C.E. I.P. “ÁNGEL LÓPEZ SALAZAR” (Baeza)

“EL PATRIMONIO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS”

JUSTIFICACIÓN DE PROYECTO

Sociedad y cultura digitales

En los albores del tercer milenio la sociedad digital emergente propicia una cultura, en la que las nuevas tecnologías de la información y comunicación se configuran como el paradigma de la época.

Para participar en la llamada nueva sociedad culta, aunque muchos no están de acuerdo, es imprescindible estar “iniciado” en las recientes técnicas de la comunicación. En este contexto, la sociedad digital se acredita como una sociedad informatizada, acercando lugares virtuales entre sí, al tiempo que proliferan comunidades virtuales agrupadas. Estos nuevos grupos están formados mayoritariamente por personas de menos de cuarenta años, que a su vez, se identifican por gustos e intereses comunes.

Actualmente se constata por un lado, una creciente demanda social en cultura y patrimonio, y por otro, un aumento del turismo de ocio cultural, distinto al de sol y

playa “tradicionales” fruto de la mejora en la calidad de vida de los ciudadanos, la mejor distribución del tiempo libre y la jornada laboral con las vacaciones repartidas durante todo el año.

Todo ello ha sido posible gracias a dos factores que no se pueden dejar de lado: por una parte el auge de las comunicaciones que se han desarrollado durante el siglo XX, y por otra parte, la nueva sociedad de la información recién estrenada al filo del nuevo milenio.

En la sociedad digital coexisten al tiempo dos patrimonios, el patrimonio “tradicional”, con el patrimonio de “nueva generación”, que los dos son tan auténticos como verdaderos. Dentro del patrimonio intangible de nueva generación hay, a su vez, dos grandes apartados que corresponden, por un lado, a los documentos digitales propiamente informáticos, al que llamamos patrimonio intangible “verdadero”; y por otro, a los documentos digitalizados que también formarán parte del legado digital. Estas dos concepciones las clasificamos como digitales y digitalizados.

La sociedad de la información desarrolla la cultura bajo un concepto de “globalización” concebido para el público de la “gran aldea”. En este marco, al patrimonio cultural “tradicional” se añade paulatinamente un nuevo patrimonio realizado enteramente con soportes digitales. Este patrimonio, al que se puede llamar de “patrimonio de nueva generación”, es a priori un bien

documental creado con verdaderos mecanismos informáticos. Los "bienes documentales" se alojan ahora tanto en espacios virtuales para usos restringidos, intranet, como en los espacios públicos de la red internet.

Al filo del milenio nace un "nuevo arte", el arte digital, y una nueva cultura, la "cultura digital". El arte digital es concebido desde parámetros informáticos donde las nuevas tecnologías de la información y comunicación son a la vez el soporte y la finalidad, el medio y el mensaje. Los textos hipermedia se mezclan al tiempo con texto, color, forma, sonido y movimiento, todo ello mostrado en dos o tres dimensiones, con el presupuesto de que el usuario puede inter-actuar con el teclado para tener acceso a la información programada, formando así parte de la obra, que a su vez puede ser susceptible de ser modificada tantas veces se quiera.

PROYECTO DIDACTICO

"Nos preparamos para ser anfitriones"

El proyecto forma parte del programa AULA DE PATRIMONIO del Grupo de Ciudades Patrimonio de la Humanidad para que el alumnado de las 15 ciudades Patrimonio Mundial españolas aprenda a conocer y valorar las ciudades que ostentan este título otorgado por la UNESCO.

Los objetivos específicos de los que partimos son los siguientes:

- **Facilitar el conocimiento de las Ciudades Patrimonio de la Humanidad de España por parte de los escolares.**
- **Concienciar a nuestros alumnos de la importancia de vivir en una Ciudad Patrimonio Mundial.**
- **Fomentar una actitud de ciudadanía activa, promoviendo su conocimiento y disfrute de la ciudad en la que viven.**
- **Impulsar una experiencia didáctica que promueva el uso de la ciudad como recurso educativo.**

El desarrollo e implementación de este proyecto ha sido llevado a cabo por alumnos de 6º curso de Educación Primaria mediante un proceso muy enriquecedor. Es necesario educar en el mundo en el que están inmersos. En consecuencia, valoramos este proyecto, tanto el proceso como los resultados que esperamos obtener, de modo muy positivo.

Otro objetivo principal como educadores es que aprendan a trabajar autónomamente y con responsabilidad, tanto individualmente como en las actividades grupales.

Para el conocimiento y disfrute de su patrimonio autóctono se han planteado una serie de actividades, mediante la creación propia e interactiva con técnicas inducidas de creatividad y experimentación en el marco de conseguir un aprendizaje real, usando todos los recursos disponibles y respetando siempre sus puntos de

vista.

Este proyecto educativo tiene también como premisa la educación en valores de los jóvenes, en un ambiente escolar propicio para ello, “recreando” y creando sus propias actividades. Éstas las recogemos en el siguiente apartado. Todas ellas no están finalizadas porque seguimos preparándonos para ser buenos anfitriones.

Por otra parte, pretendemos que este ambiente propicie tanto un actual como futuro conocimiento, conservación, difusión y disfrute del patrimonio cultural, legado que los jóvenes recibirán en un futuro inmediato. La concienciación necesita de un conocimiento.

Para la preparación y desarrollo de las actividades planteadas hemos usado, por supuesto, medios digitales. Ellos nos ayudan y acercan a lugares insospechados, también experimentamos nuevas técnicas y formas diferentes de presentar nuestros trabajos.

Pretendemos que usen un lenguaje de niños para niños, destinatarios de este proyecto, de forma que aseguremos la comprensión y consecución de los objetivos propuestos.

En resumen, nos hemos propuesto, con los medios a nuestro alcance, realizar un proyecto educativo en el ámbito del patrimonio cultural, usando técnicas creativas y las nuevas tecnologías. La cultura como ocio

o el ocio como cultura, que intuyan un nuevo concepto de entender la cultura y el valor del legado cultural.

<u>ACTIVIDADES</u>:

- **Andrés de Vandelvira y el Renacimiento. El triángulo del Renacimiento andaluz (Sabiote, Úbeda y Baeza). Todos.**
- **Ruta machadiana. Lugares machadianos en Baeza. Todos.**
- **La antigua universidad. Rocío Gámez Justicia y Mariam Ezziri.**
- **Fuente de los Leones. Raúl Santiago Molina y David Cózar Cuevas.**
- **Juego de los colores en la fuente de los Leones. Julia Fuentes Orcera, Cristina Malagón Checa, Lucía Ortiz Gámez y Marta Muñoz Aguilera.**
- **Puzzle sobre la fuente de la Estrella. Lucía Bailón García y Olga Rus Trigo.**
- **Juego "El código secreto" para descubrir un monumento. Jovanni Kamla y Alejandro García Ibarra.**
- **Juego con preguntas "Interior de la Catedral". Arturo Alonso Checa, Juan Antonio Moreno Juan Francisco Checa Romero.**
- **La Catedral. Construcción, interior y exterior. Yassine El Orche y Mariam Ezziri.**
- **El antiguo Seminario de San Felipe Neri. Alba Maurencig Barrionuevo y Rocío Gámez Justicia.**
- **La Orden de los 200 ballesteros. Laura González**

Bohórquez y Juan Francisco Checa Romero.

- **La muralla. Laura González Bohórquez y Juan Francisco Checa Romero.**
- **Juego de la Oca sobre los Monumentos de Baeza. Laura González Bohórquez y Juan Francisco Checa Romero.**
- **Gincana. Alba Maurencig Barrionuevo.**

<u>Presentaciones</u>:

- **Baeza. Catedral y fuente de Sta. María. Juan Fernández Moreno.**
- **Antonio Machado y el Paseo de las Murallas. Las fuentes. Cristian Valera Montoro.**
- **Catedral, iglesia de Santa Cruz, muralla, fuentes y humilladeros. Antonio Machado. Laura Gámez Hervás.**
- **Catedral, fuente de Santa María, humilladeros , palacio de Jabalquinto, ruinas de San Francisco y Ayuntamiento. Lucas Aguado Méndez.**
- **Ruinas de San Francisco, ayuntamiento y palacio de Jabalquinto. Elena Segura Romero.**
- **Baeza. Rosel García Garrido.**
- **Palacio de Jabalquinto y Ayuntamiento. Antonio Sánchez Gallego, José Ángel Muñoz Montoro y Afnán Sohail.**
- **Catedral, fuente de Santa María, fuentes y humilladeros. Teresa Sánchez Pérez.**
- **Aula de Antonio Machado, fuente de Santa María, iglesia de San Andrés, fuente de los Leones y ruinas de San Francisco. María Martín Serrano.**

- **Puertas de la muralla, fuentes y callejones. Belén Lechuga Cabrera y Helena Checa Yera.**
- **Catedral y fuente de Sta. María. María José Ruiz Rentero.**
- **Fiestas de Baeza. Semana Santa. Sebástián Rentero Pérez.**
- **Palacio de Jabalquinto y Ayuntamiento. María José Ruiz Rentero.**

BIBLIOGRAFÍA:

“Internet como instrumento de creación artística”. En Internet ¿en el umbral de un cambio social?

Baudrillard, Jean. Cultura y Simulacro. Kairós, Barcelona, 1978, 1998.

Borges, Luis. El Aleph. Alianza, Madrid 1971, 1998.

Chomky, Noam / Ramonet, Ignacio. Cómo nos venden la moto. Icaria, Barcelona, 1995, 1996.

Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados.

Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Colección Argumentos, Anagrama, Barcelona 1996.

Jiménez, José. (1989): La vida como azar. Mondadori, Madrid, 1989.

Marshall McLuhan / B. R. Powers. La aldea global. Gedisa, Barcelona, 1988.

Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Paidós, Barcelona 1964/94.

Negroponte, Nicholas: El mundo digital. Ediciones Zeta, Barcelona, 1995.

Ramonet. Ignacio. La tiranía de la comunicación. Debates, Madrid 1998.