

## **Aprendizaje del patrimonio: una experiencia de integración del m-learning en el Museo de Arte e Historia de Zarautz.**

**Referencia bibliográfica:** Ibáñez, A., Jiménez de Aberasturi, E., Correa, J. y Noarbe, R. (2005): Aprendizaje del patrimonio: Una experiencia de integración del m-learning en el Museo de Arte e Historia de Zarautz. *Comunicación y pedagogía*, 203, 36-39.

### **Autores:**

Alex Ibañez Etxeberria, Estíbaliz Jiménez de Aberasturi Apráiz, José Miguel Correa Gorospe, y Raquel Noarbe De la Casa. Laboratorio de Innovación Educativa y Nuevas Tecnologías – Berril@b. Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea.

**E -mail:** sgrberri@sg.ehu.es

**Web:** <http://www.sc.ehu.es/topcogoj/berril@b.html>

### **Presentación:**

Presentación de una experiencia\* de innovación educativa basada en la integración curricular del m-learning para la enseñanza- aprendizaje del patrimonio y arqueología del Territorio Menosca, focalizado en el Museo de Arte e Historia de Zarautz (Gipuzkoa).

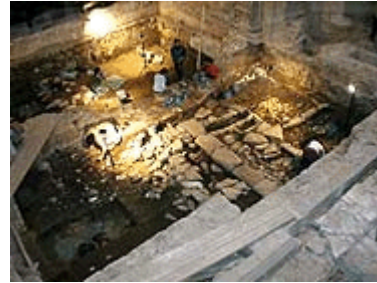
### **Territorio Museo- Territorio Menosca**

En los últimos años el espectacular aumento de la cantidad de productos y servicios museísticos ofertados y la calidad de los mismos, ha venido provocado tanto por el desarrollo de una sociedad del ocio y del consumo cultural, como por el necesario desarrollo de propuestas de aprendizaje permanente a lo largo de la vida y de programas de alfabetización científica y cultural para todos los ciudadanos.

Hoy en día, parece estar claro que la comprensión de un bien patrimonial, ya sea un monumento, un yacimiento arqueológico o más claramente todavía en los casos de patrimonio inmaterial, no es posible sin la interpretación del entorno del que forma parte. De la misma manera, la interpretación de los fragmentos de patrimonio contenidos en un museo, tampoco puede ser disociada de su hábitat original.

Esa superación conceptual del museo como continente, presenta según Padró (2002), connotaciones más amplias, ya que el concepto de **Territorio Museo** se presenta así con un doble significado: por un lado, en sentido físico al designar un área geográfica como un gran museo al aire libre abierto y habitado, en continuo movimiento y transformación, y por otro lado, porque también sirve para designar una estructura organizativa, capaz de liderar un proceso de desarrollo sostenible, encargada de la gestión del uso del patrimonio y dedicada a la aplicación de una estrategia de interpretación del territorio cuya elaboración, a través del consenso y la planificación, sea el aspecto central de cualquier proyecto de puesta en valor del patrimonio.

El **Territorio Menosca**, protagonista de esta experiencia innovadora es el espacio que limita físicamente en sus extremos este y oeste por los tramos finales de los ríos Oria y Urola, presentando su tercer vertice al sur, en las cimas sucesivas de Pagoeta (714m.) y Ernio (1.079m.) cumbre central de Gipuzkoa. Entre estas cumbres y las desembocaduras de los rios, se forma un triangulo territorial con personalidad propia y paisaje particular, que se distribuye entre los términos municipales de Zarautz, Getaria, Zumaia y Aia.



En este momento, lo que patrimonialmente destaca al territorio, es la significativa cantidad de recursos vinculados a la arqueología, tanto prehistórica, como histórica que encontramos en el mismo. En este sentido, podemos citar entre los primeros, la estación dolménica de Pagoeta y las cuevas de Granada Erreka y entre los segundos, los interesantes yacimientos con periodos de ocupación medieval y romana de Zarautz y Getaria .

El fenómeno medieval y romanizador se une al arte contemporáneo en este municipio costero, gracias a una amplia colección pública de obras, con especial atención a un catálogo de esculturas de gran formato, que desperdigadas por todo el pueblo, y en especial en el paseo marítimo, se convierten en interesantes recursos para la programación de actividades.

Según esta visión, el museo deja de ser tan solo un contenedor cultural, para pasar a ser un dinamizador del patrimonio en su territorio de influencia, a través del cual y de su interpretación, pretende tener una incidencia en el desarrollo social del territorio y una mejora en la calidad de vida de sus habitantes.

### **Innovando educativamente**

La experiencia educativa que aquí presentamos parte de la idea de crear contextos significativos y reales donde el aprendizaje sea relevante. Para ello, tomamos prestada del *Aprendizaje situado* (Scribner, 1986), la consideración de que el aprendizaje ocurre más eficazmente en un contexto real, el cual, llega a ser una parte importante del conocimiento básico asociado con ese aprendizaje.

Así, un elemento fundamental viene dado por la conceptualización de lo que hemos dado en llamar “*Territorio Menosca*”, que no va a ser otra cosa que el contexto físico y social donde

situemos el aprendizaje. El “*Territorio Menosca*”, es el contenido a estudiar y el espacio físico donde la construcción del conocimiento, las actividades y tareas de investigación se desarrollen y apliquen.

En este sentido, una de las orientaciones que nos interesa no es solo la faceta lúdica o de entretenimiento de la tecnología, sino la integración del m-learning coherente con el proceso de investigación que conduce a la adquisición del conocimiento. No solo debemos de transmitir información sino que además es necesario aprender a investigar, aprender a aprender, aprender a reconstruir el camino de adquisición del conocimiento científico.

De esta manera, definimos nuestros objetivos en tres puntos principales:

- Desarrollo de un modelo constructivista de integración de la tecnología para el aprendizaje del patrimonio y la arqueología.
- Desarrollo de un contexto virtual (on line) de aprendizaje que permita la integración significativa de las nuevas tecnologías que complemente las visitas in situ en Territorio Menosca.
- Diseño, desarrollo y evaluación de un programa didáctico de aprendizaje de patrimonio y arqueología con m-learning.



La propuesta de desarrollo de un **contexto virtual de aprendizaje** adquiere un valor muy importante en esta experiencia. A través del portal [www.menosca.com](http://www.menosca.com), pretendemos desarrollar la infraestructura tecnológica y didáctica necesaria que apoye los procesos de enseñanza - aprendizaje. El portal contará entre otros espacios, con un lugar dedicado a la comunidad educativa, donde se visualicen los **Itinerarios temáticos** y la **Aplicación cartográfica**, principales puntos de apoyo del proyecto educativo.

### **Aprendizaje del patrimonio y m-learning**

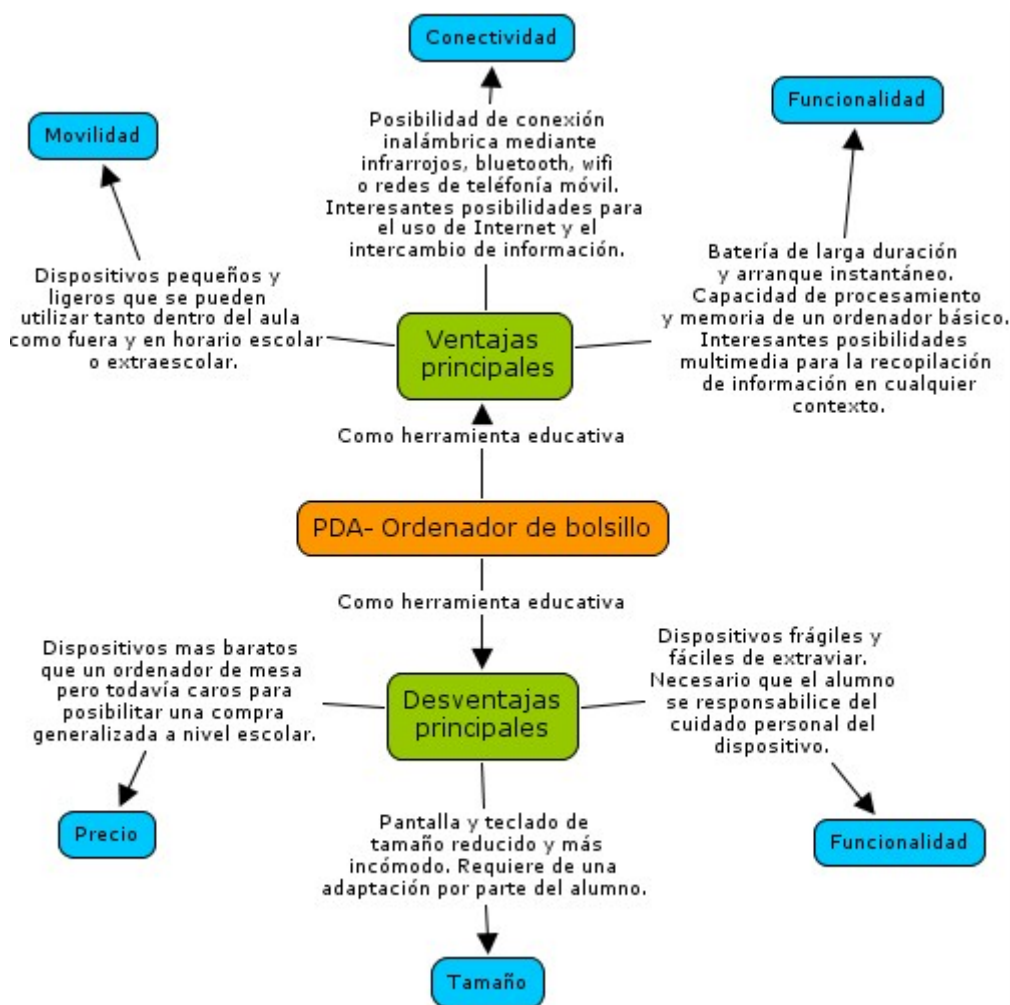
A tenor de lo que apuntan las últimas investigaciones sobre el tema, pronosticamos que en breve la diseminación de la metodología *m-learning* a través de dispositivos móviles irrumpirá con fuerza en el ámbito museístico.

En contraposición a otras tecnologías más estáticas, el m-learning no solo permite trabajar individual y cooperativamente, sino que además nos brinda la posibilidad de desarrollar actividades dentro y fuera de recintos cerrados como escuelas o museos, permitiendo el acercamiento a monumentos y entornos naturales. Estas características permiten la enseñanza *Ad Hoc* y el desarrollo de las clases móviles (Chang, Sep y Chan, 2003) el desarrollo del concepto de aprendizaje basado en la indagación en el medio (*nomadic inquiry*, Hsi, S, 2003), el desarrollo de

un soporte formativo móvil o nómada para dar respuestas personalizadas a los interrogantes que se despierten en los visitantes del territorio, museo o patrimonio musealizado.

Para llevar a cabo nuestra experiencia, hemos optado por el uso de PDAs. Una PDA (Personal Digital Assistant), no es otra cosa que una agenda electrónica. Si bien hoy en día una agenda electrónica ya no sólo ofrece las posibilidades habituales de calendario, tareas, notas, contactos, y citas. Sino que además es capaz de ofrecer la capacidad, conectividad y características multimedia de cualquier ordenador básico de hace 3 años. Por eso las PDA también son denominadas ordenadores de bolsillo (Pocket PC) o de mano (Palm).

Desde el punto de vista educativo, las mayores ventajas y desventajas de un ordenador de bolsillo se podrían representar de la siguiente manera:

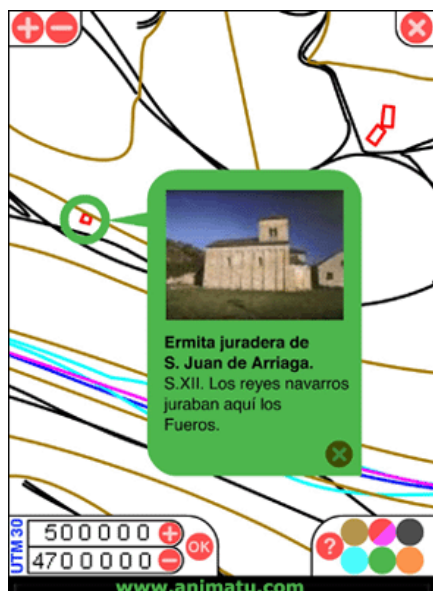


Para el diseño y desarrollo de los itinerarios temáticos hemos elegido una variante del modelo **webquest** que denominaremos **lur-quest** (*lur* hace referencia a Territorio en euskera). Con este término definimos una webquest soportada por tecnología móvil. La lurquest posibilita salir al territorio e investigar, centrándonos en lo que tenemos delante y deseamos conocer. Esta herramienta didáctica reúne la potencialidad de Internet a través de la capacidad de orientación característica de la webquest (búsqueda de información, transformación y producción), con el desarrollo activo de roles de aprendizaje en trabajos de campo.

Los itinerarios o lurquest, están sustentados por una **plataforma de teleformación** denominada Moodle (Open Source software) que permite adjuntar archivos, enlazar páginas web,

añadir foros, y realizar un seguimiento del acceso y utilización de la unidad didáctica por parte del profesor y alumnos, entre otras posibilidades.

Por otro lado, cumpliendo con la intención de crear una **base de datos cartográfica y patrimonial** del Territorio Menosca para dispositivos móviles, los itinerarios también se apoyan en el uso de una aplicación informática sobre patrimonio. Esta aplicación estará disponible tanto en versión online para su consulta desde el centro escolar, como en versión offline para facilitar su consulta desde el terreno mediante agendas electrónicas.



Los programas didácticos o itinerarios están estructurados en tres momentos bien diferenciados: lo que se hace en el centro escolar antes de realizar la visita al Territorio Menosca, la propia visita o salida de campo, y las actividades realizadas de nuevo en el centro escolar tras la visita realizada y como conclusión a la actividad.

**Primero, desde el centro escolar** los alumnos empiezan a trabajar los programas didácticos. El programa les exige un uso de Internet y del ordenador desde el comienzo, haciendo búsquedas, recopilando información, elaborando mapas, creando imágenes, etc...relacionando sus conocimientos previos con el tema de estudio.

**Posteriormente durante la salida de campo**, y gracias a la tecnología móvil el estudiante va a desarrollar una serie de actividades que le llevarán a observar, recoger datos e indagar en el medio, estableciendo relaciones y buscando soluciones intentando mejorar su comprensión sobre el Territorio. De esta manera capturarán imágenes, consultarán mapas, grabarán sonido y vídeo, y se orientarán en el territorio utilizando un GPS y una agenda electrónica.

**Al terminar, de nuevo en el centro educativo**, tendrán que editar y organizar la información recogida para realizar los trabajos de investigación en que estén implicados, presentándolos delante de sus compañeros, publicándolos en la web, y utilizando Internet como mecanismo de difusión.

## **Conclusión**

El Territorio Museo no es un espacio físico o un constructo exclusivamente intelectual, ni tampoco una metáfora artificial. Desde nuestro punto de vista creemos que es más un constructo sociocultural limitado geográficamente, un espacio para el desarrollo de la creatividad cultural y el aprendizaje permanente.

Al abrirnos al Territorio, también nos abrimos a la comunidad, e iniciamos, con ello, un proceso de aprendizaje compartido y movilización social que provocará la toma de conciencia, cambios y transformaciones, en la medida en que seamos capaces de reflexionar sobre el pasado y el presente y de relacionar las diferentes variables y factores que influyen en la definición del territorio como lo vivimos actualmente.

Somos conscientes de que la tecnología actualmente está ofreciendo la posibilidad de desarrollar nuevos modelos pedagógicos y de innovación. La tecnología puede potenciar formulas de aprendizaje más activas, más multidimensionales desde el punto de vista sensitivo, kinesico, visual, auditivo a la vez que permite la reflexión sobre la flexibilidad cognitiva y la comunicación. Todo ello podría estructurarse en una aportación que nosotros hemos denominado **LurQuest**, una evolución natural al integrar la tecnología móvil en las WebQuest. Es el buen uso de la tecnología de los planteamientos pedagógicos y de las LurQuest lo que nosotros consideramos que puede ser una aportación novedosa fácil de extender y utilizar en otros contextos.

Hay que superar el fetichismo tecnológico y empezar a pensar dónde y para qué la tecnología aporta valor añadido y calidad al aprendizaje. **No es suficiente integrar la tecnología, hay que saber para qué, cuándo y cómo.**

## **Bibliografía:**

- Asensio, M. (2001). "El marco teórico del aprendizaje informal". In Iber, nº16. pp. 17-40
- Chang, C.Y., Sep J.P. y Chan T.W. (2003). "Concept and design of Ad Hoc and mobile classroom". En Journal of Computer assisted learning, nº19, pp.308-319.
- Hsi, S. (2003). "A study of user experiences mediated by nomadic web contain in a museum". En Journal of Computer assisted learning, nº19, pp. 308-31.
- Ibañez Etxeberria, A. y Correa Gorospe, J.M. (2004). "Territorio, museo y nuevas tecnologías. Propuestas de desarrollo en Territorio Menosca". En "Formación de la ciudadanía: Las TICs y los nuevos problemas, XV Simposium Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales". Alicante: AUPDCCSS . pp. 131-138.
- Ibáñez Etxeberria, A., (2003). "Entre Menosca e Ipuscoa. Arqueología y territorio en el Yacimiento de Santa María la Real de Zarautz (Gipuzkoa)". Zarautz: Museo de Arte e Historia de Zarautz.
- Ibáñez Etxeberria, A., Correa Gorospe, J.M. y Jiménez de Aberasturi Apráiz, E. (2003). "Museos e Internet en el País Vasco: ¿Contextos de aprendizaje?". En Ballesteros et alli. "El patrimonio y la Didáctica de las Ciencias Sociales". Cuenca: AUPDCCSS, pp. 429-441.
- Falk, J. & Dierking, L. (2000). " Learning from museums". Walnut Ceek: Altamira Press.

Padró, J. (2002). “Territorio y gestión creativa del patrimonio cultural y natural”. En *Ábaco*, nº34, pp. 55-60.

Scribner, S. (1986). “Thinking in action: Some characteristics of practical thought. In *Practical inteligenc: Nature and origins of competente in the every day World*”. En Sternberg, J. y Wagner, R.K., Cambridge: Cambridge University Press, pp.13-30.

---

\* La experiencia presentada en éste artículo se enmarca dentro de un proyecto de investigación universidad- empresa titulado “Innovación educativa con m-learning. Aprendizaje de patrimonio y arqueología en el Territorio Menosca (m-ondare). El proyecto está financiado por la Universidad del País Vasco, la cooperativa Arazi, el Ayuntamiento de Zarautz y la Diputación Foral de Gipuzkoa (UE03/A18).

En el área técnica, el Laboratorio de Innovación y Educativa y Nuevas Tecnologías colabora con la empresa Animatu ([www.animatu.com](http://www.animatu.com)) para el diseño y desarrollo de la aplicación cartográfica.