

La Arqueología Virtual: Construyendo un puente entre la sociedad moderna y la escuela innovadora

María Luz Husillos García

Departamento de Griego IES “Claudio Prieto” Guardo. Palencia. España

Resumen

La construcción del nuevo espacio europeo está propiciando la irrupción de un rápido proceso de convergencia que abarca todo tipo de ámbitos, como los sociales, industriales y económicos. Entre los aspectos sociales más demandados en la actualidad destaca el mundo educativo. En este sentido, se está tratando de realizar un profundo cambio en el sistema docente, haciendo que sea más flexible, práctico y lúdico, atendiendo a todo tipo de alumnado. En este contexto, las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son necesarias para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la creación de un vínculo entre el patrimonio arqueológico y la virtualidad, que posibilita la conversión de los bienes patrimoniales en auténticos y poderosos recursos al servicio de la escuela y del ocio cultural.

Palabras Clave: EDUCACIÓN, DIVERSIDAD, TIC, PATRIMONIO, VIRTUALIDAD.

Abstract

The construction of the new european space is leading to the emergence of a rapid process of convergence that covers all kinds of fields such as social, economic and industrial. Among the most popular social issues today, highlights the educational world. In this sense, it is trying to make a profound change in the education system, making it more flexible, practical and fun, meeting all kinds of students. In this context, the new Information and Communication Technologies (ICT) are necessary to facilitate the teaching-learning process, enabling the creation of a link between the archaeological and the virtual, which enables the conversion of assets in real and powerful resources to support school and cultural entertainment.

Key words: EDUCATION, DIVERSITY, ICT, HERITAGE, VIRTUALITY.

1. Introducción

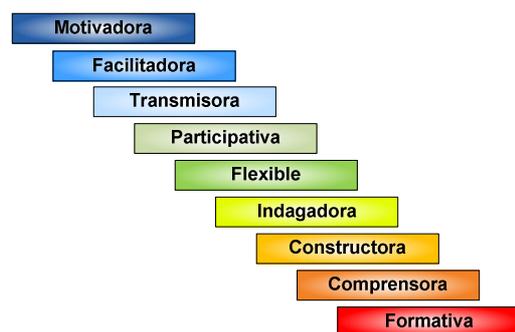
La historia de la mejora de la escuela podría describirse como la lucha por una reapropiación de los espacios de la experiencia en su medio más cercano.

La finalidad de la Educación es lograr que los alumnos adquieran los elementos básicos de su cultura, que les preparen para su incorporación a estudios posteriores y la inserción al mundo laboral (LOE, 2006).

La responsabilidad del éxito escolar depende de todos y, para ello, se deben construir entornos de aprendizajes ricos, motivadores y exigentes.

La sociedad actual tiene la convicción de que es necesario mejorar la calidad de la educación, pero también de que ese beneficio debe llegar a todos los jóvenes, sin exclusiones.

En este contexto, se deben considerar las funciones que han de cumplir los materiales y los recursos empleados para la enseñanza de una determinada materia, que se pueden resumir en las siguientes:



En este sentido, el uso de las TIC se aplica a un proceso de innovación que viene a diversificar los ambientes y posibilidades de aprender lo que, a su vez, contribuye a favorecer mejores oportunidades de aprendizaje.

Uno de los fines primordiales de la Escuela es fomentar el conocimiento y la protección del Patrimonio Cultural entre los jóvenes, en el convencimiento de que es el mejor medio para su conservación, difusión y defensa (LPCCYL, 2002).

En este sentido, la inclusión de la Arqueología en la enseñanza formal es fundamental, ya que fomenta la construcción de individuos humanistas, concientes, reflexivos, críticos y capaces de incidir en su entorno social.

En el momento presente, hablar de Arqueología no es cosa de unos pocos, ya que su radio de acción es inmenso, gracias a nuevas tecnologías, como Internet y la virtualidad (excelente herramienta para investigadores y público en general).

A día de hoy se han hecho proyectos como el impulsado por la Conserjería de Cultura de la Junta de Andalucía, Web ruta de teatros de Andalucía (CJA, 2010) entre los que se encuentra una completísima información sobre los teatros de época romana, entre los que figuran los de Baelo Claudia e Itálica, muestra los sitios arqueológicos a través de su aplicación “Street View” en google, incluso Internet apunta a Pompeya, permitiendo hacer un “tour” virtual de 360 grados, actividad impulsada por el Ministerio de Cultura italiano para difundir el turismo arqueológico (PANTH, 2010).

2. Escuela y sociedad actual

En los comienzos del siglo XXI, nuestra sociedad considera prioritaria la calidad de la educación que reciben sus jóvenes, en la convicción de que de ella dependen, tanto el bienestar individual, como el colectivo. La educación es el medio más adecuado para garantizar el ejercicio de la ciudadanía democrática, responsable, libre y crítica, que resulta indispensable para la constitución de sociedades avanzadas, dinámicas y justas (LOE, 2006).

La magnitud de este desafío obliga a que los objetivos que deban alcanzarse sean asumidos por el conjunto de la sociedad. Desde hace tiempo se ha prestado una atención creciente al sistema educativo, con el objetivo de adecuarlo a las circunstancias cambiantes y a las expectativas históricas del momento.

El sistema educativo actual, en el marco de la LOE, lleva aparejado el término flexibilidad. La exigencia que se le plantea es la de proporcionar una educación de calidad y equidad a todo el alumnado, teniendo en cuenta al mismo tiempo la diversidad de intereses, características y situaciones personales del alumnado.

Conseguir que todos los jóvenes desarrollen al máximo sus capacidades, dentro del entorno antes referido, convertir los objetivos generales en logros concretos, adaptar el currículo y la acción educativa a las circunstancias específicas, conseguir que los padres y madres se impliquen en la educación de sus hijos, es un reto imposible de alcanzar sin un profesorado comprometido, con voluntad de crear y mejorar, adaptado a los nuevos tiempos y a las nuevas demandas sociales (LOE, 2006).

La sociedad y la escuela son dos mundos inseparables en continuo desarrollo. La evolución de la sociedad implica que la escuela haya de adaptarse a aquella. Pero no es menos importante el cambio que debemos realizar en la escuela para que ésta surta sus efectos sobre la sociedad, haciéndola mejor. Una escuela moderna, con riqueza de formas, con profesores

innovadores, con pluralidad metodológica, es el medio para llegar a conseguir el desafío que nos plantea la sociedad actual.

En opinión del ilustre filósofo John Dewey, creador de la pedagogía pragmática (aprender haciendo), el desarrollo de la sociedad depende del desarrollo de las personas y, por lo tanto, de la educación que éstas reciben. En este sentido, la escuela es un microcosmos de la vida social, en el cual se concentran las fuerzas destinadas a reproducir las normas, conductas, conocimientos y procesos históricos y culturales de la sociedad (WESTBROOK, 1993).

3. La arqueología en el sistema educativo español

En el afán por mantener el testimonio de la herencia cultural del pasado, fuente y motor de su futuro y legado para las generaciones venideras, el hombre cuenta en la actualidad con aliados excepcionales como la Arqueología, la Escuela y el mundo del ocio, en su vertiente del “turismo cultural”.

La Arqueología se ha preocupado de desenterrar, estudiar y valorar aquellos restos que sobrevivieron al paso del tiempo. A través de ellos conocemos mejor nuestros orígenes, nuestra cultura, la forma de vida de nuestros antepasados, sus costumbres religiosas, lúdicas, deportivas, etc., sus prácticas económicas e incluso, los mecanismos sociales por los que se regían.

Ante el cambio sociológico de las últimas décadas, se han creado nuevos públicos con mayores y más diferenciadas demandas, con intereses y con grados de formación muy diferentes a la hora de conocer nuestro patrimonio. Ante esta situación, los espacios culturales deben distintos, abiertos, democráticos, participativos y adaptados a los nuevos tiempos y a las nuevas demandas sociales, de forma especial la de nuestros jóvenes.

La posibilidad de convertir los bienes patrimoniales en auténticos y poderosos recursos al servicio de la escuela y al servicio del ocio cultural es algo hoy cada vez más palpable.

La escuela debe ser un agente mediador que sirva para dar a conocer el patrimonio histórico y cultural. Para conseguirlo hay que crear una clase diferente, atractiva, dinámica y viva, donde se tengan bien presentes los fines del sistema educativo.

3.1. Finalidad del sistema educativo

En general, los fines que persigue nuestro sistema educativo son los siguientes:

- 1) Desarrollar de la personalidad y de las capacidades de los alumnos.
- 2) Adquirir hábitos intelectuales y técnicas de trabajo, conocimientos científicos, técnicos, humanísticos, históricos y artísticos.
- 3) Preparar para el ejercicio de la ciudadanía y para la participación activa en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes de la sociedad del conocimiento.

3.2. Objetivos según el nivel educativo

Según los niveles educativos, podemos distinguir los siguientes objetos relacionados con el patrimonio cultural:

A	EDUCACIÓN INFANTIL
B	EDUCACIÓN PRIMARIA
C	EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
D	BACHILLERATO
E	UNIVERSIDAD

A. Educación Infantil (O.ECI.3960, 2007)

- 1) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- 2) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- 3) Iniciarse en las habilidades de la lectura y escritura, así como en el movimiento, el gesto y el ritmo.

B. Educación Primaria (O.EDU.1045, 2007)

- 1) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- 2) Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.

C. Educación Secundaria Obligatoria (R.D.1631, 2006)

- 1) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

D. Bachillerato (R.D.1178, 1992)

- 1) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.
- 2) Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- 3) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

E. Universidad (LOU.4, 2007)

- 1) Aplicar los conocimientos adquiridos a los diferentes campos de actividad profesional, tanto a los propios de la docencia e investigación científica, como a los que responden a la práctica profesional, gestión, protección y difusión del patrimonio artístico.
- 2) Interpretar fenómenos significativos de la historia y evaluar, en términos teóricos, metodológicos y éticos, las investigaciones arqueológicas con el objetivo de emitir juicios críticos que impliquen una reflexión sobre la

problemática actual, y una interpretación crítica del pasado.

- 3) Transmitir información, ideas, reflexiones y soluciones que afecten a la disciplina arqueológica.
- 4) Desarrollar habilidades de aprendizaje que le permitan continuar su formación para llevar a cabo estudios posteriores con un elevado grado de autonomía.

De todos estos objetivos se desprende el enorme valor que ofrece el conocimiento de la Arqueología, el cual nos permitirá conocer mejor nuestra realidad presente y futura.

A este respecto cabe mencionar que la UNESCO, en su Convención sobre la protección del Patrimonio Mundial, celebrada en París en 1972, afirmaba que la memoria, tanto aplicada a los individuos como a los pueblos, es un motor fundamental de la creatividad, que permite encontrar en el patrimonio de los países los puntos de referencia de su identidad y las fuentes de su inspiración. En este sentido, los Estados, mediante programas de educación, harán todo lo posible por estimular en sus pueblos el respeto y el aprecio del patrimonio cultural (UNESCO 1972).

4. El uso de la virtualidad y las TIC en el aula

Los espacios con los que se cuenta dentro de la educación formal son tan amplios como la creatividad del docente. Pueden remitirse solamente a una clase tradicional dentro del aula, o ser tan innovadoras y ampliar este espacio más allá de los salones de clase.

La atención a la diversidad se establece como principio fundamental que debe regir toda la enseñanza, con el objetivo de proporcionar a todo el alumnado una educación adecuada a sus características y necesidades.

La metodología adoptada debe ser decidida y dirigida por el profesor, en función del grupo, nivel en el que debe impartir la materia y los propios intereses de sus alumnos. Los recursos didácticos utilizados deben facilitar la transmisión de la información y ser atractivos, significativos y prácticos (MORENO CASTAÑEDA, 2010).

La construcción de una materia multidisciplinar se convierte en un contenido transversal del currículo, produciéndose un conocimiento integral del alumno.

Innovar para diversificar y favorecer el aprendizaje histórico mediante entornos virtuales es algo que se debe tener presente dentro y fuera del aula ya que la virtualidad posibilita una nueva dimensión, con mayor calidad y mayor alcance.

La virtualidad aplicada a la Arqueología permite viajar, en el espacio y en el tiempo, sin desconectar del currículo educativo, siendo una herramienta multidisciplinar, que tiene como fines principales la investigación, la conservación y la difusión de nuestro patrimonio.

Las ventajas que presenta la Arqueología Virtual son innumerables (BARRERA MAYO, 2010):

- Rapidez en la información
- Facilidad de comprensión
- Interesa a la mayoría de las personas

- Precio, generalmente, reducido
- Enorme capacidad pedagógica

En este sentido se puede afirmar que la Arqueología Virtual es un gran aliado en el futuro de la formación y de la educación, como método de restauración no destructivo o como vehículo lúdico para el gran público que puede deleitarse viendo lo que fue, frente a lo que es (CORREA GOROSPE, 2005).

Para que todo esto sea posible se debe comenzar por reconocer la figura del docente como el principal agente de innovación educativa.

El docente, utilizando el mundo las TIC, puede generar una virtualidad que sirva para reproducir escenarios y experiencias reales, de índole histórica, que sean didácticos, amenos, atractivos y sorprendentes (CEIC, 2009).

Se debe impulsar el uso de las TIC, para que las tecnologías alcancen su máximo valor, poniéndolas al servicio del aprendizaje y sirvan de estímulo para los alumnos, motivándoles y formándoles para aprender.

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

5. Conclusión

En esta comunicación se ha pretendido hacer ver cómo la escuela, siguiendo los pasos de la sociedad, está cambiando de forma acelerada. Ante este hecho, el docente ha de adaptarse rápidamente y debe innovar, con el objetivo primordial de llegar, más fácilmente y mejor al mayor número de alumnos.

Será a través de las TIC, en general, y de la Arqueología Virtual, en particular, cómo la Historia se convierta en una herramienta que permita ver el pasado de manera alternativa y palpable (GRANDE LEÓN, 2010).

Bibliografía

- BARRERA MAYO, Sergio, BAEZA SANTAMARÍA, Unai (2010): "La Realidad Virtual aplicada a la explotación sostenible del Patrimonio Arqueológico. Un caso éxito: La Cueva de Santimamiñe", *Virtual Archaeology Review*, Vol.1, nº1, pp. 62-65.
- CEIC (2009): Consejería de Economía, Innovación y Ciencia "Escuelas TIC 2.0", *Andalucía INNOVA*, nº12, Junta de Andalucía.
- CORREA GOROSPE, José Miguel, IBÁÑEZ ETXEBERRIA, Alex (2005): "Museos, tecnología e innovación educativa: Aprendizaje de patrimonio y arqueología en territorio Menosca", XVIII International Congress on School Effectiveness and Improvement (ICSEI), Barcelona 2-5 enero de 2005, *REICE: Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, Vol. 3, nº 1, pp. 880-894.
- GARCÍA MACÍAS, Natzín Itzá (2009): "Arqueología y educación: Una propuesta didáctica para la enseñanza de la arqueología en la educación secundaria", Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, D.F.
- GRANDE LEÓN, Alfredo (2010): "La Génesis de un Museo del Guadalquivir del siglo XXI. Anastylis virtual del valle del Guadalquivir en el siglo II d. C. La Baetica de Adriano", *Virtual Archaeology Review*, Vol.1, nº1, pp. 24-34.
- MORENO CASTAÑEDA, Manuel (2010): "Aprender Historia en ambientes virtuales", en *Tejuelo*, nº 9, pp. 58-82, Guadalajara, México.
- PANTH (2010): <http://paleoanthropo.blogspot.com/2010/04/turismo-virtual-en-pompeya.html>.
- WESTBROOK, Robert B. (1993): "John Dewey (1859-1952)", *Perspectivas: revista de educación comparada*, vol. XXIII, nº 2, pp. 289-305, Oficina Internacional de Educación de la UNESCO, París.

El aprovechamiento de las TIC para facilitar ambientes virtuales propicios para innovar, diversificar y mejorar, el aprendizaje de la Historia, será más valioso en la medida en que las ubiquemos en su justo valor y potencial, integrándolas como apoyo a proyectos educativos, con una metodología fundamentada científicamente, así como en contenidos y actividades enfocados a los procesos formativos de la Historia y a su análisis como objeto de estudio.

La responsabilidad del éxito escolar de todo el alumnado no sólo recae sobre éste de forma individual, sino también sobre sus familias, el profesorado, los centros docentes, las Administraciones y, en última instancia, sobre la sociedad en su conjunto, responsable última de la calidad del sistema educativo.

La orientación actual de los modelos de enseñanza es que los docentes transiten hacia la educación abierta y virtual, sin perder de vista la calidad de la misma y la preparación que afronta la competitividad que exige su internacionalización.

Es importante recalcar la necesidad de la inclusión de la Arqueología Virtual dentro de la enseñanza formal, ya que fomenta la construcción de individuos humanistas, concientes, reflexivos, críticos y capaces de incidir en su entorno social. Personas que no sólo serán espectadores de su realidad, sino que tendrán la capacidad de reaccionar y formar parte de ella.

El nivel cognitivo que se logra desarrollar con todo esto es que los alumnos entiendan el desarrollo de la humanidad y las principales transformaciones sus manifestaciones culturales, sociales, políticas, científicas y tecnológicas. Esto, mediante la utilización de la cultura material para evidenciar los procesos, sus causas, antecedentes y consecuencias, y la forma en que las sociedades han impactado su entorno a lo del devenir histórico.

Comprender el valor del patrimonio arqueológico fomenta en los alumnos una visión crítica sobre su presente y la influencia de los procesos históricos en la conformación de la vida contemporánea, facilitando así entender los términos de medición tiempo que la historia utiliza: siglos, etapas, periodos, y épocas (GARCÍA MACÍAS, 2009).

En definitiva, se trata de construir un puente entre la sociedad moderna y la escuela innovadora, una escuela sin paredes