

Autoría

Aurélien Beguet, Nuri Cassanyes Borrell, Maria Teresa Natale, Laura Romero Torres, Pier Giacomo Sola

Versión

Versión castellana, Diciembre 2023

Imágenes

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

Copyright

Los recursos se pueden utilizar de acuerdo a:

Licencia Creative Commons No Comercial-Compartir Igual (CC BY-NC-SA)






Exención de responsabilidad

El proyecto PITCHER ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ (Acuerdo de Subvención 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Unión Europea y la Agencia Nacional Francesa para el Programa Erasmus+ no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



Tabla de contenidos

Prólogo	4	
La oferta educativa PITCHER	5	
Síntesis: Saqueo en el Pueblo	7	
Instrucciones para profesores	7	
Cómo utilizar este Recurso Educativo	 7-11  11-14  14-18	8
Annexo 1: Soluciones.....	26	

Prólogo

El proyecto PITCHER (Programa Erasmus+, 2021-2024) pretende diseñar y probar un conjunto de recursos educativos abiertos centrados en mejorar la capacidad de profesores y educadores a la hora de preparar nuevas experiencias de aprendizaje para apoyar la lucha contra el saqueo y el tráfico ilícito de bienes culturales.

El proyecto pretende proponer un nuevo modelo de sensibilización de los jóvenes sobre el problema de la lucha contra el saqueo y el tráfico ilícito de bienes culturales, centrándose inicialmente en los profesores de escuela, para despertar su interés y potenciar su desarrollo profesional en este ámbito.

PITCHER se basa en las recomendaciones finales del proyecto europeo NETCHER (H2020 - 2019-2021) coordinado por el CNRS, que implementó una sólida red transversal, así como recomendaciones sobre la lucha contra el saqueo y el tráfico de bienes culturales. Uno de los componentes de las recomendaciones es la necesidad de sensibilización y orientación hacia las comunidades educativas.

La idea del proyecto surge de ENSP (el Centro de investigación de la academia nacional de policía francesa) y de la asociación Michael Culture - miembros del consorcio NETCHER - y reúne a BIBRACTE, actor principal de la Arqueología, MUSEOMIX, una referencia en mediación para museos, y escuelas de Francia, Grecia, Italia y España, para codiseñar e implementar el proyecto PITCHER.



Foto: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

Esperamos que este recurso aporte una nueva dimensión a su trabajo, así como que lo utilice para desarrollar estas actividades con sus alumnos. Los temas seleccionados han sido elegidos junto con profesores y educadores procedentes de Francia, Grecia, Italia y España a través de grupos focales y encuestas. Cada recurso va acompañado de puntos clave de aprendizaje, así como de varios datos o datos interesantes, que pretenden utilizarse para provocar un debate más profundo.




Los recursos y los textos que los acompañan están diseñados como ayudas educativas independientes. En este sentido, el recurso pretende proporcionar un marco general desde el cual usted puede escoger las cuestiones más relevantes para sus actividades. El módulo se puede utilizar en cualquier país y en cualquier contexto, ya que aborda cuestiones que son transfronterizas y universales.

Para obtener más información sobre el proyecto PITCHER, visite:

<https://www.pitcher-project.eu>





La oferta educativa PITCHER

Los recursos educativos abiertos de *PITCHER* incluyen los siguientes módulos de aprendizaje, enumerados aquí según las materias y la edad sugerida de los estudiantes destinatarios:

	 7-11	 11-14	 14-18
Todos los temas		Case Studies	Case Studies
		The Raiders of the Lost Art	
Robo de antigüedades y obras de arte	The Mysterious Theft	The Mysterious Theft	Guilty Treasures
	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Protect the sites!	Protect the sites!
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
	Saqueo en el Pueblo	Saqueo en el Pueblo	Saqueo en el Pueblo
		El barro que habla	PillarT
Venta de objetos robados	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
			Guilty Treasures
			PillarT
Canales de tráfico e identificación de los actores	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
			Guilty Treasures

			PillarT
Lucha contra el tráfico del patrimonio cultural	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Protect the sites!	Protect the sites!
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
		El barro que habla	PillarT
Investigación de la procedencia y trazabilidad		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
			PillarT
Restitución de objetos robados	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
Preservación de la memoria de los objetos desaparecidos	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
Por qué está prohibido, Qué consecuencias tiene	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
		Entrevistas Cruzadas	Entrevistas Cruzadas
		Protect the sites!	Protect the sites!
		Itinerario de una Estela	Itinerario de una Estela
		El barro que habla	PillarT

Síntesis: Saqueo en el Pueblo

Tema:	Robo de antigüedades y obras de arte
Rango de edad:	 7-11  11-14  14-18
Programa Educativo:	Historia, historia del arte, educación cívica y de valores
Tiempo:	 45 minutos
Materiales y herramientas:	Manual de instrucciones, bolígrafo y piezas del museo y/o yacimiento
Habilidades logradas:	Compartir y colaborar, adquisición de conocimientos y vocabulario específico
Objetivos del aprendizaje:	Motivar a los estudiantes a: <ul style="list-style-type: none">• Comprender mejor las razones por las cuales combatir el tráfico de patrimonio cultural es tan importante.• Entender que existen múltiples formas de combatirlo.• Descubrir que esta lucha implica a actores de diversas profesiones.

Instrucciones para profesores

Debes organizar una visita a un sitio arqueológico o museo y preparar, junto con el personal del sitio/museo, una lista de tareas para adaptar el juego de escape presentado en las siguientes páginas a tu contexto específico.

El ejemplo aquí presentado se refiere al Musée des Amis de Castrum Vetus en Chateauneuf-les-Martigues, Francia. Fue diseñado e implementado durante el evento Museomix organizado allí del 10 al 12 de noviembre de 2023.

Cómo utilizar este Recurso Educativo



7-11



11-14



14-18

Bienvenido al juego de escape "Saqueo en el Pueblo", creado por los socios del proyecto PITCHER dentro de la sesión de Museomix en Chateaufort-les-Martigues del 10 al 12 de noviembre de 2023.

El proyecto PITCHER (<http://www.pitcher-project.eu>), lanzado en el marco del Programa Erasmus+, tiene como objetivo proponer un nuevo modelo para sensibilizar a los jóvenes sobre el problema del saqueo y el tráfico ilícito de bienes culturales, centrándose inicialmente en los maestros de escuela para despertar su interés y mejorar su desarrollo profesional en este campo.

Los visitantes del Musée des Amis du Castrum Vetus están invitados a detenerse en seis salas para descubrir algunos de los principales artefactos presentes en el museo. Aprenderán cómo las exhibiciones podrían estar amenazadas por personas que quieren robarlas por interés personal o para obtener beneficios económicos. Suponemos que algunos objetos han sido robados y se invita a los visitantes a recuperarlos y devolverlos al museo. Como primer paso, reciben información general sobre el saqueo y los riesgos asociados de perder nuestra identidad cultural.

Los visitantes comienzan su misión desde la primera sala, que presenta artefactos del Mesolítico, y avanzan a través del Neolítico, la Edad de Bronce, la Edad Greco-Romana, la Edad Medieval hasta la Edad Moderna.

Se propone un objeto para cada período histórico, y se invita a los visitantes a encontrarlo en la sala. Reciben una historia sobre un posible saqueador que ha robado el objeto, para familiarizarse con los riesgos que amenazan los objetos culturales.

Para pasar de una sala a la siguiente, se les pide a los visitantes que resuelvan un desafío basado en los objetos de ese período histórico. Resolver la pregunta les proporciona una parte de la clave necesaria para abrir la taquilla al final de su visita, donde encontrarán el tesoro final con los objetos robados y los devolverán al museo. Ten en cuenta que cada parte de la clave incluye un número necesario para encontrar la llave que abre el cofre.

¿Estás listo para empezar?

Lee las instrucciones cuidadosamente y síguelas exactamente:

- Entra a la 1ra sala y lee la 1ra historia de la era Mesolítica.
- Resuelve el 1er desafío y obtén la 1ra pista.



¿Qué es el saqueo?



El saqueo es la extracción ilícita de artefactos de un sitio arqueológico o un museo. Es una de las principales fuentes de artefactos para el mercado de antigüedades. Está vinculado a la estabilidad económica y política de la nación de origen, aumentando los niveles de saqueo durante épocas de guerra o crisis, aunque se sabe que ocurre durante tiempos de paz, y algunos saqueadores participan en la práctica como medio de ingresos.

El saqueo representa una amenaza significativa para la preservación de la riqueza cultural e histórica

dentro de una comunidad. Este fenómeno puede manifestarse de diversas maneras, desde la extracción ilegal de objetos artísticos hasta la degradación deliberada de sitios arqueológicos y arquitectónicos. Uno de los problemas fundamentales asociados con el saqueo del patrimonio es la pérdida de identidad cultural. Cuando se quitan o destruyen activos significativos, la comunidad afectada puede experimentar una desconexión de sus propias raíces y la historia que los precedió. Esto puede tener un impacto duradero en la cohesión social y la transmisión intergeneracional de valores culturales.

El patrimonio arquitectónico también sufre las consecuencias de este fenómeno. Los edificios antiguos, monumentos y otras obras arquitectónicas únicas pueden dañarse de manera irreparable o incluso eliminarse, privando a las generaciones futuras de un legado arquitectónico rico y diverso.

El saqueo del patrimonio también alimenta el mercado ilegal de arte y objetos antiguos. Más allá de los aspectos tangibles, el saqueo del patrimonio destaca la fragilidad de los vínculos emocionales con el pasado. La destrucción o pérdida de objetos y lugares significativos puede afectar profundamente cómo una comunidad comprende su propia historia y su relación con el mundo.

Desde el año 2000, el ICOM ha publicado sus Listas Rojas para combatir el tráfico ilícito de bienes culturales que causa un daño significativo al patrimonio, especialmente en regiones del mundo donde la propiedad cultural es más susceptible al robo y saqueo. Estas listas tienen como objetivo crear conciencia sobre el contrabando y el comercio ilícito de objetos culturales. Las Listas Rojas del ICOM son herramientas diseñadas para ayudar a la policía y a los funcionarios de aduanas, a los profesionales del patrimonio y a los comerciantes de arte y antigüedades a identificar los tipos de objetos más susceptibles al tráfico ilícito. Hemos utilizado un enfoque similar para simular que los objetos de este museo han sido o podrían ser robados, y hacer que los ciudadanos sean conscientes de la importancia de luchar juntos para proteger nuestras memorias y patrimonio.

En conclusión, el saqueo del patrimonio no solo afecta objetos y lugares específicos, sino que también impacta en los tejidos sociales y culturales de una comunidad. Preservar el patrimonio no se trata solo de resguardar monumentos y artefactos, sino también de proteger la identidad y cohesión de una sociedad.

Historia 1: Período Mesolítico



Soy miembro de una secta satánica que quiere acabar con el maltrato animal. En la primavera del año pasado, tuve que realizar la primera prueba para poder tener plenos derechos de voto. Como soy muy ágil y de espíritu privilegiado, tuve que robar un hacha mesolítica del museo de Châteauneuf-les-Martigues. Esta hacha tiene la particularidad de que formaba parte de un ritual de la época y que está grabada. Es una pieza única de valor incalculable. Es por ello que quisieron utilizarlo para el próximo ritual de iniciación de la fuente negra. Al completar con éxito este ritual, fui recibido con honores y me convertí en miembro de pleno derecho. Para mi esto me llena de orgullo.



Reto 1

¿Sabes cómo es posible crear pegamento prehistórico?

Puedes recolectar trozos de resina de un pino que se forma naturalmente para protegerse contra insectos y daños en la corteza. La resina también contiene algunos trozos de corteza y pequeños insectos, así que, para hacerla más efectiva, debe ser purificada calentándola sobre un fuego en un tamiz (que en tiempos prehistóricos estaba hecho de un cuenco de terracota con agujeros) y dejando que la resina se derrame, convirtiéndose en líquido cuando se calienta.

En este punto, para crear un pegamento más elástico, debes mezclarlo con cera de abejas natural, siempre al calor del fuego. El resultado es increíble: al aplicar pegamento a dos piezas de madera y unir las, después de unos minutos quedan firmemente unidas entre sí. El secreto está en conocer la fórmula correcta de la mezcla: 70% de resina - 30% de cera de abejas. Aquí tienes que completar una tarea más sencilla.

Con la concha de tu kit, debes decorar la arcilla modeladora, inspirándote en los objetos que encuentras en esta sala.

Historia 2: Período Neolítico



Soy el director de una tienda de antigüedades y, con frecuencia, mis clientes me preguntan si tengo algún jarrón antiguo para venderles. Recientemente, un adinerado coleccionista suizo me ha solicitado proporcionarle un jarrón cardial: le apasionan mucho este tipo de artefactos y está dispuesto a pagar varios miles de euros para comprar uno de ellos.

La cultura cerámica cardial es una fase del Neolítico, principalmente en el sur de Francia, el noroeste de Italia, la costa este de España y la costa atlántica de Marruecos, fechada en el sexto milenio a.C. Este estilo decorativo toma su nombre de las impresiones hechas en la arcilla fresca de la cerámica utilizando una concha, *Cardium edule*.

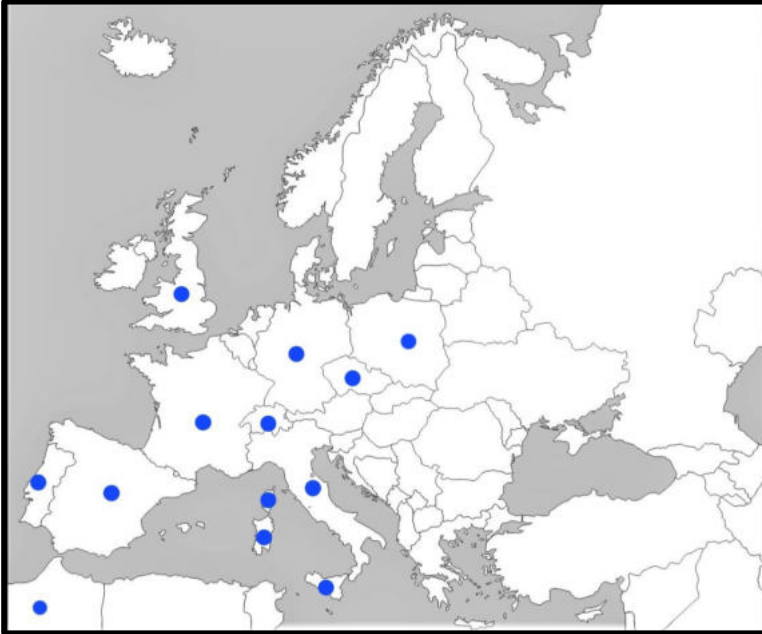
Sin embargo, es muy difícil encontrar este objeto en el mercado, mientras que algunos de ellos se pueden encontrar en museos franceses. Sé que en el Museo de los Amigos de Castrum Vetus, en Chateauneuf-les—

Martigues, tienen una pieza maravillosa. Le pedí a un amigo mío en Marsella que encontrara la manera de robarlo del Museo. ¡El dinero que ganaré con mi cliente será suficiente para proporcionarle al ladrón y a mi amigo intermediario suficiente dinero para convencerlos de que me ayuden!



Reto 2

El siguiente mapa muestra los países donde estuvo presente la civilización Campaniforme. ¿Puede identificar las ubicaciones geográficas agregando el número del país en el mapa?



1. Alemania
2. Cerdeña
3. Chequia
4. Córcega
5. España
6. Francia
7. Inglaterra
8. Italia
9. Marruecos
10. Polonia
11. Portugal
12. Sicilia
13. Suiza

Historia 3: Edad del Bronce



Soy ciudadano de Châteauneuf-les-Martigues, tengo 45 años y he estado trabajando en en la hosteleria hasta hace pocos meses. Este era el sustento económico de mi casa...

Necesito dinero para mantener las necesidades de mi familia, pero me resulta muy difícil encontrar un nuevo trabajo. Un amigo me dijo que vendiendo materiales encontrados en las playas con un detector de metales (anillos, pendientes, etc.), podría ganar fácilmente un pequeño salario de forma regular.

Lo pensé y decidí invertir en un detector de metales. Durante algunas semanas, fui a la playa todos los días y logré obtener un salario semanal gracias a la venta de todos los objetos que encontré.

Esta semana, fui un paso más allá... En el pueblo, tenemos un yacimiento arqueológico. Una noche, me aburría y decidí recorrer todo el yacimiento con el detector de metales. Encontré varios objetos de metal que parecen antiguos. Para evitar ser descubierto, cubrí los agujeros con la misma tierra que saqué. Tengo muchos huesos y cerámica, pero no creo que pueda venderlos... En cambio, encontré un maravilloso regalo: un puñal de bronce. Este mes, tendré un salario adicional, y mi familia y yo podremos disfrutar de una excelente cena en un restaurante de 3 estrellas.



Reto 3

Te proponemos un desafío muy glamoroso. A través de la información que puedas encontrar en la sala y las imágenes que te proporcionamos, debes vestir la muñeca con un vestido, un adorno (pendientes, broche, zapatos, ...) y algo de cabello. Veamos quién creará el modelo más moderno. 😊



Historia 4: Época Romana



Soy un empresario rico y tengo una hermosa villa en la Costa Azul. Me encanta decorar los caminos de mi jardín con vistas al mar con ánforas mediterráneas. Me enteré de que un buzo había visto recientemente la punta de un ánfora durante una excursión y que, con la ayuda de las autoridades locales, el ánfora había sido recuperada, restaurada y expuesta en la sección romana del Museo. Cuando la vi comprendí que era un ánfora de vino tipo Dressel B y ordené el robo a un ladrón profesional.

Una gran ánfora cilíndrica con hombros angulares, asas largas y una boca en el cuello. Esta forma es el ánfora de vino italiana más importante del período republicano tardío, con una amplia distribución alrededor del Mediterráneo y en las provincias del noroeste. Desde entonces, el ánfora luce en mi jardín.



Reto 4

Asocia los eventos históricos correspondientes a los siete emperadores romanos aquí enumerados y encuentra las monedas correspondientes en la vitrina. Advertencia: hay dos monedas que no están presentes en el museo. ¿Cuáles son?



Augusto



Nerón



Adriano



Trajano



Aureliano



Diocleciano



Constantino el grande

- Nacimiento de Cristo
- Conquista de Dacia
- Construcción del Muro en el norte de Inglaterra
- Construcción de las murallas de Roma
- Edicto de Milán
- Incendio en Roma
- Institución de la Tetrarquía

Historia 5: Edad Media



Estoy escribiendo mi historia desde mi celda en una prisión de París. Hace unos meses me puse en contacto con la orden religiosa benedictina para informarles que en el museo de Châteauneuf-les-Martigues exponían una estatua de Santiago.

Sabía que es de gran valor para este grupo religioso y yo necesitaba el dinero. Rápidamente acordamos la fecha del vuelo, el precio, así como la fecha y lugar de entrega.

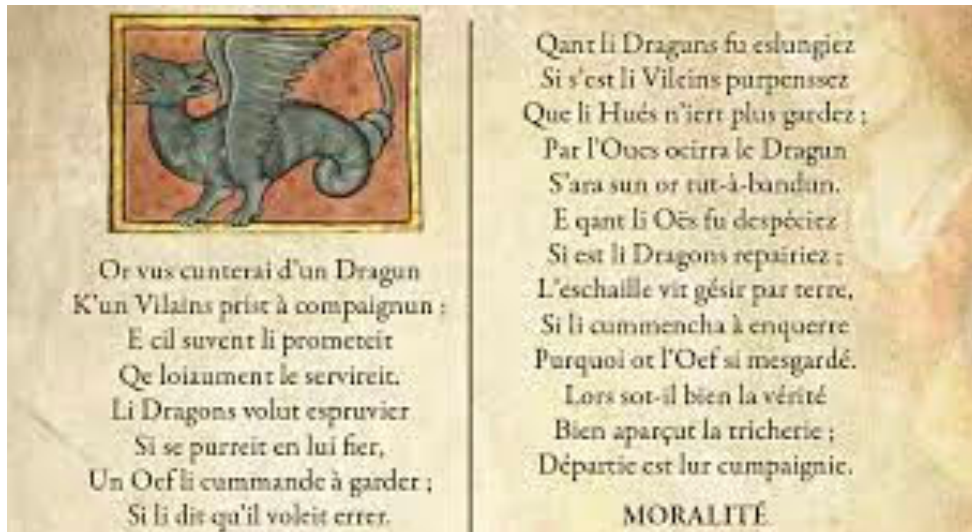
Robarlo fue fácil porque el sistema de seguridad del museo es muy sencillo y logré controlar bastante bien mis nervios. El problema fue la entrega. Acordamos dejar pasar unos días para no levantar sospechas, así que tuve la estatua escondida por unos días.

Alguien, aún no he descubierto quién fue, llamó a la policía y nos estaban esperando y.... ya sabes cómo termina la historia.



Reto 5

En la vitrina se puede ver un código de época medieval. Está cerrado y no se puede leer, sin embargo, supongamos que el texto es este:



En el siguiente texto faltan algunas palabras del manuscrito. Debes situar las palabras correctas en el lugar adecuado:

Draguns, vérité, loiaument, compaignun, despéciez

Or vos cunterai d'un Dragun K'un Vilains prist à _____; E cil suvent li prometeit Qe _____ le servireit. Li Dragons volut espruvier Si se purreit en lui fier, Un Oefli cummande à garder ; Si li dit qu'il voleit errer.

Qant li _____ fu eslungiez Si s'est li Vileins purpensessez Que li Hués n'iert plus gardez ; Par l'Oues ocirra le Dragun S'ara sun or tut-à-bandun. E qant li Oës fu _____ Si est li Dragons repairiez ; L'eschaille vit gésir par terre, Si li cummencha à enquerre Pourquoi ot l'Oef si mesgardé.

Lors sot-il bien la _____ Bien aparçut la tricherie ; Départie est lur compaignie.

MORALITÉ

Historia 6: Tiempos modernos



I Me encantan las bicicletas y tengo una gran colección de bicicletas en casa. Incluye bicicletas de deportistas famosos del pasado, como Jacques Anquetil y Bernard Hinault.

Estoy buscando una pieza muy peculiar que todavía falta: la Pétrole 2 HP, una motocicleta construida por Peugeot en 1904. Es una pieza rara que no se encuentra fácilmente, pero sé que la puedo encontrar en el Museo de los Amigos de Castrum Vetus en Chateauneuf-les-Martigues. Una vez intenté y logré robarla, pero el ladrón fue descubierto mientras cruzaba la frontera italiana entre Mentone y Ventimiglia. La policía aduanera fue alertada por este extraño vehículo y consultó

la base de datos en línea de objetos robados creada por las fuerzas policiales europeas. Esta vez tuve mala suerte y la Pétrole fue devuelta al museo, ¡pero todavía no he abandonado mis planes!



Reto 6

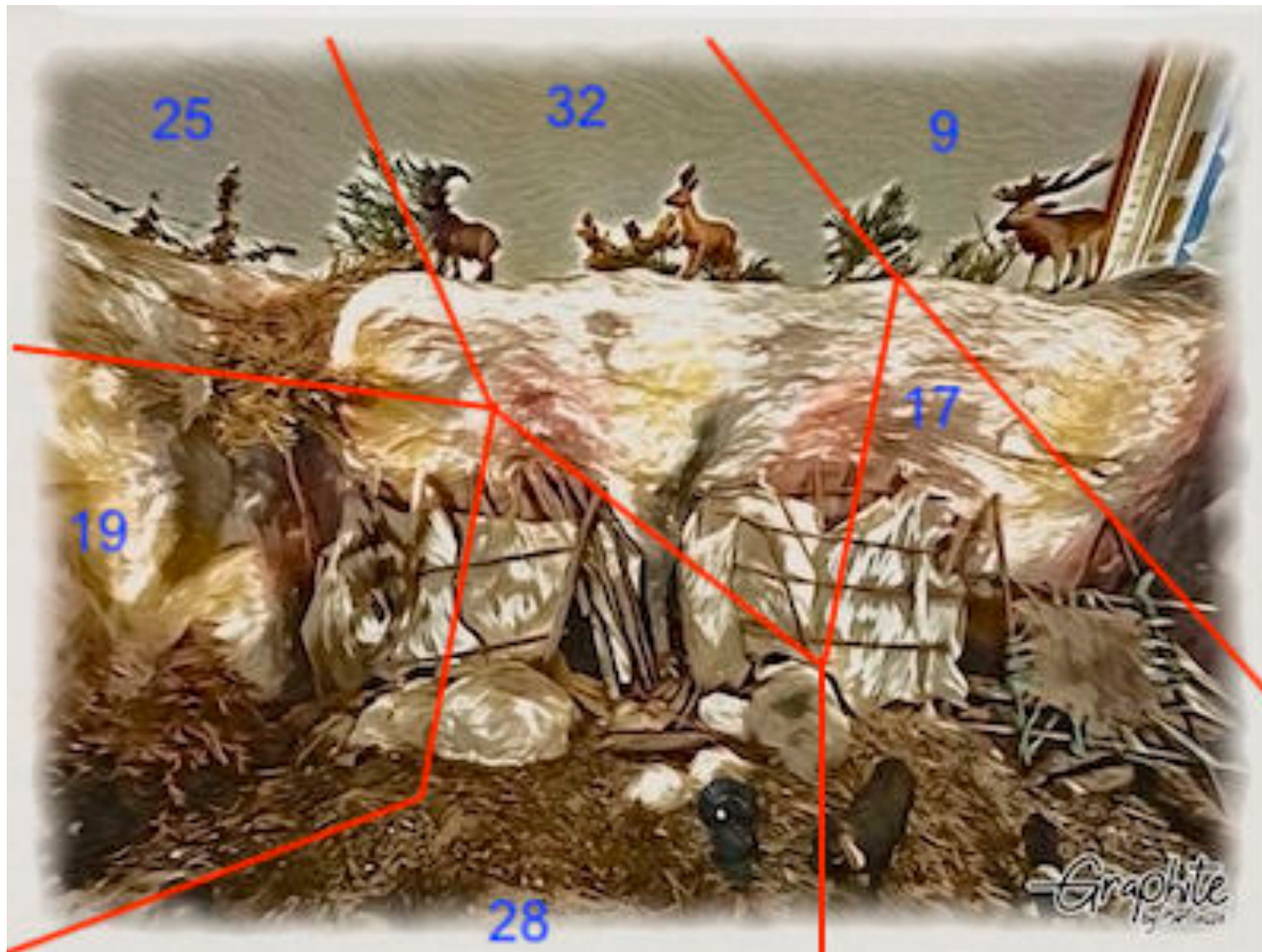
¿Para qué se utilizaron estas herramientas? Asocia el número correcto al objeto adecuado.



Cesta para capturar pájaros
Olla caliente noruega
Herramienta para cortar lana de oveja

Peine cardador
Herramienta para trillar trigo
Fogón para cocinar alimentos
Herramienta para prensar uvas en la tina de vino.

Las seis piezas de la llave para descubrir el código para abrir el casillero. La suma total de los números es igual a 130, el código para abrir el casillero.



Esta es la postal que se les entrega a los visitantes al finalizar su recorrido, como regalo por su participación.



Pídale al personal del Museo que le muestre la Font aux Pigeons.

¿Sabes por qué se llama así este yacimiento arqueológico?

En la Edad Media, donde hoy está la carretera, había un castillo y el señor era el único que tenía derecho a criar palomas.

En caso de peligro, las palomas criadas en el castillo podían acudir a la pila bautismal a beber y así los habitantes del castillo nunca se quedaban sin comida.





Reconstrucción del rompecabezas e identificación del código



Los objetos robados, en el casillero, se devuelven al museo

