

YoungArcHers: Nuevas narrativas digitales inclusivas y accesibles sobre patrimonio cultural en el contexto educativo

YoungArcHers: New inclusive and accessible digital storytelling about cultural heritage in educational contexts

Estella Oncins^a

^aUniversitat Autònoma de Barcelona,  estella.oncins@uab.cat.

How to cite: Oncins, E. 2022. YoungArcHers: Nuevas narrativas digitales inclusivas y accesibles sobre patrimonio cultural en el contexto educativo. En libro de actas: II Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales. UPV, Valencia, 19-28 de octubre de 2022. <https://doi.org/10.4995/CIMED22.2022.15008>

Resumen

El sector del patrimonio cultural se encuentra en una encrucijada. El uso creciente de la tecnología y los elementos digitales son soluciones que se aplican en el contexto cultural para dar respuesta a la creciente demanda de desarrollo de la audiencia. Sin embargo, su uso exige nuevos enfoques para relacionarnos con nuestro patrimonio cultural y artístico. La creación de narrativas digitales permite formas de participación, abre nuevos espacios para que en los contextos educativos se exploren nuevas formas de colaboración para comprender, preservar e interactuar con el patrimonio cultural. Las herramientas de aprendizaje digital abren nuevas puertas para acceder a contenidos culturales desde los hogares, las escuelas y las universidades, y permiten que las personas generen, reutilicen y añadan valor a los contenidos tangibles e intangibles del patrimonio cultural. Los contextos educativos constituyen espacios seguros e inclusivos para estudiantes con distintas habilidades. Sin embargo, la educación en patrimonio cultural en muchas ocasiones se percibe como una disciplina, unidireccional y académica, por lo que no es consecuente con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (CAST 2018), que favorecen un enfoque centrado en el alumnado. La accesibilidad y la inclusión son conceptos cruciales para cumplir con la CDPD (2006), y los objetivos de desarrollo sostenible que forman parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Asimismo, se han convertido en prioridades de la Agenda Europea en el marco de la “Estrategia para los Derechos de las Personas con Discapacidad” (2021-2030). En el caso específico del patrimonio cultural, la “Estrategia Europea del Patrimonio para el siglo XXI” (2017), también identifica la accesibilidad como un reto social. Pero ¿qué significa ser inclusivo y promover la accesibilidad en el patrimonio cultural?

“Young ArcHers” es un proyecto Erasmus+ que propone un cambio de mentalidad en la educación que aboga por el uso del patrimonio cultural como una herramienta valiosa para que el profesorado de primaria cree nuevos contenidos digitales inclusivos y accesibles para promover el diálogo intercultural y la inclusión social.

Palabras clave: patrimonio cultural; narrativas digitales; diseño universal para el aprendizaje; accesibilidad; inclusión.

Abstract

The cultural heritage sector is at a crossroads. The boost of digitalisation and technology are the ultimate solutions to an increasing demand for audience development, and call for new approaches to engage with our cultural and artistic heritage.

Digital storytelling enables unprecedented forms of engagement and opens up new spaces for educational contexts to explore collaborative forms to understand, preserve and engage with cultural heritage. E-learning tools promote access to cultural content in homes, schools and universities, and allow people to generate, reuse and add value to content, enhancing the value of tangible and intangible cultural heritage. Educational contexts constitute safe and inclusive spaces for learners with a diverse range of abilities. Still, education in cultural heritage is commonly perceived as discipline-bound, unidirectional and academic, not consistent with the Universal Design for Learning Guidelines (CAST 2018), which favors a learner-centric approach catering the needs of all learners. Accessibility and inclusion are crucial concepts in cultural heritage for achieving the CRPD (2006), and the UN Agenda 2030 and its Sustainable Development Goals (SDGs). They have also become key priorities of the European Agenda under the Strategy for the Rights of Persons with Disability 2021-2030. In the specific case of cultural heritage, the “European Heritage Strategy for the 21st Century” also identifies accessibility as a societal challenge. But what does it mean, being inclusive and promoting accessibility in cultural heritage?

“Young ArchHers” is an Erasmus+ project that proposes a mindset shift in education advocating the use of cultural heritage, as a valuable tool for educators to create inclusive and accessible digital storytelling content for promoting intercultural dialog and social inclusion.

Keywords: *cultural heritage; digital storytelling; universal design for learning; accessibility.*

1. Introducción

El patrimonio cultural europeo es uno de los patrimonios más diversos y ricos del mundo. Asimismo, representa un componente importante en la construcción de la identidad individual y colectiva. Como indica González Montfort (2008:34), “el concepto de patrimonio cultural está sujeto a un proceso de deconstrucción y de construcción constante, por el hecho de ser una construcción social”. Por esta razón, los discursos que le rodean, que lo interpretan y que deciden qué debe permanecer y qué no, obligan a su revisión permanente. El diagrama propuesto por Thurley (2005) sobre el “Cultural Heritage Cycle” (Ciclo del patrimonio cultural) nos da una idea de cómo podemos hacer que el pasado sea parte de nuestro futuro.

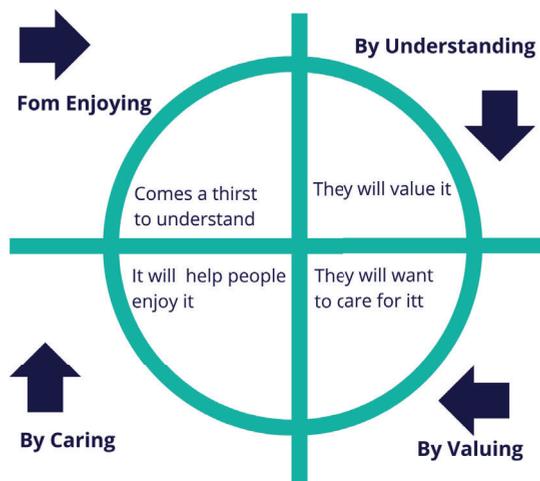


Fig. 1 Cultural Heritage Cycle (Ciclo del patrimonio cultural). Fuente: Thurley, S (2005)

En este sentido, la educación juega un papel crucial para ayudar al alumnado a comprender, valorar, cuidar y disfrutar el patrimonio cultural (UNESCO 2005). Sin embargo, como indica el Careaga (2015) los estudios sobre la opinión de los jóvenes acerca del patrimonio cultural y su relación con la ciudad en la que habitan es una perspectiva poco explorada en la educación escolar formal. En este sentido, el contexto educativo debería actuar como catalizador en la creación de valores de respeto y aprecio por la diversidad, incluidos los grupos vulnerables, y potenciar la participación activa del alumnado en el proceso de aprendizaje sobre patrimonio cultural.

2. Patrimonio cultural: diversidad, inclusión y accesibilidad

Conseguir que el patrimonio arquitectónico sea inclusivo implica que sea accesible para todas las personas. De este modo, está relacionado con el derecho de todas las personas a acceder y a participar en el patrimonio cultural en igualdad de condiciones. En este sentido, el artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos establece que “toda persona tiene derecho a participar libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en la ciencia”. Por otro lado, el artículo 30 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD 2006) establece que:

“Los Estados Partes reconocen el derecho de las personas con discapacidad a participar en igualdad de condiciones con las demás en la vida cultural, y tomarán todas las medidas apropiadas para asegurar que las

personas con discapacidad: a) Disfruten del acceso a materiales culturales en formatos accesibles; b) Disfrutar del acceso a programas de televisión, películas, teatro y otras actividades culturales, en formatos accesibles; c) Disfrutar del acceso a los lugares de espectáculos o servicios culturales, tales como teatros, museos, cines, bibliotecas y servicios turísticos y, en la medida de lo posible, disfrutar del acceso a los monumentos y sitios de importancia cultural nacional.”

Poner en valor la diversidad y promocionar la diversidad, la accesibilidad y la inclusión en el patrimonio cultural y la educación, forma parte también de los Objetivos de Desarrollo Sostenibles de la Agenda 2030. En concreto, el objetivo 4, “Educación de calidad”, se refiere a la necesidad de construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades del alumnado, y las personas con discapacidad y las diferencias de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos. Por otro lado, el objetivo 10, “Reducción de las desigualdades”, destaca la necesidad de potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición. Finalmente, el objetivo 11, “Ciudades sostenibles” incide en la necesidad de incrementar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo. Así como, proporcionar acceso universal a zonas verdes y espacios públicos seguros, inclusivos y accesibles, en particular para las mujeres y los niños, las personas de edad y las personas con discapacidad.

La ratificación de la CDPD y la adopción de la Agenda 2030 por parte de los Estados Miembros de la Unión Europea, ha supuesto que la diversidad, la accesibilidad y la inclusión pasen a ser prioridades clave de la actual Agenda Europea, en el marco de la Estrategia por los Derechos de las Personas con Discapacidad (2021-2030). En el caso específico del patrimonio cultural, la “Estrategia europea del patrimonio para el siglo XXI” (2017), propone recomendaciones y buenas prácticas frente a tres líneas principales de desafío: Componente Social, Territorial y de Desarrollo económico, Conocimiento y Educación. En este sentido, se identifica la accesibilidad como recomendación frente al desafío del Componente Social (S2: Hacer el patrimonio más accesible), afirmando que: “Our heritage is a common good, remote or on site, it should be accessible to the target groups and their needs. Use the broad spectrum of methods and techniques available for developing the heritage experience¹.”

El proyecto YoungArchHers tiene como objetivo principal proporcionar al profesorado de primaria nuevas temáticas, materiales y herramientas relacionadas con el patrimonio arquitectónico, para ayudar a su alumnado a asumir un papel activo como ciudadanos desde un enfoque centrado en la persona.

3. El proyecto YoungArchHers

El proyecto Young ArchHers parte de la premisa que el patrimonio arquitectónico europeo está presente en nuestros contextos urbanos. Este patrimonio constituye un punto de referencia común para toda la ciudadanía europea, con capacidad para inspirar a los más jóvenes a reflexionar sobre “lo que nos hace europeos”, así como, sobre los privilegios y responsabilidades que se derivan de nuestros valores compartidos. De este modo, el proyecto pretende promover la ciudadanía activa y la participación ciudadana entre el alumnado de 9 a 12 años.

El proyecto se centra en edificios construidos entre 1850 y 1960 que cubren los estilos arquitectónicos siguientes: neoclásico, ecléctico y modernista, en las cuatro ciudades europeas que forman parte del proyecto (Atenas, Barcelona, Nicosia y París).

YoungArchHers propone una matriz de materiales de formación para que el profesorado de primaria los incluya en sus actividades curriculares. Dichos materiales están en consonancia con las recomendaciones que se

¹ “Nuestro patrimonio es un bien común, remoto o in situ, debe ser accesible para todos los grupos y necesidades. Se debe utilizar el amplio espectro de métodos y técnicas disponibles para desarrollar la experiencia patrimonial” (traducción propia).

describen en el Componente Social (S2) de la “Estrategia europea del patrimonio para el siglo XXI”. Asimismo, desde un inicio se ha adoptado un enfoque inclusivo, considerando las necesidades del alumnado de grupos vulnerables de distintos orígenes socioculturales, así como, estudiantes con discapacidades. De este modo, durante la fase de diseño se han tenido en cuenta las necesidades de todo tipo de usuarios desde un enfoque centrado en la persona, y según las recomendaciones del Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL por sus siglas en inglés) (CAST 2018). Con este fin, los socios miembros del proyecto diseñarán y crearán una amplia gama de actividades y materiales accesibles e inclusivos, para ayudar al profesorado a que los valores históricos y culturales de los edificios sean más atractivos para el alumnado de primaria desde un enfoque centrado en la persona. El proyecto se divide en las siguientes cuatro fases:

- Guía educativa
- Audioguías interactivas accesibles
- Juego digital
- Campañas de sensibilización
- Por razones de restricción de espacio el siguiente artículo se centra en la descripción de la primera fase.

3.1. YoungArcHers “Guía educativa”

La primera fase del proyecto se centra en la creación de una guía educativa para el profesorado. Esta guía está compuesta por un conjunto de herramientas y materiales que se presentan en cinco módulos:

- Módulo 1: El patrimonio arquitectónico en las escuelas.
- Módulo 2: Edificios patrimoniales y sus historias.
- Módulo 3: Narrativas digitales accesibles.
- Módulo 4: Guía de YoungArcHers para la grabación de los edificios.
- Módulo 5: Planes de clases.

3.1.1 *Módulo 1: El patrimonio arquitectónico en las escuelas.*

Este módulo tiene como objetivo introducir el concepto de patrimonio arquitectónico al profesorado, así como informar sobre la importancia de la gestión y promoción de la diversidad, la inclusión y la accesibilidad. El módulo incluye las siguientes secciones:

- Diversidad e inclusión en el patrimonio cultural
- Definición del patrimonio arquitectónico. Su papel como parte constitutiva de la identidad cultural europea
- El patrimonio arquitectónico en las actividades curriculares
- El papel de las escuelas en la gestión y promoción de la diversidad, la inclusión y la accesibilidad
- La promoción de la ciudadanía activa a través del patrimonio arquitectónico.

3.1.2 *Módulo 2: Edificios patrimoniales y sus historias*

Este módulo está compuesto por dos partes. La primera parte tiene una orientación teórica y está compuesta por las siguientes secciones:

- 1850-1960: tendencias arquitectónicas predominantes en toda Europa (neoclasicismo, eclecticismo, modernismo, arquitectura contemporánea)
- Hitos históricos que configuran la forma y el uso de los edificios en Europa.
- Riesgos comunes y esfuerzos de conservación en los últimos años.

- Accesibilidad e inclusión en el patrimonio arquitectónico
- Los edificios como fuente de inspiración: El uso de las narrativas para familiarizar a las escuelas primarias con el patrimonio

La segunda parte de este módulo tiene un enfoque práctico e incluye la selección y descripción de 15 edificios arquitectónicos en cada una de las 4 ciudades europeas del proyecto (Atenas, Barcelona, Nicosia y París).

3.1.3. Módulo 3: Narrativas digitales accesibles

Este módulo tiene como objetivo introducir el concepto de “narrativa digital” en el contexto educativo para actividades relacionadas con el patrimonio arquitectónico. También, incluye una sección específica sobre la importancia de la accesibilidad en la creación de contenido digital, así como un listado de herramientas con información sobre el nivel de accesibilidad. El módulo incluye las siguientes secciones:

- Narrativas digitales
- Narrativas digitales inclusivas y accesibles
- Herramientas accesibles para la creación de narrativas digitales
- Módulo 4: Guía de YoungArchHers para la grabación de los edificios.

Este módulo tiene como objetivo principal proporcionar al profesorado y al alumnado las indicaciones necesarias para la identificación de los distintos estilos arquitectónicos. Se incluye también un glosario terminológico específico para el alumnado. Las guías incorporan los aspectos a tener en cuenta para la identificación de barreras de accesibilidad en los edificios arquitectónicos, especialmente los visitables.

3.1.4. Módulo 5: Planes de clases.

El objetivo de este módulo es proporcionar cuatro planes de clases sobre patrimonio arquitectónico, inclusión y accesibilidad para que el profesorado de primaria los pueda utilizar y/o adaptar para sus clases con alumnado de 9-12 años.

4. Conclusiones

Los edificios constituyen puntos de referencia y complementan el entorno de nuestra experiencia cotidiana en la mayoría de las ciudades europeas contemporáneas. En muchos casos su uso actual difiere del uso originario, a menudo están en peligro y exigen una acción colectiva, y, por lo tanto, tienen una historia que se debe narrar. Las narrativas digitales son una herramienta educativa eficaz por diversas razones. Según el informe de Europea (2016) “Seven keys to unlocking digital heritage for use in education” el uso de narrativas digitales permite un descubrimiento adaptado al patrimonio arquitectónico, y un acceso más amplio a profesorado y alumnado. Además, las narrativas permiten incluir información contextual sobre los edificios, por ejemplo, información sobre su historia, arquitectura, uso y accesibilidad. Por otro lado, el contenido de las narrativas no está sujeto a derechos de autor, por lo que se puede compartir fácilmente mediante enlaces directos, contribuyendo así al intercambio de conocimiento.

El proyecto Young ArchHers tiene el objetivo de ofrecer al profesorado de primaria los materiales y herramientas necesarias para incluir los conceptos de protección y preservación del patrimonio arquitectónico en clave accesible e inclusiva. Además, se espera que los recursos que se generen durante el proyecto ayuden a potenciar y promover la participación activa y la participación ciudadana entre el alumnado de 9 a 12 años.

Reconocimientos

Este artículo está parcialmente financiado por ERASMUS+ YoungArcHers 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341 y 2017SGR113.

Referencias

- CAREAGA, A. (2015). “El patrimonio cultural desde las voces de los jóvenes. Un punto de partida para la educación patrimonial” en *Cuadernos De Investigación Educativa*, 6(2), pp.51-70. <<https://doi.org/10.18861/cied.2015.6.2.36>>
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <<http://udlguidelines.cast.org>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- NACIONES UNIDAS. (2015). *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- NACIONES UNIDAS. (2006). *Convención sobre los Derechos de la Personas con Discapacidad*. <<https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- NACIONES UNIDAS. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. <<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- COUNCIL OF EUROPE. (2017). *European Cultural Heritage Strategy for the 21st century*. <<https://rm.coe.int/16806f6a03>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- EUROPEAN COMMISSION. (2021). *Union of Equality: Strategy for the Rights of Persons with Disabilities 2021-2030*. <<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8376&furtherPubs=yes>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- EUROPEANA. (2016). *Seven keys to unlocking digital heritage for use in education*. <<https://pro.europeana.eu/post/seven-keys-to-unlocking-digital-heritage-for-use-in-education>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- GONZÁLEZ MONTFORT, N. (2008). “Una investigación cualitativa y etnográfica sobre el valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural” en *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, Núm. 7, pp.23-36. <<https://raco.cat/index.php/EnsenanzaCS/article/view/126350>> [Consulta: 13 de julio de 2022].
- THURLEY, S. (2005). “Into the Future. Our Strategy for 2005-2010” en *Conservation Bulletin*, 49, pp.26-27.
- UNESCO. (2005). *Patrimonio mundial en manos de jóvenes. Conocer, atesorar y actuar – Paquete de materiales didácticos para docentes*. París: UNESCO <<https://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-54-17.pdf>> [Consulta: 13 de julio de 2022].