

Las TIC al servicio de la educación patrimonial en el marco de las Ciudades Educadoras

Dra. Laia Coma Quintana

Profesora e investigadora

Escuela universitaria de Hotelería y Turismo CETT UB / Universidad de Barcelona

laia.coma@cett.cat

Ideas clave

- ▶ Ciudad Educadora. Contexto o marco de desarrollo
- ▶ El patrimonio como herramienta educativa



- ▶ Las nuevas tecnologías. Potencialidades y posibilidades.



- ▶ Las TIC en la educación patrimonial



CIUDAD EDUCADORA



¿Ciudades Educadoras?

International Association of
Educating Cities
Association Internationale des
Villes Éducatrices
Asociación Internacional de
Ciudades Educadoras



- ▶ Movimiento de Ciudades Educadoras (1990)
- ▶ Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (1994)
- ▶ Red Estatal de Ciudades Educadoras (1996)



CARTA DECLARACIÓN



Proyectos Educativos de Ciudad

¿Qué es una ciudad educadora?




La Carta de Ciudades Educadoras

“Hoy más que nunca la ciudad, grande o pequeña, dispone de incontables **posibilidades educadoras** [...].

De una forma u otra, **la ciudad presenta elementos importantes para una formación integral**: es un sistema complejo y a la vez un agente educativo permanente, plural y poliédrico. [...].

La **ciudad educadora ha de ejercitar y desarrollar esta función paralelamente a las tradicionales** (económica, social, política y de prestación de servicios), con la **mira puesta en la formación, promoción y desarrollo** de todos sus habitantes.

Atenderá prioritariamente a los niños y jóvenes, pero con voluntad decidida de incorporación de personas de todas las edades a la **formación a lo largo de la vida**”.



¿Cómo puede educar la ciudad?

- ▶ Las calles de la ciudad educan con los sistemas y señalética de circulación
- ▶ Los parques y jardines, porque son una invitación al conocimiento del medio natural urbano
- ▶ Los contenedores de reciclaje selectivo, pues invitan al cuidado y sostenibilidad de la ciudad
- ▶ Las plazas porqué invitan a la mejora de la convivencia, inclusión y sociabilización
- ▶ La ciudad educa con sus campañas de alimentación saludable.
- ▶ La ciudad educa con el deporte
- ▶ **Y el patrimonio de las ciudades es otro ejemplo a tomar como herramienta fundamental por y para la educación de los ciudadanos.**



El patrimonio de las ciudades como herramienta educativa

- **La ciudad:** gran contenedor de patrimonio.
- **Patrimonio:** conocer la historia de un lugar, de una cultura y el significado de sus monumentos.
- Puesta en **valor y difusión** del patrimonio y sus valores desde la **educación no formal**.



EL HURACÁN DE LAS TECNOLOGÍAS



El embate del mundo digital, ¿un huracán contra la cultura y la educación?

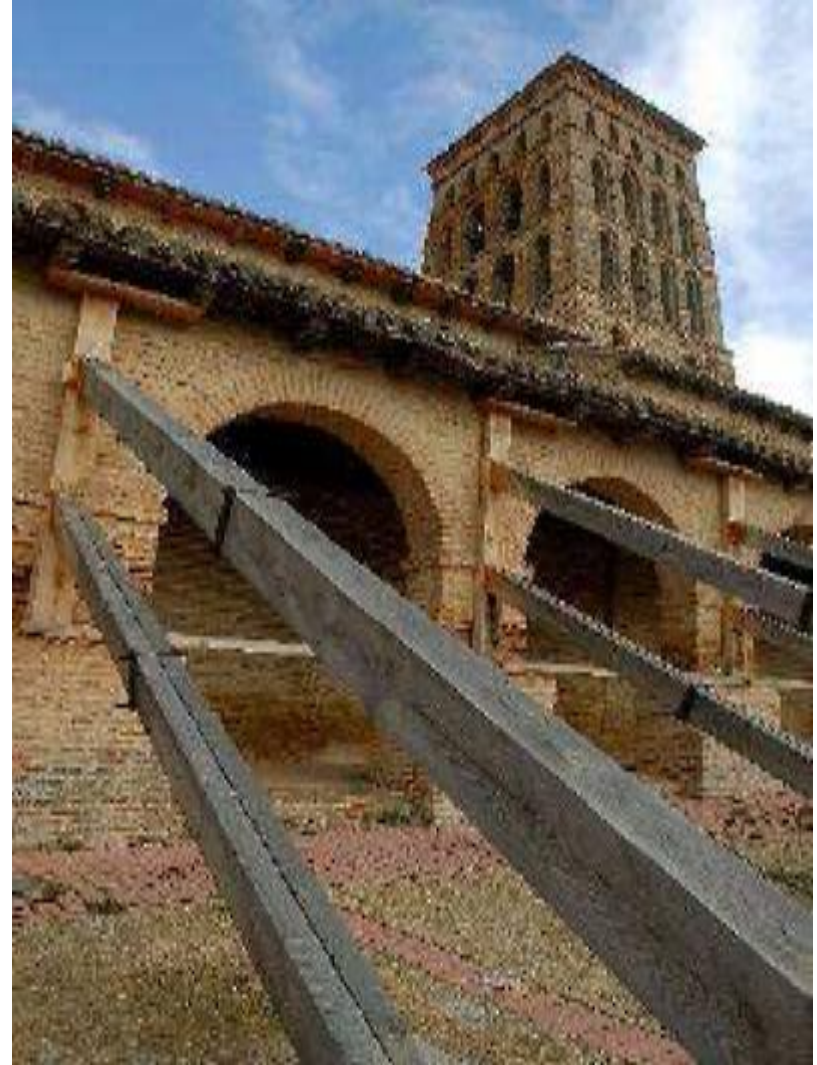


¿Una reacción equivocada?

- ▶ Desde la educación, hay quienes quieren **apuntalar el viejo edificio** que se está hundiendo.
- ▶ Nuestros sistemas educativos destinan muchos medios en apuntalar el sistema tradicional de la educación.
- ▶ Igual ocurre en el campo de la cultura. **Miles de toneladas de cemento para construir equipamientos.**

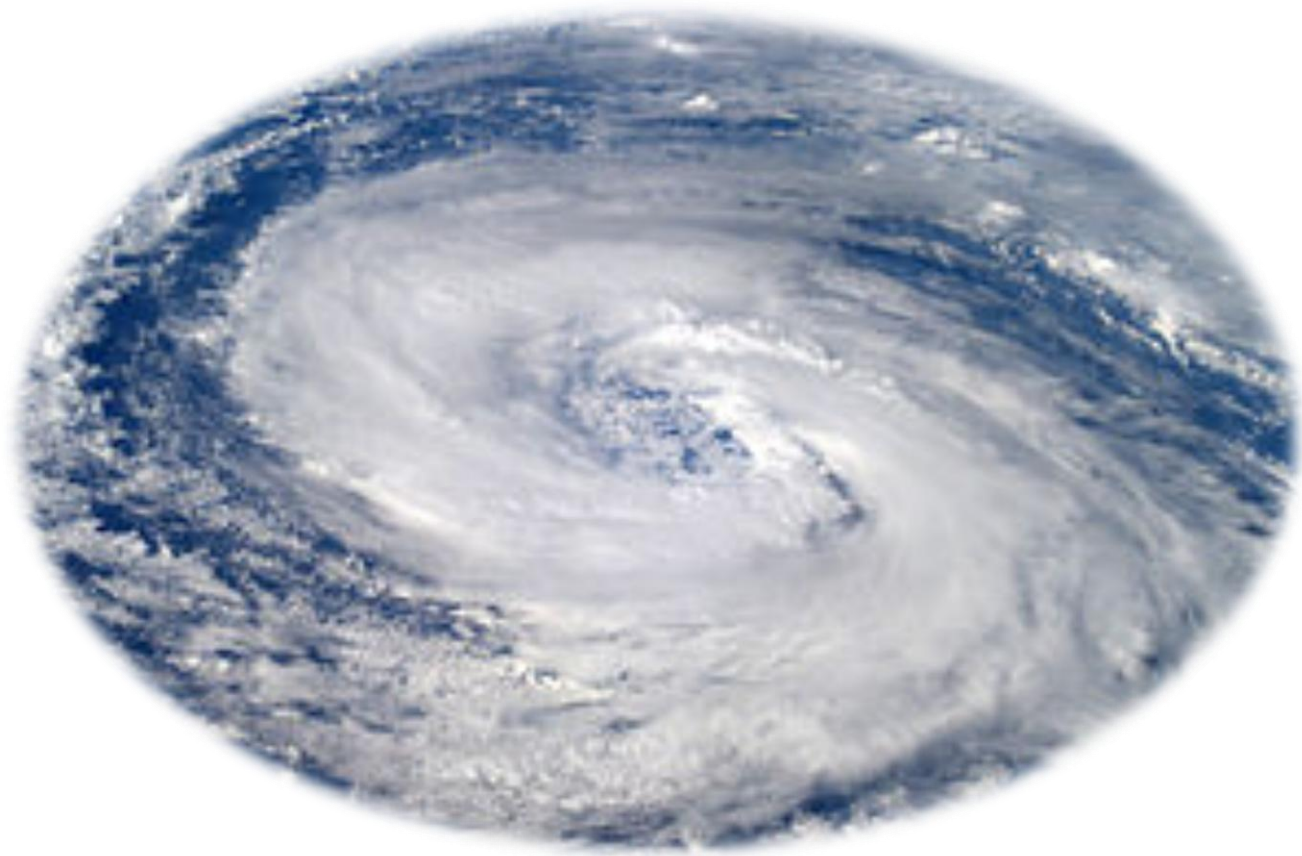


¡Urge actuar hacia una nueva dirección!



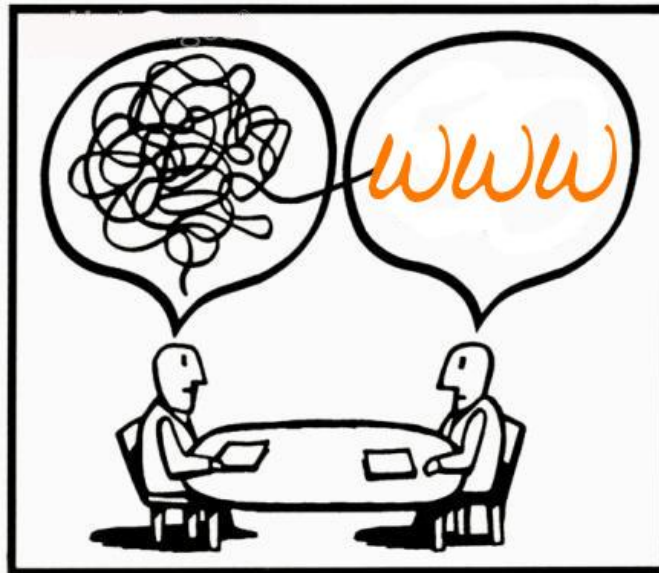
¿Una reacción equivocada?

- ▶ Quizás hubiera sido más barato y más eficaz adelantarse al futuro que morir arrollados por él.



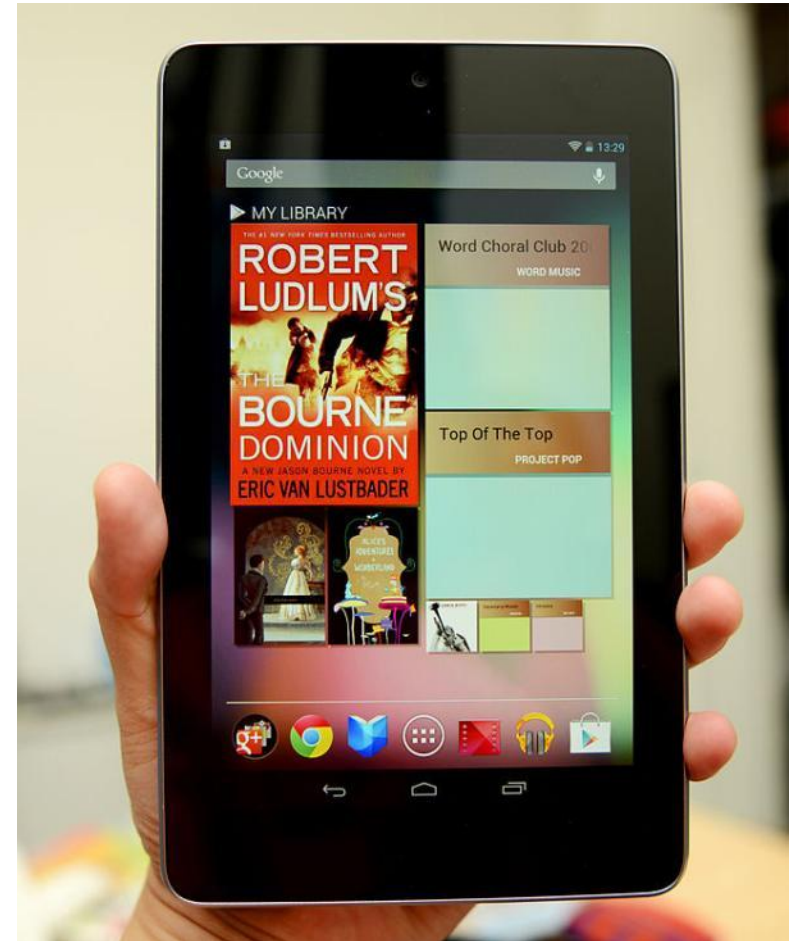
No podemos huir de la realidad presente

- ▶ La cultura digital engloba también una **nueva forma de pensar, una nueva forma de vivir, de relacionarse...**
- ▶ Supone cambios mucho más profundos. **La cultura digital lo penetra todo, influye en todo.**
- ▶ **¡Existe ya una nueva inteligencia!** Y nos tenemos que amoldar a ella



¿Es posible desde la educación aprovechar la fuerza de este huracán?

- ▶ Es nuestra obligación pensar en **las posibilidades que las tecnologías** tienen para afrontar las demandas de esta nueva cultura digital, de esta **nueva forma de aprender y de procesar la información.**



Las TIC al servicio de la ciudad educadora en diferentes ámbitos

▶ Smart City [Ciudad Inteligente]

- integra iniciativas orientadas a hacerla más eficiente, sostenible y habitable.
- Aprovecha el potencial de las nuevas tecnologías digitales



NUEVO MODELO DE CIUDAD



**NUEVO MODELO EDUCATIVO PATRIMONIAL
EN EL MARCO DE LA CIUDAD EDUCADORA
CON HERRAMIENTAS TIC**



LAS TIC AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



¿HACIA DÓNDE VAMOS? NUEVAS FORMAS DE COMUNICAR EL PATRIMONIO



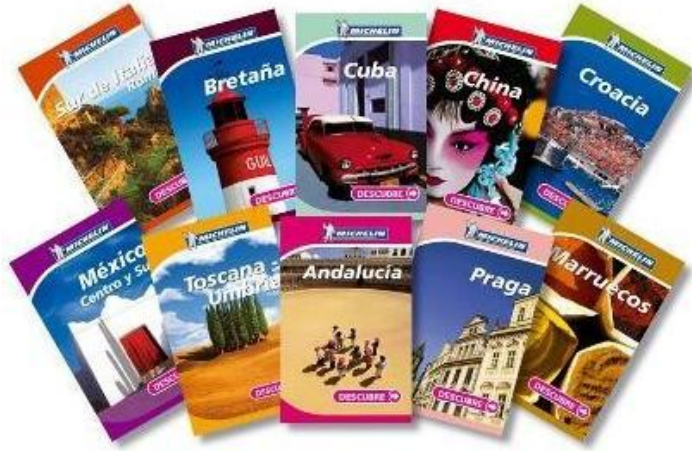
Una apuesta por la nueva museografía NÓMADA

Buscamos nuevas formas de interpretar el patrimonio



Las TIC y la educación patrimonial en la ciudad

En el pasado...



... en el PRESENTE y futuro



¿Qué nos permiten estas herramientas?

1. Una interpretación *in situ* de manera fácil, directa y de mayor comprensión.
2. Favorecer una intermediación más interactiva, cercana, divertida y espectacular.
3. Reducir el impacto físico patrimonial de otros recursos turísticos-culturales al eliminar o minimizar los elementos intermediadores.
4. Optimizar los costes al evitar mantenimientos innecesarios.
5. Potenciar la creación de contenidos actualizables.
6. Solucionar algunos de los problemas que nos presenta el patrimonio urbano: pérdida tridimensionalidad, superposición de capas, cambio de usos y funcionalidades, etc.



LOCALIZAR PUNTOS DE INTERÉS

RECORRIDOS VIRTUALES

1



RECONSTRUCCIÓN GRÁFICA DEL PASADO



2



RECREACIONES AUDIOVISUALES HISTÓRICAS



3

Fictional example; various of such layers in development

Fictional example; various of such layers in development



INMERSIÓN HISTÓRICA

Interacción directa a través de la cámara del propio teléfono.



4

ENCUENTRO Y DIÁLOGO CON PERSONAJES RELEVANTES, HISTÓRICOS, FICTICIOS



5



JUEGOS INTERACTIVOS

Gaming



6

RECONSTRUCCIONES VIRTUALES Y 3D

7



¡Pero las máquinas no lo son todo!

Hay que cuestionarse con qué estrategias plantearlas

- ❑ El público: ¿A quién nos dirigimos?
- ❑ Los objetivos: ¿Qué pretendemos transmitir? ¿Qué tecnología utilizaremos?
- ❑ Los contenidos: ¿Cómo seleccionaremos y compartiremos la información?
- ❑ Las estrategias: ¿Cómo presentaremos la información?
- ❑ Los recursos: ¿Qué tipo de herramientas ofreceremos?
- ❑ El lenguaje: ¿Con qué lenguaje nos acercaremos a nuestro público?
- ❑ ...



Ejemplo I. Los códigos QR



Difusión y acceso libre al patrimonio mediante códigos QR



Patrimoni de Sant Just Desvern.
Barcelona



WEBAPP PATRIMONI
ACCÉS A LES FITXES MITJANÇANT CODIS QR

powered by
ena
enantenaproduccions

Ejemplo 2. El video mapping



El video mapping



El pantocrátor de St. Climent de Taüll



Torre de David. Jerusalem



Ejemplo 3. Reconstrucciones +
Realidad virtual / aumentada

Ejemplo 4. Las App



Las App al servicio del patrimonio



Casa Batlló (Gaudí). Barcelona



Pompeia. Nápoles



Londres



Barcelona romana



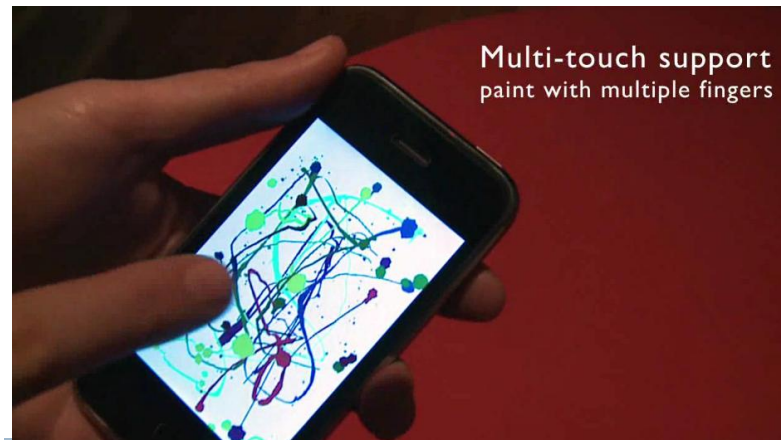
Las App al servicio del patrimonio



BCN 1714



PLAY ART



Multi-touch support
paint with multiple fingers

Pollock

Ejemplo 5. Google Glass



Las gafas del futuro



Past View Sevilla



Las cuevas de Altamira. Cantabria



¿Turismo digital?



Ajuntament de
Barcelona



OPEN
AIR
MUSEUM
BARCELONA

<http://openairmuseumapp.com/>

Punto de partida del proyecto

- ▶ La ciudad como el museo *all'aperto* más grande del mundo.
- ▶ Voluntad educadora de la ciudad.
- ▶ Convencimiento de educar desde el patrimonio.
- ▶ El uso de las nuevas tecnologías desde una perspectiva pedagógica y de aprendizaje.
- ▶ Diseñado teniendo en cuenta las nuevas formas de aprender y de inteligencia.

App: uso de las tecnologías móviles para actividades educativas de interpretación del patrimonio (urbano de Barcelona).



Ajuntament
de Barcelona



UNIVERSITAT DE BARCELONA



XIII Congreso Internacional
de Ciudades Educadoras 2014
Barcelona 13-16 de noviembre



Nueva conceptualización

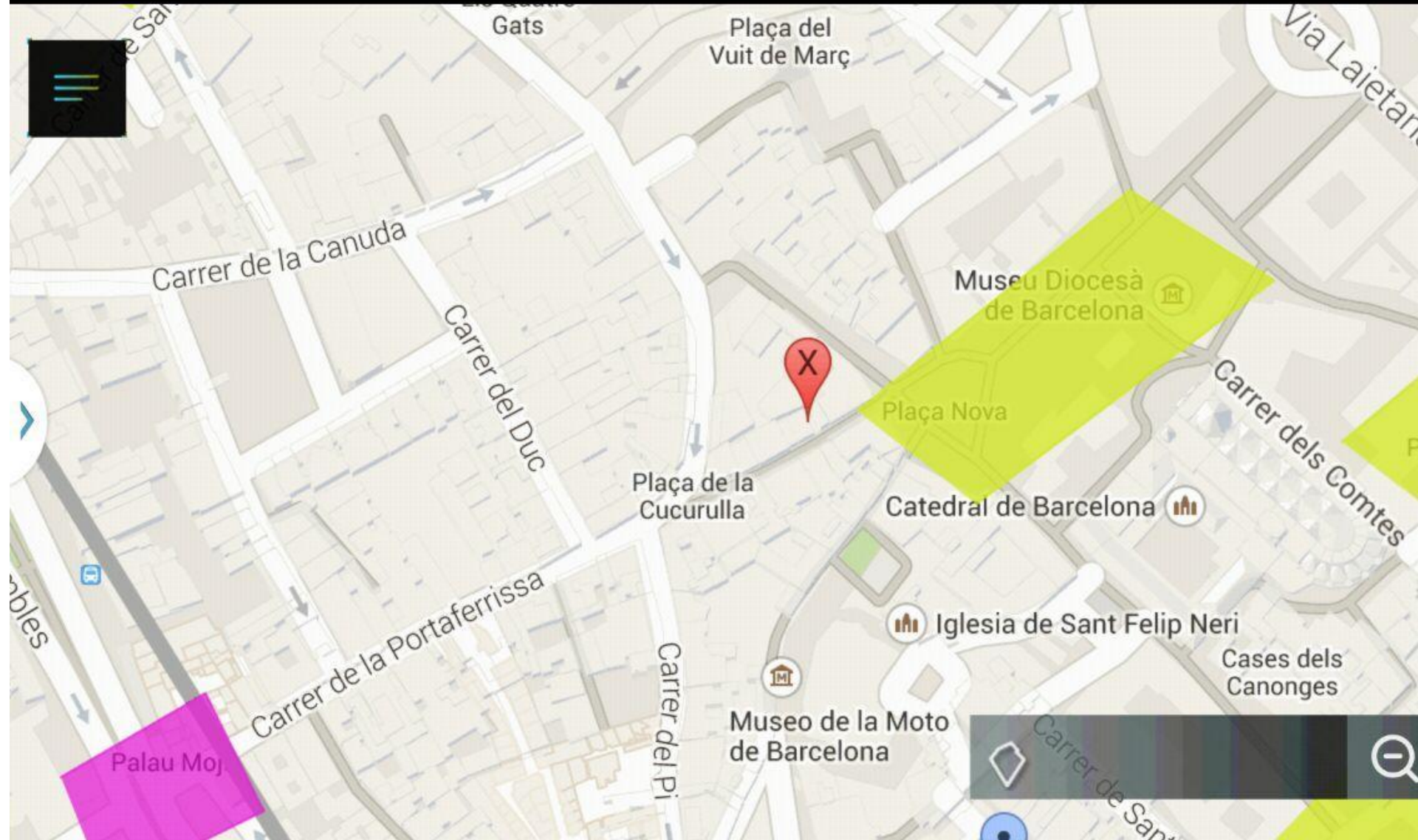
- ▶ No es una guía turística con puntos de interés inconexos.
- ▶ Concepto nuevo: espacios urbanos = salas de museos.
- ▶ No hay itinerario fijo: libre movimiento del usuario.
- ▶ Despliegue de herramientas didácticas que invitan a jugar, aprender, resolver enigmas, descubrir, comparar, etc.
- ▶ Realización de tareas o actividades educativas de fácil ejecución.



¿Cómo funciona?

- ▶ Lo primero que se debe hacer **es escoger y llegar a un espacio** que ha sido definido como *sala* o como *galería* del museo.
- ▶ Cuando el usuario llega a una zona con puntos de interés, la aplicación le advierte **mediante un aviso gráfico y sonoro**.
- ▶ Cuando el usuario se acerca a un espacio definido como un espacio museístico se activan **pequeños iconos que representan herramientas didácticas** que permiten conocer la historia del lugar mediante pequeñas tareas o acciones.
- ▶ Este tipo de actividades educativas son cómodas y muy prácticas en contextos urbanos porque **permiten a los visitantes conocer la historia de la ciudad** sin hacer largas paradas.





e Sal

Gats

Plaça del Vuit de Març

Via Laietana

Carrer de la Canuda

Carrer del Duc

Museu Diocesà de Barcelona

Plaça Nova

Carrer dels Comtes

Plaça de la Cucurulla

Catedral de Barcelona

bles

Carrer de la Portaferrissa

Iglesia de Sant Felip Neri

Cases dels Canonges

Palau Moja

Carrer del Pi

Museo de la Moto de Barcelona

Carrer de Sant





PULSA

Has llegado a Plaza de la Catedral

Estás dentro de una gran sala
expositiva. Es un espacio
especial para observar.
Muévete por su perímetro y
mira atentamente.

¿Hay muchos enigmas a tu
alrededor!

Cambio
ubicación
edificios

Escáner
digital.

Observa y
conoce más
en detalle

Viaja en el
tiempo

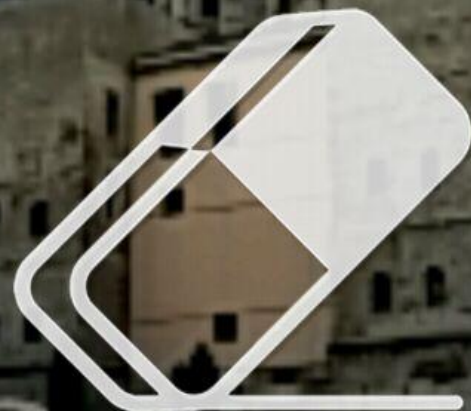


Objetos de
museo
relacionados
con el espacio

Goma de
borrar. ¿Qué
había en el
pasado?

Enigmas
para
resolver

¡UNA PLAZA MUY MODERNA!



VISITADOS 1 PUNTOS DE 4 RESETEAR SALA





OPEN AIR MUSEUM

INFO

16:33

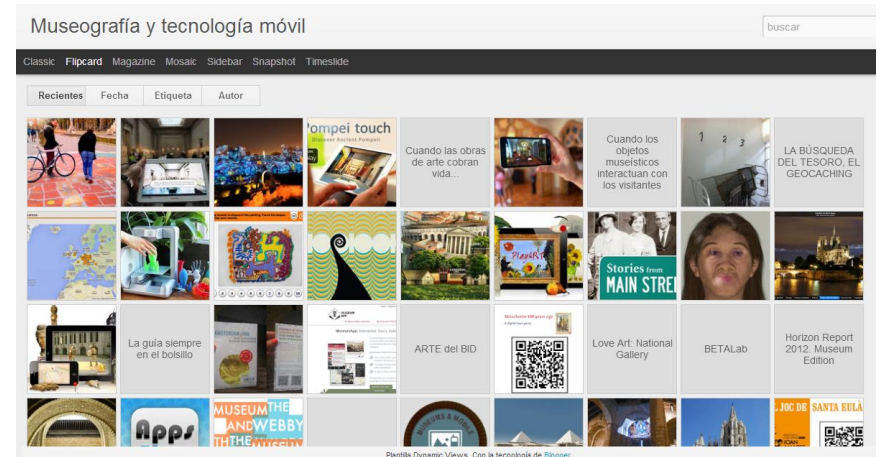
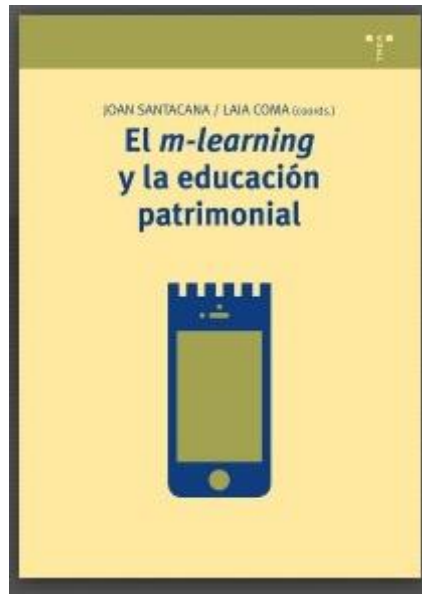
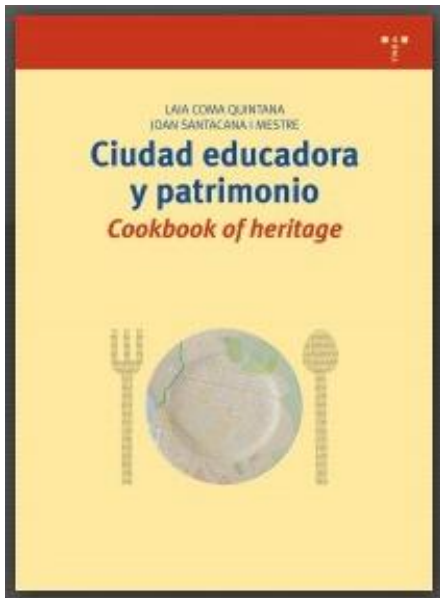
¡UNA PLAZA MUY MODERNA!

Comparando las fotos de principios del siglo XX con la realidad actual se observa como la plaza casi no existía hasta la mitad del siglo pasado. Las dos fotos demuestran la invención de la aguja de la catedral. Es un falso gótico.

En la Edad Media no existían muchas plazas, este espacio era un laberinto de calles estrechas. La catedral quedó sin terminar. El urbanismo actual es el resultado de las intervenciones de la primera mitad del siglo XX. Observa los cambios en las dos fotografías: en la primera, de 1910, la catedral no tenía aguja ni cimborrio, en la segunda, de 1932, ya lo habían construido. Es pues una "recreación ideal" del gótico.

RESUMEN DE IDEAS

- Ver, entender y pensar la ciudad en clave educativa.
- El patrimonio como herramienta educativa para conocer mejor la historia y cultura de un pueblo.
- Potencialidades y de las nuevas tecnologías para la educación patrimonial.



Muchas gracias por su atención.

Dra. Laia Coma Quintana

Profesora e investigadora

Escuela universitaria de Hotelería y Turismo CETT UB / Universidad de Barcelona

laia.coma@cett.cat

CETT

Tourism & Hospitality
Education / Research



UNIVERSITAT DE BARCELONA

