

a debate TIC en red abiertas a la ciudadanía: ¿un recurso creciente para el conocimiento, la investigación y la tutela del patrimonio cultural?

| coordinan José María Martín Civantos, Maurizio Toscano y Elena Correa Jiménez

@arqueo_industrial: un proyecto divulgativo y educativo sobre patrimonio industrial de España y Portugal

L. Alberto Polo Romero, Irene Salinero Sánchez | Universidad Rey Juan Carlos

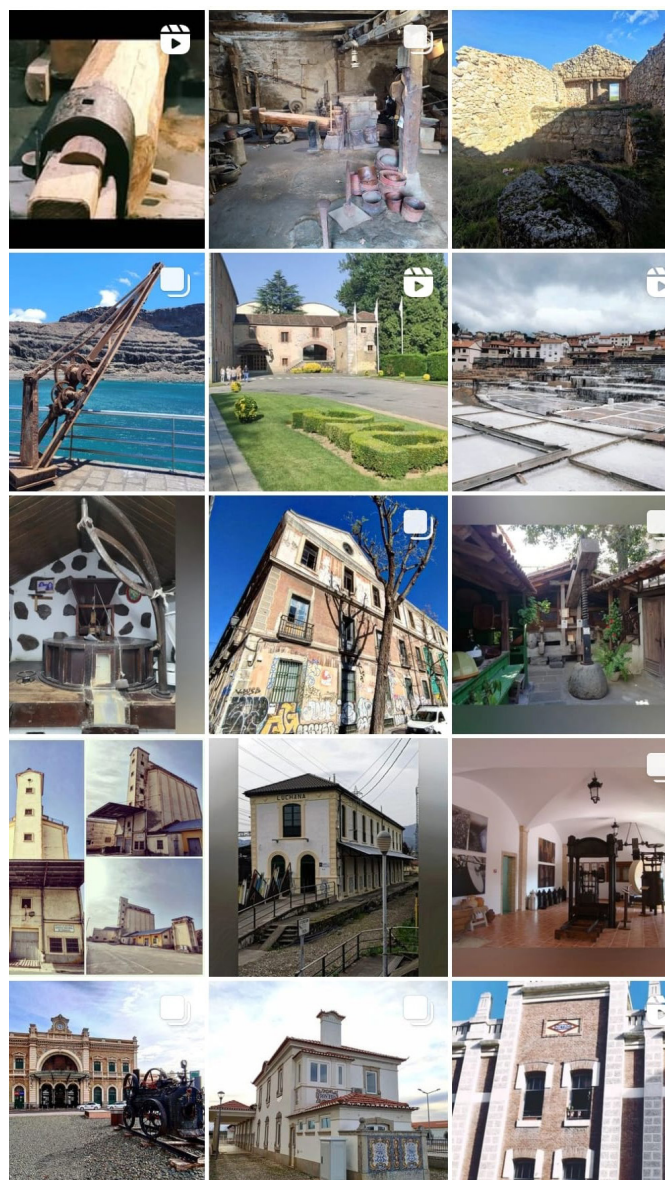
URL de la contribución <<http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5336>>

Las herramientas digitales han abierto un abanico de posibilidades, tanto en la comunicación a todos los públicos como nuevos horizontes participativos (Delgado Anés y Romero Pellitero 2017). Las diferentes plataformas de interacción social son espacios de comunicación innovadores que permiten un uso divulgativo pero también didáctico.

El uso de las redes sociales cada día está en aumento, un modo más en el que se puede interactuar con un público más amplio. Esta tendencia está al alza y cada vez vemos que este medio es utilizado por instituciones, medios de comunicación, grupos de investigación, empresas de arqueología y divulgación. Gracias a su carácter interactivo, están abiertas a la participación y revierten en un mayor conocimiento y estima hacia los bienes patrimoniales (Besó Ros 2021).

El proyecto didáctico @arqueo_industrial, impulsado desde el Área de Arqueología y el Laboratorio de Arqueología y Humanidades Digitales de la Universidad Rey Juan Carlos, nace en marzo de 2020, justo antes del confinamiento general provocado por la crisis sanitaria de la COVID-19.

Este proyecto colaborativo y participativo se creó en el marco de las asignaturas de Arqueología y Arqueología Industrial de los grados de Ingeniería Química e Ingeniería de Materiales en la ya citada institución. No obstante, este perfil está abierto a la participación de toda persona interesada en el patrimonio y arqueología industrial. Se apoya firmemente en la participación ciudadana, pues el patrimonio es de todos y su difusión y la participación de forma activa debe incumbir a las sociedades para la preservación del patrimonio en general y del industrial en particular.



feed de @arqueo_industrial

...a debate TIC en red abiertas a la ciudadanía: ¿un recurso creciente para el conocimiento, la investigación y la tutela del patrimonio cultural?

| coordinan José María Martín Civantos, Maurizio Toscano y Elena Correa Jiménez

Lo anteriormente expuesto se basa en el concepto de cocreación, que fue acuñado por Prahalad y Ramaswamy (2000), y tiene relación con el mundo de los negocios. Desde esta perspectiva, definieron cocreación como “la creación de valor en forma conjunta entre la empresa y los clientes” (Prahalad y Ramaswamy 2004, 34). A partir de este momento, y a causa de su éxito, se propagó también al ámbito educativo como un modelo pedagógico relevante por desarrollar un conjunto de estrategias que facilitan la fluidez epistémica (McLaughlan y Lodge 2019). Además, el pensamiento de diseño y la cocreación son estrategias que el alumnado puede extrapolar en múltiples disciplinas y contextos, siendo un recurso útil para cuando deban abordar nuevos problemas de manera autónoma. Las estrategias basadas en el pensamiento de diseño son buenas para el aprendizaje y los estudiantes las transfieren espontáneamente más allá de la aplicación en el aula, tal y como apunta la investigación de Chin et ál. (2019).

Estos aspectos son muy importantes cuando se trata de inculcar la importancia del patrimonio industrial a estudiantes que nada tienen que ver con disciplinas históricas o humanísticas. Por lo que, a través de buscar su “patrimonio industrial cercano”, se involucran en la investigación histórica y patrimonial, entendiendo la importancia de estos bienes para la historia de sus barrios y/o municipios. Se trata de la recopilación de enclaves a partir de un simple cuestionario de *Forms Office* para mantener la privacidad del alumnado y recoger toda la información necesaria para generar una base de datos que permite la creación de un mapa colaborativo en continua actualización. La exportación de los datos se hace a partir de la herramienta *StoryMaps* de ArcGIS, que permite la generación de contenidos didácticos, usarlos y compartirlos. Con esta actividad anual se pretende que los alumnos se introduzcan en el uso de las geotecnologías y las TIC mediante metodologías de trabajo colaborativo, así como ponerlos a disposición del público general a través de mapas o incluso vídeos. Finalmente, cabe destacar cómo también alumnos y profesores elaboran las publicaciones en forma de fotografía o vídeo corto para Instagram, lo que supone un atractivo en la



Pozo Sotón (San Martín de Aurelio, Asturias)



Antigua fábrica de harinas, actual Escuela de Artes Universidad de Évora (Évora, Portugal) | fotos L. Alberto Polo Romero

forma de acercar el patrimonio industrial a las generaciones más jóvenes.

En las dos últimas décadas se ha producido una revolución en el campo de la información geográfica, que se ha traducido en una importante proliferación de las tecnologías de la información geográfica (TIG). Muchas de ellas, aunque han sido diseñadas para uso doméstico, como el GPS, o incluso empresarial o institucional como ArcGIS Online, también se utilizan en la enseñanza. Las TIG han marcado una importante transformación en la enseñanza (De Miguel y De Lázaro 2020), especialmente en Secundaria, siendo herramientas fundamenta-

les en centros educativos donde principios pedagógicos basados en metodologías activas como el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje centrado en el alumno o la enseñanza personalizada, prevalecen sobre otros métodos (Martínez-Hernández et ál. 2016).

El uso de la ciencia abierta, participativa y a través de las TIC permite crear experiencias didácticas que tengan una perspectiva temporal a lo largo de diferentes cursos académicos.

BIBLIOGRAFÍA

- Besó Ros, A. (2021) Redes sociales y patrimonio. Una aproximación desde la historia de la difusión de los bienes culturales. *revista ph*, n.º 102, pp. 187-188. Disponible en: <https://doi.org/10.33349/2021.102.4823> [Consulta: 10/04/2023]
- Bocanegra Barbecho, L., Toscano M. y Delgado Anés, L. (2017) Co-creación, participación y redes sociales para hacer historia. Ciencia con y para la sociedad. *Historia y Comunicación Social*, vol. 22, n.º 2, pp. 325-346. Disponible en: <https://doi.org/10.5209/HICS.57847> [Consulta: 10/04/2023]
- Chin, D.B., Blair, K.P., Wolf, R.C., Conlin, L.D., Cutumisu, M., Pfaffman, J. y Schwartz, D.L. (2019) Educating and Measuring Choice: A Test of the Transfer of Design Thinking in Problem Solving and Learning. *Journal of the Learning Sciences*, vol. 28, n.º 3, pp. 337- 380. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/10508406.2019.1570933> [Consulta: 10/04/2023]
- Delgado Anés, L. y Romero Pellitero, P. (2017) La arqueología virtual, generadora de recursos para la comunicación y participación. En: Bocanegra, L. y García López, A. (ed.) *Con la Red/En la Red: Creación, investigación y comunicación cultural y artística en la Era de Internet*. Granada: Universidad de Granada, pp. 192-214. Disponible en: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48875> [Consulta: 10/04/2023]
- De Miguel González, R. y De Lázaro Torres, M.L. (2020) WebGIS implementation and effectiveness in secondary education using the digital atlas for schools. *Journal of Geography*, vol. 119, n.º 2, pp. 74-85
- Martínez-Hernández, C., Ibarra, A.D., Pérez, J.P. y Figueres, C. (2016) El uso de SIG de software libre en una práctica de Biología y Geología de 4º de ESO: los ecosistemas. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, n.º 30/1, pp. 103-116. Disponible en: <https://doi.org/10.7203/dces.30.4584> [Consulta: 10/04/2023]
- McLaughlan, R. y Lodge, J.M. (2019) Facilitating epistemic fluency through design thinking: a strategy for the broader

application of studio pedagogy within higher education. *Teaching in Higher Education*, vol. 24, n.º 1, pp. 81-97. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/13562517.2018.1461621> [Consulta: 10/04/2023]

- Prahalad, C.K. y Ramaswamy, V. (2000) Co-opting Customer Competence. *Harvard Business Review*, January–February 2000. Disponible en: <https://hbr.org/2000/01/co-opting-customer-competence> [Consulta: 10/04/2023]
- Prahalad, C. K. y Ramaswamy, V. (2004) *The Future of Competition. Co-Creating Unique Value with Customers*. Massachusetts: Harvard Business Review School