

Entre la educación patrimonial y el videojuego

Daniel Camuñas-García, María Encarnación Cambil-Hernández, María Pilar Cáceres-Reche | Universidad de Granada

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5756>

En el siglo pasado, Gianni Rodari expresó en uno de sus manifiestos su propia idea sobre el fomento de la lectura en la infancia y adolescencia (Rodari 2017). En vez de apoyarse en la rigurosa investigación científica, el pedagogo italiano se basó en su experiencia personal y cotidiana, proponiendo que si queríamos que los niños y niñas dejaran de leer, siguiéramos echándole la culpa del fracaso lector a la televisión y a los cómics. Esta afirmación tiene la capacidad de agitar de manera performativa la perspectiva romántica de aquellos que no pueden –o no quieren– entender que cualquier metodología educativa debe estar arraigada en el presente si quiere ser significativa. Detrás de la contundente declaración de Rodari se esconde una potente idea educativa para la educación cultural de los niños, una idea que posiblemente la educación patrimonial en su breve historia no ha tenido la libertad de explorar con plenitud: el entorno cultural y artístico que envuelve a un niño está irremediamente interconectado y es complicado, si no imposible, de segmentar en compartimentos estancos. Crear barreras procedimentales basadas en nuestras percepciones de lo que es o no patrimonio, o de lo que es o no educar en patrimonio, puede llegar a convertirse en un pesado dogma repetitivo con escaso beneficio para el propósito central de la educación patrimonial: formar individuos capaces de interpretar críticamente y disfrutar de manera diversa de la cultura y el arte. Porque, ¿no es este su objetivo?

La liquidez categórica a la que Bauman (2007) hizo referencia es una de las pocas verdades fundamentales a las que agarrarnos para poder analizar las interacciones actuales entre las diversas esferas artísticas y culturales que nos envuelven. Por lo tanto, es razonable que, en el presente contexto sociocultural, y a pesar de los notables progresos logrados en las últimas décadas, la educación patrimonial y, en particular, los educadores

responsables de aplicar teorías y propuestas en el aula diariamente, se hallen sumergidos en una especie de existencialismo milénial, marcado por referencias cambiantes e inestables que les exigen replantear y actualizar constantemente su enfoque.

La digitalización del patrimonio ha dado lugar a una variedad de prácticas de recepción, consumo y discursos asociados a ellas que necesitan de una reflexión profunda acerca de cómo esta realidad cibercultural impacta y se interrelaciona con la educación patrimonial. La omnipresente “pantalla” ha dejado de ser meramente una ventana hacia contenidos audiovisuales, transformándose en una acaparadora de todo tipo de prácticas. El metamedio electrónico del que Alan Kay comenzó a hablar en los años 70, ese ordenador capaz de unificar y codificar otros medios y lenguajes existentes, se ha integrado de manera inherente en nuestra perspectiva del mundo contemporáneo y, por supuesto, en el entorno experiencial de nuestro alumnado.

En este marco de transición digital, las prácticas de recepción y consumo cultural han evolucionado en consonancia con la modernidad. Las estadísticas en España ofrecen una visión clara de ese fenómeno, mostrando, por ejemplo, que el 95 % de los niños y niñas de entre 10 y 15 años consumen contenido audiovisual en internet (INE 2022), mientras que el 79 % de los niños y niñas de entre 6 y 11 años, y el 84 % de aquellos de entre 11 y 14 años, juegan regularmente a videojuegos (AEVI 2023). La tasa de adopción de internet entre los menores en España ha superado con creces el umbral del 90 %, y se estima que, en promedio, pasan unas 4-5 horas diarias frente a una pantalla (Smahel et ál. 2020). En lugar de adoptar una postura apocalíptica frente a estas estadísticas, es importante abordar la complejidad de



Venba (Visai Games, 2023) es un juego sobre reconectar con tus raíces a través de la cocina | ilustración digital Visai Studios

la realidad que subyace detrás de estos datos numéricos. Necesitamos reflexionar sobre cómo la escuela en general, y la educación patrimonial en particular, pueden integrarse a nivel teórico, práctico, institucional y metodológico en este contexto actual. Desafortunadamente, los marcos institucionales en los que operamos, a pesar de mostrar claros indicios de una creciente atención y explícita inclusión curricular en temas de competencia mediática y digital en todos los niveles educativos, aún no se han adaptado completamente a los contextos culturales y artísticos en los que está inmerso nuestro alumnado. En el enfoque didáctico de los diversos entornos digitales, donde crece y se expande el patrimonio cultural (videojuegos, redes sociales, aplicaciones, realidad virtual, etc.), se percibe una tendencia a tratarlos de manera fragmentada e independiente. Esto perpetúa una perspectiva que no es coherente con la relevancia y las interrelaciones que estos entornos poseen hoy en día.

Este desfase entre las instituciones educativas y la cultura contemporánea se agrava aún más cuando reflexio-

namos sobre el tipo de formación inicial y continua que se ofrece a los educadores para mantenerse al día en este campo. Si la educación patrimonial “tradicional” no tiene la presencia necesaria (y a menudo carece de rigurosidad) en los planes de estudio de la formación docente, es razonable suponer que se presta poca o nula atención a las formas digitales de educación patrimonial.

Pero no todo está perdido. La liquidez cultural que define a la producción contemporánea, a pesar de que puede desafiar nuestra ordenada comprensión del patrimonio, destapa las profundas interconexiones comunicativas que se dan entre las diversas esferas artísticas y culturales. Dentro de ese conjunto de entornos digitales, hay uno que sobresale en particular y que, considerando las estadísticas previamente mencionadas en relación con el consumo y la recepción cultural de nuestro alumnado, merece nuestra atención: los videojuegos.

El videojuego se encuentra completamente desaparecido de las leyes educativas, de los currículos escolares y



Alba: A Wildlife Adventure (Ustwo Games, 2020) es un juego sobre salvar el medioambiente | ilustración digital Ustwo Games

de los programas de formación inicial y continua del profesorado. Institucionalmente, el juego digital se percibe solo como una industria de ocio y entretenimiento que no necesita abordaje educativo, lo cual es comprensible en cierta medida, dado que aún persiste en la sociedad una visión generalizada que lo concibe únicamente de esa manera; jugadores y jugadoras incluidas. Sin embargo, si dejáramos de ver el videojuego solo como entretenimiento digital y lo entenderíamos como una esfera de la actividad humana que, a través de sus narrativas y experiencias, moldea el imaginario cultural de casi el 80 % de la infancia y la juventud, ¿permitiríamos que ese vasto océano de información y estímulo quede desprovisto de dispositivos formativos que les ayuden a abordarlo críticamente y con libertad?

Integrar en la educación patrimonial toda esta producción nativamente digital que inunda el día a día de los estudiantes podría ser un primer paso fundamental para su reconocimiento como materia prima con la que seguir construyendo patrimonio(s). El contexto cultural en el que nos movemos, tanto nosotros como nuestro alumnado, exige una mirada atenta a estas obras desde la confianza, reconociendo, en primer lugar, que nuestro bagaje como educadores patrimoniales tiene mucho que aportar a la didáctica del videojuego y, en segundo lugar, que los videojuegos, como expresiones culturales profundamente arraigadas en la realidad de los jóvenes, también tienen mucho que aportar a su desarrollo y crecimiento como agentes culturales.

BIBLIOGRAFÍA

- AEVI [Asociación Española de Videojuegos] (2023) *La industria del videojuego en España en 2022*. Madrid: AEVI
- Bauman, Z. (2007) *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa
- INE [Instituto Nacional de Estadística] (2022) *Encuesta sobre equipamiento y uso de las tecnologías de información y comunicación en los hogares*. Madrid: INE
- Rodari, G. (2017) *Escuela de fantasía. Reflexiones sobre educación para profesores, padres y niños*. Barcelona: Blackie Books
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020) *EU Kids Online 2020: Survey Results From 19 Countries*. Londres: EU Kids Online