

El uso de las herramientas digitales en educación patrimonial ¿es un desafío?

Rocio Verna Venturo Hures | Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Lima (Perú)

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5765>

Es posible vislumbrar que cada año existe un mayor acercamiento entre la escuela y el patrimonio, y esto se da por medio de una estrategia didáctica denominada educación patrimonial, la cual desarrolla una acción pedagógica de modo permanente y sistemático con la finalidad de acercar el patrimonio cultural con los estudiantes, permitiendo así su valoración, protección y difusión.

La educación patrimonial tiene un potencial formativo relacionado a la formación de competencias cívicas (Scalcione 2021) y propicia la motivación, comprensión y la reflexión de sucesos ocurridos en el pasado, generando con ello ciudadanos críticos que reconozcan, comprendan, valoren y acepten su cultura, así como sus tradiciones y su pasado histórico (Castro y López 2017).

En la actualidad la acción educativa del patrimonio no está limitada solo a la transmisión de contenidos culturales y simbólicos, tanto en ámbitos formales, no formales, presenciales o a distancia, sino también está relacionada al redescubrimiento de la identidad de la persona y del entorno al que pertenece, y cuya herencia es su expresión cultural (Luigini y Panciroli 2018). Asimismo, la educación patrimonial no es estática, siempre está abierta al cambio y se adapta de acuerdo a las demandas pedagógicas vigentes.

Las últimas innovaciones digitales y tecnológicas han invadido todos los ámbitos provocando cambios fundamentales en nuestra vida. En cuanto a la educación, estos avances brindan oportunidades para nuevas formas de aprendizaje jamás pensadas años atrás. Esta súbita inmersión digital y tecnológica en la educación la vivimos durante la etapa de la pandemia, donde la única manera de aprender era utilizando los dispositivos digitales.

La educación patrimonial no es ajena al uso cada vez más difundido de recursos virtuales en entornos de aprendizaje, y su aplicación ya viene desarrollándose desde años anteriores, lo cual permite una mejora y ampliación de su uso. Las tecnologías digitales desarrollan una función importante en el proceso de intervención y recreación del patrimonio cultural. Tenemos ejemplos de la difusión de museos digitales que cuentan con una amplia gama de recursos digitales, recorridos virtuales, entre otros recursos; también se tienen las experiencias inmersivas con tecnologías de realidad aumentada y la realidad virtual; además, están los juegos interactivos, las simulaciones, las aplicaciones que permiten interactuar con el patrimonio cultural, entre otras.

El uso de estas herramientas digitales es beneficioso y atractivo para los estudiantes ya que fomenta la creatividad y permiten el desarrollo de competencias críticas, así como la reflexión y el análisis; además, como es dinámico, las herramientas digitales pueden adaptarse a diferentes edades y estilos de aprendizaje (Telefónica 2021).

La experiencia patrimonial en entornos digitales debe ser inmersa en una pedagogía dinámica y problematizadora que sea capaz de desarrollar estrategias adecuadas para atender cada necesidad de la persona y de la sociedad (Luigini y Panciroli 2018).

A diferencia de la vasta experiencia digital en países como España, Italia, Reino Unido y Estados Unidos, por mencionar solo algunos, donde se han implementado tecnologías digitales en educación patrimonial relacionadas con la realidad virtual y aumentada, con el uso de aplicaciones, los recorridos virtuales, los recursos interactivos o las experiencias inmersivas, entre otros, en

América del Sur estamos siguiendo el ejemplo de los que nos anteceden, y uno de los países que destaca es Chile, que está mostrando un gran desarrollo en el uso de las herramientas digitales.

En el caso de Perú estamos demostrando un gran avance desde los últimos diez años, puesto que ya contamos con varias instituciones culturales que están aplicando recorridos virtuales que permiten a las personas explorar museos desde sus casas. También se están implementando aplicaciones que utilizan realidad aumentada para brindar información complementaria sobre sitios históricos y arqueológicos, y los visitantes pueden escanear códigos QR para acceder a contenido multimedia que explican el significado cultural del lugar.

En esta ocasión, brindaré dos ejemplos que demuestran lo señalado. En primer lugar está el uso de una aplicación interactiva que combina tres herramientas de realidad aumentada y virtual para los sectores investigación, turismo y educación, es la herramienta interactiva *Patrimonio Virtual*. Esta experiencia inmersiva de realidad virtual y aumentada es un proyecto interdisciplinario para la difusión científica, educativa y turística del patrimonio material edificado que forma parte de la ruta del barroco andino en el departamento de Cusco. El segundo ejemplo se presentó a mediados de 2024, donde la Zona arqueológica de Caral demostró el apli-



cativo para celulares denominado **CARAL-PERÚ**, que presenta una experiencia inmersiva, utilizando gafas de realidad virtual. Esta experiencia tiene la finalidad de difundir la historia, las costumbres y los valores de la civilización Caral, la más antigua de América.

Pese a que el uso de herramientas digitales en educación patrimonial está avanzando, aun tenemos desafíos que enfrenta el Perú en educación digital. Según Care Perú (2021) esta brecha digital involucra la falta de dispositivos tecnológicos para el acceso de los estudiantes a sus clases, la escasa o en algunos casos nula conexión a Internet, y la alfabetización digital. Es así que durante los primeros meses del año 2021, en Lima Metropolitana el 50,2 % de hogares tenía al menos una computadora y el 63,3 % si contaba con Internet. Con respecto al área rural de nuestro país la brecha era mayor, ya que solo el 7,2 % de hogares tenía solo una computadora y el 13,2 % tenía servicio de Internet; a estos datos hay que sumarle que, hasta antes de la pandemia, el 60 % de las escuelas peruanas no tenía un adecuado equipamiento tecnológico y el 79 % no contaba con acceso a Internet.



Esta brecha digital en el Perú nos muestra desafíos en el uso generalizado de herramientas digitales para la educación patrimonial; estas desigualdades limitan las oportunidades de nuevas estrategias del conocimiento del patrimonio cultural para los estudiantes; pero nada está dicho, es posible superarlo con la colaboración no solo del Estado, sino también de las empresas priva-

das e inversionistas que tienen interés en la difusión del patrimonio. El acceso a herramientas digitales en la educación patrimonial en el Perú está en expansión y continuará con el apoyo de todos.

Las iniciativas para reducir la brecha digital y mejorar el uso de herramientas digitales en educación patrimonial son importantes para mejorar las competencias y aprendizajes. Existen algunas iniciativas para digitalizar colecciones tanto de museos, como de sitios arqueológicos, permitiendo su exhibición en línea, asimismo hay interés de algunas empresas privadas en la difusión del patrimonio. Estas y otras acciones que se puedan sumar facilitarán el acceso al patrimonio cultural y contribuirán con su preservación y difusión.

BIBLIOGRAFÍA

- Care Perú (2021) *Brecha digital en educación: ¿cómo afecta a las y los estudiantes y qué estamos haciendo para cerrarla?* Disponible en: <https://care.org.pe/brecha-digital-en-educacion-como-afecta-a-las-y-los-estudiantes-y-que-estamos-haciendo-para-cerrarla/> [Consulta: 12/11/2024]
- Castro, B. y López, R. (2017) La educación patrimonial al servicio de la ciudadanía. En: Miralles, P., Gómez, C. y Rodríguez, R. (ed.) *La enseñanza de la historia en el siglo XXI. Desarrollo y evaluación de competencias históricas para una ciudadanía democrática*. Murcia: Editum, pp. 167-188
- Luigini, A. y Panciroli, C. (2018) Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio. En: Luigini, A. y Panciroli, C. (coord.) *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milán: FrancoAngeli, pp. 17-32
- Scalcione, V.N. (2021) Citizenship education, cultural heritage pedagogy: reflections on social pedagogy. *Formazione e Insegnamento*, vol. 19, n.º 3, pp. 197-206. Disponible en: https://doi.org/10.7346/fei-XIX-03-21_14 [Consulta: 12/11/2024]
- Telefónica (2021) Digitalización de los museos: la cultura se conecta con el público. *Blog Telefónica*, 8 de diciembre de 2021. Disponible en: <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/digitalizacion-de-los-museos-la-cultura-se-conecta-con-el-publico/> [Consulta: 12/11/2024]