y cada uno de los elementos fundamentales que lo componen” decía Aristóteles.

Descripción

Para interpretar la evolución de nuestra historia debemos entender nuestro pasado medieval. Analizar el reinado de Jaime I más allá de los límites territoriales y situarlo en su amplio contexto internacional, en una época cosmopolita, es fundamental para apreciar la originalidad de este peculiar periodo de prosperidad. El alumnado explorará, observará y debatirá sobre el saber, la corte, la guerra, el paisaje, la religión, la vida cotidiana, ..., a través de la vida del rey, los nobles, los eclesiásticos, los campesinos y los mercaderes.

Para los valencianos Jaime I es el fundador del Reino de Valencia y para los mallorquines el de Mallorca, pero para otros muchos (por varios aspectos) se trata de un rey vinculado con su territorio: Montpellier, Ágreda, Santa Ponça, Salou, Tarragona o Barcelona también recrean en fiestas momentos de la vida del monarca. El personaje debe tanto a la historia como el mito y no podemos hablar de él sin tener en cuenta el movimiento literario de la “Renaixença”. Por ello, el proyecto no sólo se basa en el siglo XIII, pretende entender porqué estamos rodeados de Jaime I (hoteles, Institutos, Universidades, Premios, esculturas, calles, parques o paradas de estaciones).

Rey de Aragón, de Mallorca y de Valencia, conde de Barcelona y de Urgell, y señor de Montpellier fue hijo de Pedro II de Aragón y de María de Montpellier. Monarca de gran carácter y de fuerte personalidad, religioso y guerrero, creyente y “pecador”, fue

el primer gran protagonista de la expansión mediterránea de la Corona de Aragón y murió a los 68 años.

Fundamentación pedagógica del programa. Metodología, actividades y recursos

Decía Plutarco “el cerebro no es un vaso por llenar, sino una luz por encender”. Apadrinar un elemento patrimonial por parte del centro comporta darle valor, profundizar en el conocimiento desde el punto de vista cultural y, a la vez, hacer que este conocimiento sea socialmente relevante (que llegue al entorno). Promover la dimensión significativa, comunicativa, de acción y de proyección del aprendizaje permite situar el alumno como sujeto activo de su aprendizaje y hacer que se implique en el territorio y en la sociedad a través de un concepto de ciudadanía crítica y responsable.

La cooperación interdepartamental se realiza a partir de la transversalidad de la Historia del Arte, que es la materia sobre la que descansa y se fundamenta este proyecto. Los profesores, como ya se ha comentado, se reúnen en sesiones de trabajo donde se aportan reflexiones y propuestas, respetando el calendario fijado y unificando los criterios de las Unidades Didácticas. Para entender cómo se crea la identidad de centro a partir de la memoria de Jaime I se propone realizar un emocionante viaje al pasado. El 5 de septiembre de 1229 es el punto de partida de la recreación histórica de la Fiesta de Salou, evento que pretende actuar como estímulo emocional para la ciudadanía. La voluntad principal de este proyecto es ayudar a "transformar" y mejorar esta Fiesta para que se pueda convertir en un referente de una actividad lúdica y atractiva tratada con rigor científico.

Las materias implicadas son Historia del Arte, Religión, Historia de la Música, Catalán. Historia, Geografía, Filosofía, Lengua castellana, Artes escénicas, Biología, Química, Tecnología, Inglés, Francés, Visual y Plástica, Dibujo, Diseño, Cultura audiovisual, Matemáticas, Animación sociocultural y turística,...

RESULTADOS

Cronograma y plan de trabajo

En el primer año (2019) se realiza el “Descubrimiento”. Los alumnos investigan, a partir de artículos científicos como los extraídos del volumen editado por Ferrer (2011), para entender el feudalismo y comprender la relación entre el rey, los eclesiásticos, los nobles, los caballeros, los mercaderes y comerciantes. Se trabaja el rito del juramento de fidelidad mediante una actividad de teatralización; se explica la necesidad de conquistar territorios para establecer rutas comerciales, y se geolocalizan tanto los itinerarios del rey en el año 1229 (a partir de Miret, 2007) como las batallas; se estudia el cristianismo y las principales diferencias frente a musulmanes y judíos; se trabajan textos en diferentes lenguas (Crónicas en catalán o

castellano, textos en latín); se analiza la música eclesiástica y la de la vida cotidiana a partir de las manifestaciones plásticas y los registros sonoros; se ven películas y/o documentales y/o videojuegos; y finalmente se analiza el imaginario actual de la época medieval.

El panorama artístico, fruto de la comprensión multicultural y mediterránea, del siglo XIII se mostrará en una exposición (a partir de paneles) que se localizará en el vestíbulo del Instituto y luego pasará al Ayuntamiento de Salou. El curso se cerrará con una Jornada de innovación docente reconocida por la Generalitat en la que los propios estudiantes participarán al lado de profesores invitados. La idea es mostrar al resto de la comunidad educativa los principales avances del proyecto.

En el 2020 se pondrá en marcha el “Laboratorio pedagógico”. Desde el ámbito creativo se ilustrará la conquista en forma de cómic; se hará alguna pieza del vestuario (como la corona, el cetro o la capa); se trabajará la heráldica para realizar un escudo-tipo; se realizarán caligrafías que se convertirán en puntos de libros o en camisetas; se estudiarán las costas, el clima, la astronomía (desde las materias de Geografía, Historia y Geología) y se comparará con la actualidad; se investigará lo que se sabe sobre las guerras desde la materia de Biología (heridas y epidemias); se profundizará en la pintura como propaganda y en la arquitectura como poder (desde la Historia del Arte); y se finalizará el curso con una visita a Santa María de Poblet (Tarragona), monasterio donde descansan los restos del rey y donde los alumnos escenificarán los funerales del monarca. Se visitará el recinto para entender la vida monástica y se analizará la liturgia benedictina a diferentes horas del día gracias a la presencia de la comunidad cisterciense.

El 2021 es el año en el que se recopilarán las conclusiones y las recomendaciones. Tras el estudio, y con los datos sobre la mesa se planteará la colaboración con la Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas_UB para hacer animaciones, propuestas de videojuegos, juegos de mesa o juegos aplicados. Se presentará el trabajo final en formato festival fuera del centro y se cerrarán las unidades didácticas por disciplinas con el material audiovisual y multimedia implementado durante el proyecto. Las pautas para mejorar aspectos de la fiesta de Salou, las propuestas-consejos, serán ofrecidas al Ayuntamiento en formato de memoria, expediente que presentarán los propios alumnos del INS Jaume I.

La insistencia en la memoria colectiva y en que el patrimonio está “vivo” pero tiene que ser visibilizado de manera rigurosa, son los fundamentos de este proyecto cuya capacidad transformadora y proyección social de los resultados será bien recibida tanto por la ciudadanía como por el turismo que anualmente llena la ciudad de Salou.

Según recientes estudios, como los realizados por Heifetz y Marty (2002) o Bolívar-Botía (2010), un buen liderazgo mejora el resultado de los alumnos puesto

que influye de manera directa en las motivaciones y las capacidades de los docentes. Un buen liderazgo es clave para el aprendizaje y en este proyecto el liderazgo es distribuido y eficaz. Definir el programa, organizar de manera sistemática y comprensible, y fomentar el trabajo conjunto, de colaboración y formación entre docentes de diversas materias y niveles educativos es un todo un reto. La coordinación y la planificación sobre los aprendizajes que tienen que conseguir los alumnos a lo largo de este proyecto hace que la “asignatura” gane en complejidad.

Es evidente que los alumnos aprenden mejor si el conjunto de las experiencias están bien articuladas. Se trata de hacer una reflexión sobre los elementos del proceso de enseñanza aprendizaje: qué y como se enseña, y cómo se evalúa. El punto de partida es pensar sobre los objetivos formativos: las competencias y los conocimientos que pretendemos que los alumnos aprendan, y decidir sobre la mejor opción metodológica y el espacio en que se desarrollan las acciones. El punto final es la evaluación ya que sin evaluarnos es imposible aprender. Una de las finalidades es evaluar para regular los aprendizajes durante la secuencia y otra evaluar para comprobar qué es lo que se ha aprendido.

El patrimonio cultural es una de las fuentes de riqueza e identidad de nuestras sociedades y es uno de los principales agentes para configurar la riqueza del territorio. Aunque el Arte es esencial para la formación integral, muchas veces su consideración está alejada de la realidad, la intención de este proyecto es acercarla ya que, además, no se puede mejorar la Fiesta del Rey sin tener en cuenta las representaciones plásticas de su época.

El punto de partida es la Petición de Florencia de 2009 en la que se defendía la necesidad de dar unos “dimensión europea a la enseñanza de la Historia del Arte, instituirlo en todos los países de Europa supondría dar un notable impulso (al asociar a los futuros ciudadanos de Europa a su propia historia) en una Europa de la cultura [...] la historia de las formas artísticas es a Europa un constante proceso de intercambio, de enriquecimiento en un espacio común en todos los ámbitos de la creación [...] El lenguaje de las imágenes, muy presente en las manifestaciones contemporáneas, es común a todos los ciudadanos de la Unión. Una formación de al menos una hora semanal en Historia del Arte en los 27 países miembros de la Unión sería para los jóvenes europeos una preciosa ocasión de encuentro con la riqueza artística de su ciudad, de su país y de Europa, de invitación a la movilidad y al descubrimiento en el seno del continente y de integración cultural europea en el respeto a la historia [...] su enseñanza en la escuela en todos los países de la Unión permitiría a sus habitantes comprender el espíritu de comunidad artística que une a Europa desde hace tres milenios”.

Valorar y conocer el Arte y el Patrimonio mediante un discurso riguroso y explicativo de los contextos tiene que servir como elemento significativo de cohesión

social y cultural. No podemos olvidar que somos el segundo país europeo en calidad y volumen de patrimonio histórico, y el tercero en el mundo en Patrimonio de la Humanidad (precedido solo de Italia y China). En este sentido, la figura de Jaime I es un referente indiscutible.

DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

Todo lo que puedes imaginar es real decía Pablo Ruiz Picasso. Este proyecto inicia su andadura. La idea es que sea dinámico y flexible para que sea real y efectivo, por eso lo que aquí se presenta es un punto de partida. La Declaración Universal de los Derechos Humanos detalla en el artículo 27 “toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a disfrutar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”. Aprender a comprender, apreciar y experimentar las expresiones artísticas y los protagonistas de la Historia es un largo proceso que ha de ser sistemático a lo largo de los años. Los alumnos del Instituto, pero también los de tres Universidades, tienen una oportunidad única de contribuir con su estudio a la mejora de una Fiesta ciudadana que se lleva a cabo desde hace 24 años, y por ello a ser partícipes activos de la recreación histórica realizada con rigor científico.

Las sociedades del siglo XXI exigen cada vez más trabajadores creativos, flexibles e innovadores, y los sistemas educativos tienen que ajustarse a esta nueva situación. La educación de calidad es una educación que ofrece a los estudiantes la posibilidad de aprender las capacidades útiles para la sociedad, es una enseñanza que se adecua a sus vidas, aspiraciones e intereses, es inclusiva y está basada en los Derechos Humanos. El proyecto que aquí se presenta no está cerrado, variará con el tiempo y con las inquietudes de la comunidad educativa, pero siempre en relación con los 7 principios del aprendizaje desglosados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (Dumont, Istance y Benavides, 2010).

Tal como señala Robinson “la imaginación es el rasgo característico de la inteligencia humana, la creatividad es la aplicación de la imaginación y la innovación completa el proceso utilizando el pensamiento crítico en la aplicación de una idea”. Valorar las expresiones culturales para favorecer la construcción de la identidad personal dentro de un mundo global y diverso son objetivos prioritarios en este proyecto puesto que, según Lipman, Sharp y Ocanyan (1980) “la capacidad creativa de uno se amplifica cuando mira la capacidad creativa del otro”.

REFERENCIAS

Ausubel, D.P., Novak, J.D., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trías.

Bardavio, A., Gatell, C., González, P., Jara, M.A., y Solsona, R. (2009). Teoria i pràctica de l'adopció escolar de monuments L'experiència de la Universitat Autònoma de Barcelona i el Camp d'Aprenentatge de la Noguera. *Treballs d'Arqueologia*, 15, 103-121.

Bolívar-Botía, A. (2010). ¿Cómo un liderazgo pedagógico y distribuido mejora los logros académicos? Revisión de la investigación y propuesta. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 3, 79-106.

Bueno, D. (2019). *Neurociencia para educadores*. Barcelona: Octaedro.

Chevallard, Y. (1991). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.

Decreto 187/2025, de 25 de agosto. Ordenació dels ensenyaments de l'Educació Secundària Obligatoria on s'estableixen diverses competències bàsiques directament relacionades amb els objectius definits al programa: Apadrinem el nostre patrimoni

Dumont, H., Istance, D., y Benavides, F. (2010). *The Nature of Learning: Using Research to Inspire Practice*. OECD: UNESCO.

Enkvist, I. (2016). *El complejo oficio del profesor. Consejos para una educación de calidad*. Madrid: Fine.

Ferrer, M.T. (2011). *El poder reial i les institucions. La política internacional. La família reial i la política successòria. La figura de Jaume I. El món cultural i artístic. Jaume I, Commemoració del VIII Centenari del naixement*, Vol. 1. Barcelona: Institut d'Estudis Catalans.

Ferrer, M.T. (2011). *L'economia rural. L'articulació urbana. Les institucions eclesiàstiques. L'expansió territorial. El comerç. Jaume I, Commemoració del VIII Centenari del naixement*, Vol. 2. Barcelona: Institut d'Estudis Catalans.

García, E., y Jiménez, M.P. (2000). Cien años de estudio para la emoción. *Revista de Historia de la Psicología*, 21, 707-717.

Goleman, D. (2013). *El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos*. Barcelona: B.S.A.

Heifetz, R.A., y Marty, L. (2002). *Leadership on the line. Staying Alive through the Dangers of Leading*. Boston: Harvard Business School Press.

Lipman, M., Sharp, S., y Ocanyan, F. (1980). *Philosophy in the Classroom*. Philadelphia: PA, Temple University Press.

Miret, J. (2007). *Itinerari de Jaume I el Conqueridor (1291-1327)*. Barcelona: Institut d'Estudis Catalans.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2006). *Hoja de ruta para la Educación Artística*. Conferencia mundial sobre la Educación Artística: Construir capacidades creativas para el siglo XXI. Lisboa.

Salovey, P., y Mayer, J.D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition, and Personality*, 9, 185-211.

Segers, J.A. (1985). *En torno a Decroly* (vol. 2). Madrid: Ministerio de Educación.