

Educación patrimonial y herramientas digitales: experiencia en la formación continua de docentes

Lizandra Maria de Aguiar Zanon Soares | Licenciada en Ciencias Biológicas
Simonne Teixeira | Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5791>

La incorporación de tecnologías digitales a la educación patrimonial (EP) ha sido un tema ampliamente debatido en las últimas décadas. En nuestro contexto, el Grupo de Pesquisa Oficina de Estudos do Patrimônio Cultural (GP Oficina) de la Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF), desde 2004, contribuye significativamente para la formación continua de docentes. Este texto informa cómo la GP Oficina utiliza enfoques pedagógicos formativos que integran EP y tecnologías digitales, promoviendo reflexiones críticas sobre identidad y ciudadanía.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación Digital (TDIC) tienen el potencial de democratizar el acceso al patrimonio cultural, facilitando la experiencia de aprendizaje de una manera innovadora. En el GP Oficina, trabajamos directamente con la formación continua docente, donde estos participan y desarrollan propuestas que involucran tecnologías digitales, como reconstrucciones virtuales de sitios patrimoniales, mapas interactivos y narrativas digitales, para involucrar a los estudiantes en sus contextos escolares durante el desarrollo de la actividad docente.

Entendemos que el uso de herramientas digitales en la educación patrimonial puede ser positivo, siempre y cuando cumpla con ciertos requisitos, como la relevancia pedagógica, entendiendo que las herramientas deben estar alineadas con objetivos claros, brindando una experiencia significativa que vaya más allá del entretenimiento; la accesibilidad, que debe ser inclusiva, asegurando que comunidades de diferentes realidades socioeconómicas puedan utilizarlos; e interactividad y colaboración porque es necesario promover la participa-

ción activa de los estudiantes, fomentando la creatividad y la coautoría.

A pesar de los avances, el uso de la TDIC no siempre se traduce en calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Existe una tendencia a centrarse en la cantidad de recursos disponibles, lo que a menudo diluye la profundidad de las experiencias. Durante las actividades del GP Oficina nos dimos cuenta de que la implementación exitosa de herramientas digitales requiere de intencionalidad pedagógica. El simple uso de la tecnología, sin alineamiento con una propuesta educativa robusta, tiende a crear experiencias superficiales que no promueven la reflexión ni el sentido de pertenencia.

En las reuniones preparatorias de los cursos que ofrecemos, los participantes del GP Oficina frecuentemente enfatizan que el contenido debe estar siempre en el centro de las actividades, con las tecnologías actuando como facilitadoras y no como objetivo final. La formación que ofrecemos busca dotar a los docentes de habilidades para seleccionar y adaptar críticamente los recursos digitales, promoviendo un aprendizaje significativo.

Si bien las TDIC ofrecen nuevas posibilidades, también presentan desafíos, especialmente en un país marcado por una gran desigualdad social. En el contexto de la educación patrimonial, algunas limitaciones incluyen la falta de infraestructura, ya que las escuelas, tanto en las zonas centrales como en las más remotas, a menudo enfrentan problemas como el acceso limitado a Internet y la falta de equipos adecuados. No podemos dejar de señalar las desigualdades digitales,

a debate *Uso y abuso de las herramientas digitales en educación patrimonial*

| coordinan Alex Ibañez-Etxebarria y Ursula Luna



Grupo de Investigación | fotos Lizandra María de Aguiar Zanon Soares

ya que no todos los estudiantes tienen dispositivos ni están familiarizados con las herramientas tecnológicas. Y, por último, la insuficiente formación de muchos docentes, especialmente los mayores, que todavía se sienten inseguros a la hora de integrar las TDIC en sus prácticas pedagógicas.

Consideramos que el problema no está en el uso de los recursos digitales, pero sí en qué contenidos deben ser seleccionados y contextualizados. Un aspecto relevante de la educación patrimonial mediada por la tecnología es el tipo de narrativa que se construye en torno al patrimonio. Las herramientas digitales pueden amplificar la diversidad cultural y reforzar las perspectivas hegemónicas. El GP Oficina trabaja para garantizar que los proyectos desarrollados promuevan una visión pluralista del patrimonio, destacando las voces y tradiciones locales que a menudo son marginadas.

Además, creemos que el aporte lúdico puede favorecer una mayor participación por parte de los estudiantes. Recordamos que memorias, identidades y afectos se adhieren a los objetos patrimoniales y, por lo tanto, es importante movilizar estos elementos como forma de

promover una mayor comprensión del patrimonio, permitiendo un aprendizaje más arraigado y significativo.

Las tecnologías digitales y los juegos pueden complementar y transformar las prácticas de la educación patrimonial. Los juegos están presentes en todas las sociedades y, algunos autores incluso sostienen, son anteriores a la cultura misma. No se trata solo de desarrollo cognitivo-emocional, sino de procesos de socialización. Y en este sentido, es importante señalar que al fomentar juegos se evite estimular actitudes individualistas y de competencia entre jugadores, privilegiando juegos que requieran la colaboración entre los participantes.

Esta cooperación debe presentarse como una construcción pedagógica de valor cultural y ambiental. En este sentido, es importante fomentar que la consideración del otro jugador como compañero y no como oponente; es decir, estimular la percepción de la importancia del colectivo para lograr una meta predeterminada. Y recordemos que el objetivo predeterminado es la salvaguardia del patrimonio cultural común. En este contexto, el enfoque lúdico de la educación patrimonial debe estimu-

lar a los estudiantes a establecer conexiones emocionales con el patrimonio, entendiéndolo como parte de su historia e identidad.

En este sentido, consideramos que las herramientas digitales, como plataformas de juegos, aplicaciones y *software* interactivos, nos permiten explorar el patrimonio de forma inmersiva y colaborativa. La reconstrucción de sitios históricos o culturales en entornos virtuales, por ejemplo, permite a los estudiantes comprender mejor la importancia de estos lugares y su relevancia histórica. Además, la realidad aumentada y virtual amplía las posibilidades de interacción, permitiendo a los estudiantes vivir experiencias que serían inviables en entornos físicos. Y, al movilizar elementos afectivos e interactivos, estas herramientas les ofrecen nuevas formas de comprender y valorar el patrimonio, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo.

En el GP Oficina, organizamos talleres que enseñan a utilizar recursos sencillos, como presentaciones interactivas y vídeos, para explorar conceptos patrimoniales. Además, fomentamos la creación de proyectos que valoren el contexto local de los estudiantes, minimizando la dependencia de tecnologías complejas.

Algunas de las estrategias de actuación a partir de los recursos de TDIC son, por ejemplo, una aplicación de realidad aumentada cuya exploración, durante uno de los cursos ofrecidos, permitió a los participantes “visitar” el patrimonio material e intangible local, recreando escenarios interactivos e históricamente contextualizados. Este enfoque reforzó la comprensión del valor de las tradiciones culturales y la importancia de preservarlas en el contexto de nuestra región.

En otra ocasión, la propuesta consistió en explorar formas innovadoras de entender el patrimonio cultural, utilizando videojuegos como *Assassin's Creed*, que recrea al detalle escenarios históricos, y *Never Alone*, que sumerge a los jugadores en las historias y mitos de las comunidades indígenas de Alaska.

Otro ejemplo lo tenemos en el uso de herramientas de diseño gráfico (como la plataforma Canva), que, sorprendentemente, son fácilmente capaces de utilizarlas. A través de la creatividad podemos monitorear desde la creación de exposiciones virtuales sobre el patrimonio local, hasta proyectos donde los docentes trabajan junto a sus estudiantes en el mapeo y registro de elementos culturales de la comunidad.

Estas prácticas ayudaron a conectar a los participantes con diferentes formas de registrar y experimentar el patrimonio, combinando tecnología y cultura de una manera más interactiva y atractiva. Nuestra experiencia demuestra que las tecnologías digitales, cuando se utilizan intencionalmente y se alinean con propuestas pedagógicas significativas, pueden enriquecer la educación patrimonial. Ofrecen herramientas para explorar narrativas locales, promover la interdisciplinariedad e involucrar a los estudiantes de una manera activa y creativa.