

La importancia de la utilización de las herramientas digitales en la educación patrimonial

Joan Callarisa Mas | Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5788>

El trabajo de elementos patrimoniales a partir de las herramientas digitales es un recurso muy útil e interesante. Es evidente que se debe saber utilizar y no abusar de él, ya que puede producir el efecto contrario. De forma que se evite que sin querer queden neutralizados los elementos patrimoniales que se querrían poner en énfasis y mostrarlos para poder trabajar esta educación patrimonial tan necesaria en el ámbito formal y no formal.

La utilización de herramientas digitales en el ámbito educativo ha ayudado dentro de la educación patrimonial sobre todo en los entornos más desfavorecidos, ya que ha permitido que ciertos sectores que no podrían acceder a este contenido e información puedan hacerlo gracias a este tipo de tecnologías. Un ejemplo es Google Arts and Culture, que permite contemplar obras de arte de museos de todo el mundo sin salir de la escuela. Estas herramientas son accesibles y pueden utilizarse en un entorno sin demasiados recursos, de modo que permite que los alumnos accedan a una cultura que solamente se podría observar *in situ*.

Como siempre, tampoco es cuestión de abusar y utilizar demasiados dispositivos como videojuegos y restándole importancia al contenido patrimonial. Siempre es más interesante poder conocer los elementos patrimoniales en su entorno concreto, pero estas aplicaciones nos pueden ayudar para que el acceso al patrimonio sea más amplio y democrático.

Pero es vital que estas herramientas digitales sean educativas. Como decía anteriormente, hemos de vigilar que no se conviertan en un simple videojuego, donde el alumno solamente juegue y no aprenda. Ya que detrás de la herramienta, debe haber la aplicación didáctica.

Ejemplo de herramientas digitales bien entendidas son las que se utilizan en el Museo de Arte Medieval de Vic (antiguo Museo Episcopal). El museo es *partner* del proyecto Google Arts & Culture y esto les ha permitido incorporar la visita virtual de *street view* a las salas del museo y poder hacer así un tour virtual en línea. Permitiendo este acceso a todo el mundo. Desde hace tiempo utilizan las nuevas tecnologías en torno a la digitalización en 3D haciendo copias de piezas. La aplicación de la tecnología digital ha hecho posible la creación de copias de obras que antes no se podían manipular, por cuestiones de conservación de la pieza. Las posibilidades educativas de los usos de estas copias son múltiples.

Otra actividad a destacar, que forma parte de su programación educativa, es una actividad para primaria y secundaria que lleva por nombre Auso. Una de romanos. Esta actividad consiste en sumergirse en el mundo romano utilizando el lenguaje audiovisual. La casa romana, el foro y



Niño realizando la actividad de Auso. Una de romanos | foto museuartmedieval.cat

el templo serán algunos de los escenarios que se utilizan para editar un cortometraje sobre diferentes aspectos de la vida de los romanos. El alumnado descubren cómo y dónde vivían, los edificios públicos, qué creencias tenían, la indumentaria... Realizan un guion y, utilizando herramientas digitales hacen una grabación. Una vez visualizado se llevan a la escuela el material para editar un cortometraje sobre la vida cotidiana en esta época.

La preparación de todo este material se hizo con el asesoramiento de una historiadora especialista en la época y la ayuda de técnicos que conocen y utilizan en sus trabajos el uso de estas herramientas digitales.

Aquí pues podemos observar cómo un material interesante que trabaja una época como la romana, conservándose además vestigios de aquel periodo tanto en la ciudad y en el museo, ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, pero a partir de un rigor académico. Y demuestra que este tipo de aprendizaje mediante el uso de herramientas TIC puede ser muy satisfactorio para el alumnado. El principales dificultades cuando se utilizan estas herramientas es conseguir no abusar de ellas, para evitar que no se conviertan en mero divertimento, y conseguir que tengan un rigor académico. Si se logran estas dos condiciones, es evidente que para el aprendizaje patrimonial de los alumnos siempre será de gran ayuda. Este tipo de herramientas digitales aplicadas a la educación patrimonial favorecen y ayudan a la participación y creatividad del alumnado en relación a su proceso de aprendizaje.

Desde hace años existen museos que integran elementos multimedia, exposiciones virtuales, simulaciones de entornos tridimensionales, visitas virtuales interactivas, etc., y que permiten este paso del mundo real al mundo virtual que enriquece el conocimiento.

Para terminar, me gustaría señalar cómo estas herramientas estimulan el interés por aprender de los alumnos. Los educadores patrimoniales del Museo Medieval de Vic comentaban que los fines de semana siguientes a la realización de la actividad de Auso. Una de roma-

nos, para las escuelas o institutos de la comarca, solían aumentar las visitas al museo y a sus colecciones porque los alumnos y alumnas pedían a sus familias poder ir otra vez al museo para compartir con ellos la información que habían adquirido con la sesión educativa. Un dato que nos indica que estas herramientas bien utilizadas, y no abusando de ellas como si fuera un videojuego, fomentan el interés educativo de los alumnos.