

Educación patrimonial y tecnología: hacia un aprendizaje significativo y útil

Rocío Jiménez Palacios | Universidad de Extremadura

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5792>

Educar debe ser un acto vivo y, como tal, evolucionar. Por esta razón la investigación en educación ha puesto de manifiesto, en las últimas décadas, la importancia de buscar herramientas y recursos que se alejen del uso de metodologías más tradicionales y que mejoren la forma de acceder al conocimiento para que sea significativo y útil.

Es innegable la relación existente entre la tecnología y la sociedad actual, hasta el punto de que se ha convertido en el principal medio de comunicación, interacción, difusión y conexión. A esto le podemos sumar que el principal acceso a todo tipo de información, literalmente, la tenemos en la mano desde un dispositivo móvil.

Hoy en día, cualquier persona con una *tablet*, ordenador o teléfono inteligente puede explorar museos y sitios históricos desde cualquier lugar del planeta mediante la búsqueda en portales web o vivirlo como si estuviera *in situ* con realidad virtual. Esto democratiza el acceso al conocimiento y permite que personas de diferentes contextos socioeconómicos se conecte con su herencia cultural o con un legado que le suscite interés. Por este motivo, resulta difícil pensar en el proceso de enseñanza-aprendizaje sin tener en cuenta la tecnología, ya que está presente fuera de cualquiera de los contextos educativos.

La era digital que vivimos ha supuesto un acercamiento al conocimiento del patrimonio a través de imágenes y recreaciones en 3D o visitas virtuales a lugares o museos que permiten una experiencia inmersiva, así como el acceso a catálogos patrimoniales digitalizados y a información en general mediante códigos QR, donde simplemente escanear una imagen proporciona gran cantidad de datos. Estos recursos han abierto nue-

vas puertas para la educación patrimonial que, probablemente, vivieron una evolución más acelerada durante el período de pandemia sufrido con la COVID-19.

Además, las herramientas digitales fomentan la interactividad y el aprendizaje activo. En esta línea, las diferentes aplicaciones diseñadas para la enseñanza y aprendizaje pueden complementar una salida de aula con una experiencia dinámica en la que el alumnado participe a través de juegos y actividades prácticas que promuevan la motivación y el interés, y generen la construcción activa de su conocimiento. También, el uso de videojuegos de ambientación histórica, donde el patrimonio tiene un papel relevante de contextualización, es, sin duda, una poderosa herramienta de participación activa (Jiménez-Palacios 2020; Jiménez Palacios y Cuenca López 2021). Este enfoque no solo hace que aprender sea más atractivo, sino que también ayuda a retener mejor la información. La combinación de imágenes, vídeos y audios facilita presentar el contenido de forma rica y variada, con la posibilidad de adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, a distintos niveles y a necesidades educativas especiales.

Uno de los contras que encontramos en el empleo de tecnología en educación patrimonial es el exceso de contenido, su diversidad y las interpretaciones que no siempre van acompañadas del rigor científico. Pero, más allá de desechar su uso por estos motivos, se convierte en una oportunidad para enseñar a los estudiantes a analizar, discriminar y evaluar críticamente las fuentes y la información. De esta manera, contribuiremos al desarrollo de habilidades que promuevan la investigación y la indagación, así como a encaminar el proceso hacia el pensamiento reflexivo y crítico orientado a la acción.



Experiencia de aula. Aprendizaje del patrimonio con videojuegos | foto Rocío Jiménez Palacios

Entre tanto, debemos tener presente, por un lado, la desigualdad en el acceso a la tecnología, y es que aunque muchas de las aplicaciones, recursos y herramientas digitales están disponibles de manera gratuita, no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de tener ciertos dispositivos o conexión a Internet, por lo que se pueden crear brechas significativas; y por otro lado, hay que considerar la importancia de la formación de docentes a la hora de aplicar dichas herramientas en el aula. Como decíamos, al principio el proceso de enseñanza-aprendizaje debe estar en constante evolución y adaptado a la realidad que lo envuelve, lo que conlleva una actualización del profesorado, tanto en formación inicial como en activo, en el uso de la tecnología apropiada y con los procedimientos adecuados.

Hay que entender que no todo el proceso debe depender exclusivamente de herramientas digitales, sino que estas, al igual que promueven el desarrollo de unas competencias y habilidades, también dejan atrás otras que son importantes para el desenvolvimiento en la vida cotidiana, como pueden ser la expresión oral, el trabajo colaborativo y cooperativo o la capacidad de liderazgo. Asimismo, la interacción personal con expertos en patrimonio o la participación en actividades prácticas son componentes esenciales para una comprensión profunda y significativa en la educación patrimonial. Si bien las tecnologías pueden complementar estas experiencias, no deben reemplazarlas. Siempre debe prevalecer

el trabajo desde la fuente primaria, apreciar el patrimonio en primera persona a través de todos los sentidos. Esto facilitará la conexión emocional, su comprensión, su puesta en valor, su cuidado, su respeto y su difusión. En definitiva, crear vínculos entre los bienes y las personas, como subraya Fontal (2013), y que dé pie a desarrollar las finalidades de la educación patrimonial que proponen Ibáñez, Fontal y Cuenca (2015) en las que se entiende cada ítem como imprescindible.

A pesar de todo, creemos firmemente en que el uso adecuado de herramientas digitales puede enriquecer significativamente la educación patrimonial, siempre que se empleen con criterio y responsabilidad. La clave está en hallar un equilibrio entre lo digital y lo tradicional. Debemos integrar estas tecnologías, desde la responsabilidad, como complementos de las metodologías educativas sin perder de vista el contacto humano y la experiencia directa. Es indudable que tienen un importante potencial en cuanto a inmediatez, accesibilidad de la información, el interés que suscita su uso, la motivación y el hecho de alcanzar un aprendizaje más interactivo e inclusivo.

BIBLIOGRAFÍA

- Jiménez-Palacios, R. y Cuenca López, J.M. (2021) La enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del patrimonio, videojuegos y emociones. Estudio de caso en un IES de Huelva (España). *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, n.º 15, pp. 103-133. Disponible en: <https://doi.org/10.6018/pantarei.466601> [Consulta: 09/12/2024]
- Jiménez Palacios, R. (2020) El videojuego como recurso emocionante para educar en patrimonio. En: Cuenca-López, J.M., Estepa-Giménez, J. y Martín-Cáceres, M. (ed.) *Investigación y buenas prácticas en educación patrimonial entre la escuela y el museo. Territorio, emociones y ciudadanía*. Gijón: Trea, pp. 73- 86
- Fontal Merillas, O. (2013) Estirando hasta dar la vuelta al concepto de patrimonio. En: Fontal Merillas, O. (coord.) *La educación patrimonial. Del patrimonio a las personas*. Gijón: Trea
- Ibáñez-Etxeberria, A., Fontal Merillas, O. y Cuenca López, J.M. (2015) Actualidad y tendencias en Educación Patrimonial. *Educatio Siglo XXI*, vol. 33, n.º 1, 11-14. Disponible en: <https://revistas.um.es/educatio/issue/view/13401> [Consulta: 27/01/2025]