

APRENDIZAJE DIGITAL, LECTURA Y PATRIMONIO EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

M.A. LÓPEZ ALONSO Prof. Titular UEX
AITANA MARTOS GARCÍA – Técnico de Apoyo UEX

INTRODUCCIÓN

La cultura es el conjunto de conocimientos y de valores que no es objeto de ninguna enseñanza específica y que sin embargo, todos los miembros de una comunidad conocen (cf. R. SABORIDO), un *patrimonio* en la diversidad, en la simultaneidad de estrategias, en experiencias de acercamiento multidisciplinar y en un ancho de banda máximo para el uso de cada sociedad.

El *Patrimonio Histórico* es un área de interés no sólo para científicos, políticos y especialistas en análisis, protección, restauración o conservación de bienes culturales sino también para otros sectores de públicos mayoritarios aunque menos eruditos: turismo, educación primaria, secundaria y universitaria y otros colectivos ciudadanos e individuos que, espontáneamente, necesiten información.

Si la promoción de la cultura de la información se centra en los privilegiados de siempre (científicos, tecnólogos, políticos, periodistas, etc.) o en las masas consumistas (como instrumento de un mayor y más rápido acceso a las mercancías), ¿en qué consiste y para quién es esa sociedad de la información que pensamos y construimos?

En esta época -principios del siglo XX hasta los años sesenta- se consolida el paradigma de la difusión de información, si bien desconsiderando al usuario. Lo importante es la divulgación con una cierta despreocupación por el uso.

Luisa Motuschi¹ ha analizado diferentes conceptos por los que se entiende la llamada hasta la saciedad “Sociedad de la Información”. Para ella, la Sociedad de la Información es la sociedad actual que “se está organizando sobre la base del uso generalizado de la información a bajo costo, del almacenamiento de datos y de las tecnologías de la transmisión (...) describe una visión normativa, social y moral de una sociedad en la que el intercambio de información se constituye en un deber moral primario de las personas y en la que el estado debe asumir como objetivo facilitar el intercambio y proveer, en caso de ser necesaria, la infraestructura pertinente para el mismo”.

Según Manuel CASTELLS², la sociedad de la información está definida por tres cambios fundamentales:

- la revolución tecnológica, liderada por el inmenso desarrollo de Internet, es el

¹ MONTUSCHI, L. Educación, aprendizaje y empleo en la Sociedad de la Información.

² CASTELLS, M. Aprender en la sociedad de la información. Conferencia pronunciada el 31/5/2000, en el Seminario de Primavera organizado por la Fundación Santillana ese año.

centro del nuevo sistema. El auge de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación posibilita la intercomunicación entre personas rompiendo las barreras espaciales y temporales y un sinnúmero de posibilidades más en cuanto al almacenamiento, tratamiento, gestión y presentación de contenidos.

- la globalización o una reorganización profunda del sistema socioeconómico. Esto se manifiesta en los hechos de la contemplación de la información como materia económica y de que todos estos trasvases y relaciones, económicas y/o de información, se llevan a cabo a escala mundial como un todo.
- un cambio organizativo como el paso de las organizaciones jerárquicas verticales a las organizaciones en red. Se revaloriza la percepción del trabajador cualificado y especializado, que se recicla y autogobierna. También se producen una serie de cambios sociales, como la crisis de la familia patriarcal y la multiculturalidad de la sociedad.

Para Alfons CORNELLÁ³, en la sociedad del conocimiento el concepto de alfabetización y de aprendizaje adoptará un nuevo significado. Los continuos intercambios de información e interacción entre personas, cosas y datos, propios de esta época, requieren del docente actual habilidades que sobrepasan las meramente didácticas, aunque siguen dando importancia a estas últimas. Pero además, se exigen habilidades informacionales, como la de orientación por las “infinitas” fuentes de información, la correcta localización, asimilación y uso de la información, la intuición y experiencia para seleccionar la información que realmente sea necesaria entre todo el maremagnum existente y distinguir su calidad y/o fiabilidad. Y es más, debe tener, además de esa capacidad para localizar, seleccionar y manejar la información – habilidades que se refieren al proceso de la correcta gestión de información-, la capacidad de saber aplicar toda esta información procesada a su campo docente en beneficio del aprendizaje de sus alumnos.

Estas habilidades de los docentes se cristalizarían en el aprendizaje por parte de los alumnos de las capacidades genéricas que, según M. CASTELLS, es necesario que posean los miembros de la *Sociedad de la Información* para poder ser útiles: capacidades como el razonamiento lógico, numérico, espacial, lingüístico... Es decir, los enseñantes, más que una serie secuencial y no relacionada de datos memorísticos, lo que deben proporcionar a los alumnos es un bagaje cultural sólido y fuertemente relacionado con el que puedan desenvolverse y tengan unos mínimos conocimientos previos con los que afrontar la gran marea de información que se encontrarán al salir al exterior del mundo escolar.

En todo ello, para CORNELLÁ, radica la importancia de la nueva didáctica, basada en el “desarrollo de nuevos métodos de enseñanza, fundamentados en la idea del estímulo continuo”. Se trata para él de convertir el proceso de aprendizaje en uno de descubrimiento y de satisfacción de la necesidad de saber inherente a todo ser humano. La clave está en la sintonización entre el emisor del mensaje educativo y el receptor, entre quien enseña y es enseñado. En el modelo educativo tradicional, se

³ CORNELLÁ, A. (1999) La educación en la sociedad del conocimiento. E-mail extraído de la lista IWETEL

trata del profesor y el alumno; pero en la nueva sociedad de la información, este modelo es sustituido por otros con infinitud de variantes: el receptor puede ser cualquiera, mientras que el emisor puede tratarse de una persona que enseña, o de una fuente de información convenientemente procesada.

Esta nueva didáctica que propone este autor se basaría en reentender el rol del sistema educativo ampliándolo del ámbito restringido de los centros a toda la sociedad de la información, haciendo de cada cosa, de cada estímulo, una oportunidad de conocimiento útil. Pero para eso también hay que saber seleccionar los puntos de inflexión educativos: así uno de los mayores retos educativos en la sociedad de la información sería determinar qué valores se transmiten. Por ello CASTELLS también comenta la necesidad de “construir personalidades sólidas”, crear unos criterios personales fuertes que ayuden a los futuros miembros de la Sociedad de la Información a no perderse entre tantos cambios, y a seleccionar entre la amplísima gama de todo lo que ésta tiene para ofrecerles (de información y de más aspectos) lo que realmente considere valioso y conveniente para el desarrollo de sus capacidades personales y profesionales. Pero, al mismo tiempo, esta nueva sociedad demanda una mayor flexibilidad en sus miembros. Aunque pueda parecer contradictorio, para CASTELLS no lo es: en realidad son ideas complementarias, para él “se exigen recíprocamente”.

CORNELLÁ alude también al proceso de transformación del paradigma de la educación como mera transacción de datos entre enseñante y enseñado, con unas posibilidades de interacción mínimas (vg. cuando un profesor da apuntes a sus alumnos), al paradigma de intercambio bilateral de conocimiento en el que el feedback esté potenciado al máximo para que provoque un mejor entendimiento y comprensión. Habla de “pacto”, de sintonía entre ambas partes. Ello redundará en una mejor motivación y voluntad de aprendizaje por parte del alumno. Castells también habla de la necesidad de cambiar de modelos de aprendizaje, que no deben limitarse a la mera transmisión de información.

Tampoco deben limitarse a la mera memorización de datos, pues, ante la “avalancha” de información a la que se ve sometida la *Sociedad de la Información*, ésta es una tarea virtualmente imposible. Por ello, el viejo modelo de proporcionar unos conocimientos a los que se ciñe el educando sin ampliar, y los que memoriza para siempre, está muy pasado de moda. Dicho profesor insiste en que no se debe aprender a base de memorizar datos, sino “aprender a aprender”, saber dónde y cómo extraer los conocimientos de este océano de información existente sólo en el momento en que se necesiten.

Como ejemplo, se podría hacer una comparación del cerebro humano con la memoria del disco duro de un ordenador, sólo puede almacenar una cantidad limitada de información; en cambio los soportes de información externos tienen una capacidad de almacenamiento mucho mayor y permanencia ilimitada, esto lo podríamos comparar con las fuentes de información a las que podemos acceder. ¿Para qué, entonces, almacenar en la memoria del disco duro datos que puede que no se utilicen en mucho tiempo? Ocupan espacio y llega un momento en que ya no podemos almacenar más

conocimientos que podrían sernos útiles, o si lo hacemos es a costa de eliminar otros. Sería mucho más útil almacenar toda esa información en soportes externos como disquetes o CD-ROMs, y en el disco duro tener documentos que nos digan en qué disquete o CD-ROM tenemos toda la información, para que cuando la necesitemos sólo tengamos que ir hasta ese soporte preciso.

Para CORNELLÁ la nueva didáctica conduce a un nuevo tipo de escuela y por ende de universidad, que acentuaría su rol de experiencia cognitiva, como una especie de “nudo” en el que se encontrarían todos los actantes que intervienen en el proceso educativo: los propios centros, los enseñantes, alumnos, sociedad, productores de material didáctico, etc.

Pero precisamente por eso mismo, ese proceso de aprendizaje no debe limitarse meramente al ámbito de la escuela / universitario, sino que debe trascender a todos los aspectos de la vida; e igualmente no se debe ceñir sólo al ciclo escolar, sino que se *debe aprender durante toda la vida*, como cuenta CASTELLS: además de los tiempos educativos, cada día cobrará más importancia la información *on-line* y la posibilidad de complementar la educación a distancia con la presencia esporádica en un centros *ad hoc*.

A partir de los años 80, la “modernidad” pedagógica pasaba por la elaboración de materiales alternativos, especialmente con la imagen y el ordenador, y de hecho en el Proyecto Mercurio y en el Proyecto Atenea del MEC se hicieron distintas aportaciones, desde un planteamiento un poco atomizado de las nuevas tecnológicas. Hoy pocos profesionales dudan de las nuevas posibilidades que estos medios abren.

Así, el problema es más global: saber qué recursos hay disponibles en el mercado y cuáles elegir según el currículum, el contexto (extra)escolar, el aula, etc; e incluso cuáles se pueden crear desde el propio centro, todo ello desde una perspectiva de opciónabilidad y de material plural.

El material didáctico debe ser “abierto” al usuario (en el sentido de que estimula la capacidad constructiva del lector, su sagacidad o el deseo de dejar su propia impronta; y también implica la capacidad de reutilización y reciclaje de ese material) y a ello contribuyen las nuevas tecnologías, desde un simple software de ordenador a las posibilidades incesantes que se están abriendo, y que han dado lugar a expresiones como “autopistas de la información”, “navegar por INTERNET”... todas ellas sintomáticas de un nuevo “rumbo”, que está tardando en llegar a la enseñanza en todas sus implicaciones.

El material didáctico debe ser, pues, una especie de andamios o muletas que se ponen, para aprender a desenvolverse por uno mismo. Es buen material el que pronto se hace prescindible.

Consecuencia: materiales estructurados pero a la vez abiertos, que desarrollen estrategias que el alumno pueda repetir por su cuenta, con autonomía. Que la

experiencia que se quiere transmitir conecte con el alumno y que se presente de forma abierta y significativa -con la tecnología que sea- es lo más importante. Lo impreso ayuda como recordatorio, igual que la imagen estimula, ambienta y ayuda también a organizar; y el ordenador es la herramienta más multiuso, la de más funciones.

La idea del texto abierto y multifuncional casa bien con las ideas de POPPER sobre la sociedad que *camina hacia la libertad en medio de la incertidumbre*, y, en cierta medida, con la problemática idea del currículum abierto.

La experiencia mediática tiene esa contextura y sabor a envasado o precocinado que la aleja de la experiencia directa. Su impresión es la del fogonazo que deslumbra momentáneamente, cuando lo que se necesita en la enseñanza es el berbiquí que se adentra paso a paso.

MacLuhan lo adelantó claramente al hablar de los modernos medios de comunicación como extensiones de los sentidos: un micrófono es la extensión de nuestra voz, la televisión de los ojos, el teléfono de nuestros oídos, etc, aunque en todos estos casos la tecnología cobra sus precios.

La palabra, la imagen y los multimedia son, como hemos dicho, continuos de unas mismas posibilidades comunicativas, que no hemos de confundir con ciertos prejuicios, como que la imagen no tiene nada que ver con la palabra o que rivaliza con ella, o que los multimedia son la panacea.

Estar dentro o participar es, parece ser, la naturaleza de la interactividad. La interactividad no es un problema de botones o de elegir rutas. La **interactividad** está en considerar que lo fundamental que hace el individuo es organizar todo un conjunto externo de informaciones, que pueden ser cambiantes y movedizas, como si fueran móviles. Hoy en día, donde tanta información está en los CD-Rom, la interactividad es explorar rutas potenciales, opciones personalizadas y creativas, facilitar pensamiento divergente y que articule o descubra conexiones insólitas.

La *realidad virtual* es hermana del simulacro de realidad que nos ofrecen los medios de comunicación. Y es que lo importante no es la herramienta que escojamos sino el sentido que le demos a su uso. El profesor puede y debe escoger cualquier medio de enseñanza, pero debe darle un sentido totalizador a ésta. Empiece por donde empiece, el mundo del conocimiento le debe llevar a otros recintos, a otros caminos, por que, si no lo hace así, si no hace del cambio el motor de su trabajo, su esfuerzo se hará reiterativo, y dará vueltas y vueltas a lo mismo.

LA ICONOSFERA

Que estamos en un mundo de imágenes es algo obvio no sólo al abrir un periódico o al poner la televisión; las narraciones se visualizan o “envasan” en vídeo, y las canciones se acompañan de vídeoclip. Es más, los canales temáticos, la TV por cable y todo el mercado audiovisual emergente no se restringe al mundo del

entretenimiento o los informativos; documentos científicos y áreas de la cultura empiezan a ser parte también de ese mercado.

Un aspecto importante es la inclusión de un servicio continuo de información y "telecompra" -un supermercado de papel impreso que no cierra nunca, según declaran fuentes de la BOOKNET-, que desde luego flexibiliza la información, y empieza a hacer posible lo que se ha llamado la "librería electrónica".

Visionarios como MacLUHAN avisaron pronto sobre "la aldea global" que se nos venía encima, pero pocos sospecharían el impacto brutal que están teniendo los nuevos lenguajes en la cultura cotidiana, que ha cambiado el intercambio entre grupos reducidos y la información "de imprenta" como fuente principal, por el intercambio anónimo de la comunicación de masas y el aprendizaje "electrónico", repercutiendo incluso en el grado de comunicación dentro de la familia, ensimismada ante los ininterrumpidos concursos o películas que "manan" del televisor.

La comparación entre cadenas de TV está revelando la estandarización, el ajuste cada vez mayor de las ofertas. Por ejemplo, cuando una persona mira la televisión y luego hojea una revista, está realizando dos procesos de recepción de información. Aparentemente, esos dos procesos son muy diferentes, pero en el fondo la manera de descodificar ambos mensajes se acerca a nivel de los procedimientos: el periódico es leído con una especie de "lectura en pantalla" o "en paralelo", en lugar de la lectura secuencial; propician esta manera de consultarlo los titulares, los infogramas, la publicidad en general, la tipografía y otros elementos que hacen que no leamos un periódico de arriba abajo y de izquierda a derecha, como un libro, sino de forma más "errática", al modo en que nos colocamos en una autopista de muchos carriles y buscamos señalizadores para ver por qué sitio nos interesa "desviarnos".

LA IMPORTANCIA DEL ORDENADOR Y EL MUNDO EMERGENTE DE LOS MULTIMEDIA. LA INFOGRAFÍA Y EL LIBRO ELECTRÓNICO COMO EJEMPLOS.

Otro síntoma de los cambios culturales profundos que están ocurriendo en los últimos años es el auge actual de la infografía como herramienta de aprendizaje: los infogramas o gráficos centran la atención, sintetizan y articulan la información en varias zonas, bandas o segmentos verboicónicos. De hecho, la infografía y las animaciones son también fundamentales en los multimedia, pues permiten una lectura en paralelo, casi a saltos, frente a la lectura más secuencial y convencional (de arriba abajo y de izquierda a derecha) que exige una noticia de un periódico clásico.

En esa medida, operan una síntesis de la información, ayudan a comprenderla, pero van más allá, debido normalmente a su "exuberancia formal", convirtiéndose no tanto en la antesala como en el centro mismo de la información, al menos para un lector corriente, que no esté interesado en profundizar en la noticia.

Así pues, nos encontramos con un entorno en que los problemas no son los de

la sociedad o la educación decimonónicas sino los opuestos: *seleccionar información, entrenar la atención, desarrollar aptitudes y actitudes personales...* Y todo ello frente al horizonte de una cultura visual que homogeneiza, “amuerma” o, al contrario, sirve de escaparate de valores nada edificantes ni solidarios, con el argumento de que es lo violento y lo morboso lo que vende y hace rentable estas grandes empresas. Con todo, pensamos que en este currículum invisible, como explica el profesor Pablo DEL RÍO⁴, que son ciertamente los medios de comunicación, no todo es “piedra de escándalo” sino que puede haber también “varita de virtud” a poco que, clarificando las ideas, extraigamos todo lo que de valioso tienen estos medios.

Sin embargo, ayudarse de la visualización en la literatura, partiendo de unos pocos esquemas o gráficos, que se integrarían en conjuntos cada vez mayores, como los propios infogramas, llevaría a una innovación radical en los métodos de enseñanza. Esto es debido a que la elaboración de una de estas herramientas de aprendizaje requiere un trabajo cooperativo y en grupo, que usa fuentes diversas y plurales, como los periódicos y revistas, y que “monta” esa información en soportes variados, como la lámina, el mural, cartel, fichas... En fin, todo un proceso de construcción e intercambio del conocimiento.

Se trata de una tarea que exige habilidades expresivas y de rigor en la formulación de conceptos, aparte de ser una experiencia de aprendizaje que permitiría solucionar la distancia existente entre los medios de comunicación y el mundo de la educación.

Otro material que tiene un enorme potencial como herramienta de aprendizaje es libro electrónico. Tiene un abanico de posibilidades inmenso. Como ejemplo, existen cuentos interactivos que están disponibles en el mercado para entretener a los pequeños. Se puede elegir entre dos sistemas, el de los discos compactos interactivos (CD-I) que se ven en el televisor, y los CD-ROM para el ordenador. De todos modos, las aplicaciones multimedia es lo más impactante, y podemos ver pasar trozos de películas, textos, fotos, vídeos musicales, animaciones y todo tipo de sorpresas, al alcance del clic del ratón. Estas herramientas no deben subestimarse ni tampoco sobrevalorarse. Como mensajes globales, son el nuevo rito que sustituye, con la mediación hombre-máquina, el feed-back del profesor y alumnos tradicionales, por lo que falta el contexto de interacción directa. Por contra, está formando una nueva estética y cultura para la cual el profesor debe tender “puentes” y “pasarelas” que lleven al currículum clásico.

PATRIMONIO Y EDUCACIÓN

⁴ DEL RÍO, P. (1989) El currículum invisible: los medios de comunicación y la prensa en la escuela, en *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 3-4, 153-165

⁵ DOMÍNGUEZ, Ramiro. La juventud y la mundialización de la cultura.
<http://www.rema.org.py/publicaciones/JuventudyMundializacion.doc>

Para Ramiro DOMÍNGUEZ⁵, la educación es un mensaje de *socialización* de un conglomerado humano cuyo contenido es la cultura. No puede hacerse educación sin cultura.

En opinión de Beatriz BOCIO⁶, el hombre comienza a crear cultura desde el momento en que transforma la naturaleza para satisfacer sus necesidades básicas de alimento, vestimenta y vivienda, hecho que se ha venido dando desde la prehistoria hasta el presente. Una vez cubiertas las necesidades básicas aparece el arte, la poesía, como forma originaria de la música, la pintura, la danza, los rituales religiosos y el lenguaje. Posteriormente, los grupos humanos se organizan en clanes y finalmente evolucionan hacia la formación de Estados Nacionales modernos, que es post renacentista.

El derecho a la cultura, hoy en día, se escribe en el contexto general de los derechos humanos universales explícitamente mencionado en el artículo 27 de la declaración universal de los DDHH, aprobado por la Organización de las Naciones Unidas en 1948. Los derechos civiles y políticos ya integrados en las constituciones del siglo XIX fueron banderas de movimientos políticos derivados de la Revolución Francesa o al amparo de la misma.

La revolución de las comunicaciones, a partir de la masificación del computador personal, desde la década del '80, presenta hoy en día grandes desafíos a la juventud.

El fenómeno de la mundialización está sobredimensionado sobre todo en lo simbólico (cine, video clips, TV, cable visión, espectáculo vía satélite). La oposición a la vida electrónica en la etapa juvenil, altamente influenciable, crea contradicciones aparentes (que es por un lado el mensaje enlatado de las compañías transnacionales que trasciende y niega toda identidad propia). Por ello, se vuelve imprescindible un proceso educativo que tienda a la puesta en valor de las identidades nacionales y de las tradiciones culturales dignas de ser preservadas.

Educar en patrimonio es valorar el patrimonio a partir de las especificidades regionales. Cada momento histórico ha tenido su propio concepto de Patrimonio, resultado de los avances y valoraciones culturales que se iban imponiendo en el seno de la sociedad de cada época

El término utilizado actualmente, para designar a este conjunto de objetos, es el de Bienes Culturales. Su origen se encuentra en los foros internacionales surgidos tras la Segunda Guerra Mundial con objeto de buscar soluciones conjuntas a los problemas que plantea su conservación y protección.

Dicho término, creado en 1954, se ha ido imponiendo y sustituyendo a las nomenclaturas tradicionales, -Tesoros Artísticos, Monumentos Antiguos, ...-, o las de aparición más reciente, -Patrimonio Histórico, Patrimonio Cultural-, convirtiéndose en

⁶ BOCIO, Beatriz. Parámetros de juventud y cultura.
<http://www.rema.org.py/publicaciones/JuventudyMundializacion.doc>

sinónimo de las mismas. Sin embargo, la primera definición dada de los bienes Culturales, en la denominada Convención de La Haya de 1954, ha sufrido una evolución considerable en los últimos cincuenta años, entendiéndose hoy, de forma genérica, como el conjunto de testimonios propios de una cultura. Es esta concepción la que ha sido recogida y asumida en las distintas legislaciones nacionales, como en el caso de nuestro país, en la Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español y en las promulgadas, a partir de los años 90, por las diferentes Comunidades Autónomas.

Según la “Carta de los Jóvenes sobre Educación del Patrimonio”⁷, nos damos cuenta de que los jóvenes no conocen lo que hace su identidad. Pueden sorprenderse con lo que escuchan sobre sus orígenes, sobre los sitios que sirven de fuente a los que ellos conocen como cultura y sobre lo que es *suyo*. Falta sistematizar más la información disponible y destacar la importancia de la educación sobre el Patrimonio. Esta información no se encuentra en los libros de texto y por ello no es conocida por los docentes o alumnos. Existe una gran necesidad tanto de informar como de formar en cuanto a Patrimonio.

Originariamente, la visión de los jóvenes respecto al Patrimonio es muy cerrada. Para ellos, el Patrimonio es sinónimo de monumentos, museos y cosas “antiguas” que nada tienen que ver con ellos. Deben entender que es mucho más que eso y que tiene que ver con la forma que tiene el pueblo, su propio pueblo, de sentir, de saber y de vivir. Es necesario difundir vivencialmente esta visión de Patrimonio a través de encuentros de jóvenes, fomentar el intercambio estudiantil para el Patrimonio y el turismo. Pero estas actividades deben tener carácter, estar diseñadas de tal manera de que se cumplan los objetivos y no sean sólo viajes o encuentros.

Educación en Patrimonio es importantísimo. Se debe incentivar la investigación de los lugares de nuestro país. Conocer el lugar, sentirlo, investigarlo, organizar la información para luego compartirla, es uno de los objetivos a cumplir para poder utilizar el Patrimonio como fuente, y también como herramienta educadora. Sin embargo, aún no se ha llegado a un acuerdo sobre la manera de encarar la educación del Patrimonio. ¿La educación en Patrimonio debe ser o no una materia específica? Una buena salida es que debería estar en todas las materias, pero luego esto no se cumple. Debería trabajarse dinámicamente.

Los jóvenes deben ser conscientes de la calidad de su Patrimonio, y de que pueden participar en formar sus intelectos a través de él, pero también de que pueden participar activamente en él. Tienen mucho que aportar. Los jóvenes son patrimonio vivo y deben sentirse como tal, ya que son el patrimonio más valioso que tienen los países, el del futuro.

Un buen comienzo es el desarrollo de actividades que interrelacionen los gustos de los jóvenes con el patrimonio, aunque no basta que la educación del Patrimonio

⁷ “Carta de los Jóvenes sobre Educación del Patrimonio”. Taller MERCOSUR sobre Educación del Patrimonio (Ciudad del Este, Chile, 17- 19 de agosto de 2001)

llegue sólo a ciertas escuelas, sino que debería ser una línea en el currículum, que se inserte en los planes educativos y en todas las escuelas del país. Se hace exigible así una mayor capacitación docente. Se pone de manifiesto la necesidad de que los docentes manejen metodologías nuevas, esencialmente creativas. ¿Cómo lograr que los docentes se vuelvan más dinámicos, comprometidos y creativos? Ése es el gran reto del mundo educativo de la actualidad.

El gran desafío de nuestra sociedad consiste en lograr que el acceso a la educación sea realmente universal para todos los ciudadanos, en la convicción de que en un mundo globalizado, un país es rico no tanto por las riquezas naturales que posea sino por los recursos humanos educados y adiestrados y capacitados para enfrentarse al mundo del conocimiento. No obstante, uno de los rasgos peculiares de la modernidad radica en el hecho de que el individuo tiene la obligación de ser el arquitecto de su destino y de participar activa y críticamente en la construcción de su futuro, ir superando la condición de sujeto que anteriormente lo relegaba en casa a esperar dádivas de los poderosos de turno.

El mundo moderno globalizado nos exige cooperar activamente en la búsqueda de soluciones y son precisamente los jóvenes los llamados a tomar actitudes proactivas, a involucrarse seriamente en los procesos de cambios necesarios para revertir esta situación que se ha vuelto insostenible.

Se hace patente la necesidad de una educación, mediante el patrimonio histórico y cultural, para fortalecer una conciencia individual que impulse el desarrollo de la sociedad.

Según GARCÍA GUTIÉRREZ⁸, la ciencia moderna se ha caracterizado por la superespecialización y la pérdida del sentido contextual. En efecto, un físico nuclear está, aparentemente, eximido por el modelo positivista de la obligación de hacerse preguntas o vincular lo social a sus experimentos. Pero, precisamente en la miopía de la superespecialización podemos encontrar algún germen de la crisis. La partición de las ciencias, en el ámbito investigador, ha llevado a delimitar territorios con fronteras imposibles y, de inmediato, a abrir trincheras como, por ejemplo, el catálogo de áreas de conocimiento científico que determina la adscripción irrevocable a un área determinada y a todas las situaciones absurdas derivadas del catálogo como los sorteos y selección de profesorado en la universidad española. En la organización universitaria se refleja también esta superestructura dictando las claves de desencuentros interdepartamentales e interfacultativos. Otro ejemplo ilustrativo: en los equipos multidisciplinares es muy difícil ejercer resistencia contra la apropiación en exclusiva de conocimientos y conceptos tal y como vienen distribuidos por la ciencia moderna.

⁸ GARCÍA GUTIÉRREZ, Antonio. Itinerarios de representación del conocimiento en la sociedad de la información: bases para la construcción epistemográfica del Patrimonio histórico andaluz. <http://www.iaph.junta-andalucia.es/Dossiers/dossier7art1.html>

El Patrimonio Histórico, como herramienta educadora, sólo puede ser entendido desde la sumatoria multidisciplinar. El Patrimonio es de carácter multidisciplinar, abarcando campos tan amplios como las Ciencias Sociales y las Humanidades, aunque circunscribiéndose, como es lógico, a aquellas disciplinas que están más relacionadas con el área de Patrimonio Histórico. Concretamente, entre las disciplinas vinculadas con el ámbito patrimonial que pueden contribuir como herramienta de educación, son destacables: *Arte, Antropología, Archivística, Biblioteconomía y Documentación, Arqueología, Arquitectura, Geología, Historia, Museología, Conservación y Restauración.*

Por otro lado nos dice ONTIVEROS ORTEGA⁹, que el tema patrimonial hoy en día se concibe como interdisciplinar o transdisciplinar, es por ello que se hace necesario que todos los profesionales que trabajan en estos temas dominen los distintos parámetros puestos en juego

NUEVAS TECNOLOGÍAS Y PATRIMONIO

Pudiera parecer, de entrada, que el concepto clásico de patrimonio está alejado del mundo cibernético en el sentido más clásico de ambos conceptos. Sin embargo, lo cierto es que el uso de herramientas computerizadas para el acopio y ordenación de los materiales, o las publicaciones electrónicas (en diskette y CD ROM) o el aprovechamiento de redes de información como Internet para dar a conocer al público los museos, por ejemplo, revelan la dimensión que pueden cobrar estas herramientas cuando las aplicamos al patrimonio, que se resumen en un concepto, el *acceso libre a la cultura*, potenciado por cada una de estas herramientas.

Así, en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid, en el marco del Congreso Internacional CULTURTEC 2000, se expusieron las siguientes conclusiones:

“Profesionales de la cultura, la educación, el museo y la empresa, gestores e investigadores del patrimonio cultural, expertos en comunicación audiovisual y en hipermedia, así como estudiantes de todos estos ámbitos, reunidos en el *Congreso Internacional CULTURTEC 2000*, deseamos declarar como conclusiones de nuestro encuentro:

- La convicción de la importancia de las nuevas tecnologías de la comunicación para la consideración, catalogación, difusión y didáctica del patrimonio cultural en el seno de la denominada Sociedad de la Información y del Conocimiento.

⁹ ONTIVEROS ORTEGA, Esther. Materialidad en el Tesoro de Patrimonio Histórico Andaluz
<http://www.iaph.junta-andalucia.es/Dossiers/dossier7art9.html>

- La necesidad ineludible de la implantación de las nuevas tecnologías de la comunicación en el ámbito educativo, con el apoyo decidido de las administraciones.
- La imparable tendencia a la interdisciplinariedad y multidisciplinariedad en el estudio y la investigación, relacionando en nuestro caso las nuevas tecnologías y las humanidades, la educación, las artes y el patrimonio cultural desde una perspectiva de integración.
- La potenciación del análisis teórico de nuestra labor en la aplicación de las nuevas tecnologías al campo del patrimonio cultural y su didáctica, convencidos de que las nuevas tecnologías nos obligan a replantear los conceptos obsoletos en la consideración del objeto o el espacio cultural, de su valor histórico, comunicativo y educativo, caminando en una nueva perspectiva comprensiva del patrimonio cultural, que integre al individuo en su pasado histórico y su presente cultural, atendiendo a la diversidad y potenciando la tolerancia.
- La necesidad ineludible de realizar la catalogación e inventario del patrimonio cultural español, de manera innovadora y sistemática, sin menoscabo del respeto a la diversidad autonómica del territorio español, por entender que el patrimonio cultural pertenece a todos los pueblos del mundo sin límites de fronteras, culturas o lenguas. Entendemos, a su vez, que una catalogación e inventario del patrimonio cultural se desarrollará cuando éstos se pongan a libre disposición pública entre la comunidad internacional, utilizando de manera preferente la capacidad de difusión de las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Todas estas tareas y perspectivas sólo podrán llevarse a cabo con un decidido apoyo por parte de las administraciones a la investigación y a la aplicación de las nuevas tecnologías al campo de la educación y del patrimonio cultural.¹⁰

Vemos, pues, que se armonizan conceptos de distinto alcance teórico y social: la necesidad de un inventario y una catalogación, tareas sin duda técnicas, y la necesidad también de darle un alcance no localista (“foro ibérico”) y de fácil acceso para públicos muy amplios. De este modo, las *Nuevas Tecnologías* ayudan a la preservación y difusión de los fondos bibliográficos y hacen realidad ese pasaje que vemos reproducido en la versión cinematográfica de “La máquina del tiempo” de H.G. WELLS: la unidad de información, en medio de una sociedad de supervivientes a una catástrofe, es la que no sólo conserva la herencia cultural de la humanidad sino que hace las veces de los viejos contadores de historias, y transmite a los niños las historias que, en sus distintos formatos digitalizados, aún conserva.

¹⁰ <http://www.ucm.es/info/cavp2/culturtec2000/conclusiones.htm>

