

Trabajo Extendido

Título: “Educación patrimonial en Clave Digital: Aprendizaje y Tecnología para Reconocer nuestro Patrimonio”

Datos de los autores y coautores:

Sudar Klappenbach, Luciana - mail: lucianasudar@gmail.com

Pallud, Leandro - mail: leandropallud@gmail.com

Kühle, Heidi - mail: heidilorena23@gmail.com

Pertenencia institucional: Facultad de Artes Diseño y Ciencias de la Cultura, UNNE

Eje 1: Reflexiones en torno a la educación con tecnologías en las Artes y la Cultura.

Introducción

La asignatura *Taller de Práctica III: Identificación y catalogación de bienes culturales* forma parte del tercer nivel del plan de estudios de la carrera de Licenciatura en Gestión y Desarrollo Cultural implementada desde el año 2012 en la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura de la UNNE. En ella se profundizan los conocimientos adquiridos en los primeros años de la carrera, integrándolos en propuestas centradas en la identificación de bienes culturales y el diseño de proyectos de documentación patrimonial.

La propuesta pedagógica tiene como eje principal el fortalecimiento de capacidades para la identificación y el registro de bienes culturales, incorporando el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). A través de la dinámica de taller, se promueve la resolución de problemáticas concretas, mediante herramientas digitales innovadoras, integradas tanto en el desarrollo metodológico de proceso de enseñanza-aprendizaje, como en la gestión del aula virtual.

En la asignatura, se propone el diseño de proyectos con aplicación real en contextos locales y regionales, aspirando a formar gestores culturales capaces de afrontar los desafíos tecnológicos del presente, y de contribuir activamente a la valorización del patrimonio, a partir de la aproximación a la creación de un sistema de información patrimonial (Castellanos Ribot, 2014; Fernández Luco 2008)

En esta presentación nos interesa compartir a la experiencia llevada adelante en el corriente año, 2025, como caso de aplicación de las metodologías pedagógicas de la cátedra y herramientas tecnológicas implementadas. Se desarrolló un trabajo práctico integrador con enfoque territorial, cuyo objetivo fue la catalogación de instituciones culturales de la ciudad de Resistencia con fines turísticos.

Palabras clave

Sistema de información patrimonial – Virtualidad – Gestión cultural – Herramientas digitales

Objetivo general

Potenciar en los estudiantes el desarrollo de competencias teórico-prácticas orientadas a la identificación, análisis crítico, registro y catalogación de bienes culturales, promoviendo el uso de herramientas digitales como soporte operativo en los procesos de normalización y documentación patrimonial.

Objetivos específicos

1. **Desarrollar la capacidad de observación y análisis** para establecer criterios adecuados de registro, inventario y catalogación de distintas expresiones culturales.

2. **Conocer y aplicar herramientas e instrumentos**, tanto digitales como analógicos, para identificar, describir y analizar críticamente bienes culturales como parte del patrimonio.
3. **Diseñar proyectos de documentación del patrimonio cultural**, con posibilidades reales de aplicación en contextos locales y regionales, integrando conocimientos teóricos, técnicos y tecnológicos.

Materiales y métodos

La asignatura Taller III integra el uso de TIC como soporte para el desarrollo de competencias teórico-prácticas y como recurso pedagógico transversal. Desde la cátedra, se promueve el uso de herramientas digitales accesibles y pertinentes al contexto de formación de grado, orientadas a la sistematización, normalización y visualización de datos patrimoniales, en el marco de una educación mediada por tecnologías que favorece la autonomía, la colaboración y la construcción colectiva del conocimiento. Fontal (2015), Vázquez (2022).

En el año 2025, las principales herramientas digitales utilizadas fueron:

- **Airtable**: plataforma colaborativa empleada para diseñar un sistema de información patrimonial con funcionalidades de catalogación, visualización de datos (tabla, galería, calendario), filtros y automatizaciones simples.
- **Microsoft Access**: utilizado para introducir conceptos de bases de datos relacionales, modelado de datos y estructuras normalizadas.
- **Google Forms**: empleado para la recolección estructurada de datos culturales mediante formularios personalizados.
- **Aula Virtual UNNE**: aprovechada como espacio de trabajo colaborativo, no sólo como repositorio. Se utilizaron foros temáticos, efemérides culturales, materiales de actualidad, cuestionarios interactivos y recursos multimediales.
- **Herramientas de gamificación y participación**:
 - **Padlet**: para líneas de tiempo y mapas conceptuales colaborativos.
 - **Mentimeter**: para votaciones y generación de nubes de palabras.
 - **Kahoot!**: para juegos de repaso y evaluación lúdica.

Además, se trabajaron principios fundamentales como la normalización de metadatos (Fernández Luco, 2008), la accesibilidad de la información patrimonial y la adaptabilidad a contextos institucionales reales.

Resultados y discusión

Durante el ciclo lectivo 2025, se implementó un trabajo práctico integrador grupal, con enfoque territorial, centrado en la catalogación de instituciones culturales de la ciudad de Resistencia con fines turísticos.

El uso de **Airtable**, en su versión con funcionalidades CRUD e IA integrada, permitió a los estudiantes automatizar los procesos de carga, validación y sugerencia de datos, optimizando el trabajo grupal. Su estructura flexible facilitó la visualización y organización dinámica de los bienes culturales, consolidándola como una herramienta pedagógica eficaz.(Fig. 1 y 2)

El uso de **Access** y **Google Forms** permitió simular modelos de bases de datos relacionales, favoreciendo la comprensión de estructuras escalables y adaptables a diversos escenarios de gestión cultural. Por su parte, **Kahoot!** se utilizó como recurso didáctico para reforzar conceptos clave vinculados a la documentación patrimonial, desde una lógica lúdica.

La propuesta didáctica estuvo atravesada por una perspectiva participativa y situada del patrimonio, que lo concibe como un campo dinámico de construcción simbólica e

identitaria (García Canclini, 1999). Esta mirada fue incorporada tanto en el análisis de los datos como en la toma de decisiones en torno a los criterios de catalogación.

En conjunto, la experiencia permitió articular de manera efectiva lo técnico, lo pedagógico y lo territorial, fortaleciendo el rol activo de estudiantes como productores de conocimiento y agentes críticos en la gestión cultural digital.

Conclusiones

Los resultados alcanzados a lo largo del ciclo lectivo 2025 nos permite afirmar que la integración de tecnologías digitales en la formación de estudiantes de gestión cultural resultó altamente significativa para el desarrollo de las competencias teórico-prácticas en torno a la identificación, documentación y catalogación de bienes culturales. La experiencia permitió no solo abordar técnicamente los procesos de catalogación, sino también reflexionar en torno a la integración de TIC en contextos artísticos y culturales, promoviendo ambientes de aprendizaje mixtos, creativos e inclusivos. La práctica en campo, mediada por tecnologías, resultó un motor de motivación e innovación, fortaleciendo la vinculación entre los contenidos curriculares y el territorio

La utilización de plataformas como Airtable, Google Forms, Access y Kahoot! no solo facilitó los procesos técnicos de registro y organización de información, sino que también enriqueció la dimensión pedagógica del taller al favorecer el aprendizaje activo, colaborativo y situado. En particular, Airtable (dentro de las limitaciones de una aplicación gratuita) demostró ser una herramienta valiosa por su capacidad para estructurar y visualizar datos patrimoniales en un entorno personalizado, accesible y funcional, permitiendo a las y los estudiantes aproximarse al diseño de sistemas de información aplicables a contextos reales de gestión cultural. La posibilidad de automatizar cargas, validar contenidos y proponer mejoras a partir de funciones integradas de inteligencia artificial fortaleció la eficiencia y la comprensión de los procesos de catalogación. (Fig 3 y 4)

Por otra parte, el enfoque participativo y territorial del trabajo práctico integrador permitió vincular lo técnico con lo simbólico, promoviendo una comprensión del patrimonio como construcción dinámica e identitaria, en sintonía con las miradas contemporáneas que lo conciben más allá de su dimensión material.

En este sentido, la propuesta pedagógica logró articular el uso de herramientas digitales con una mirada crítica y contextual, contribuyendo a la formación de estudiantes capaces de intervenir de manera reflexiva, pertinente y situada en escenarios culturales locales y regionales. La experiencia pone en evidencia el valor de integrar tecnologías emergentes no sólo como instrumentos técnicos, sino como medios significativos para organizar, interpretar y dar sentido a los datos culturales, fortaleciendo la educación en clave digital, donde aprendizaje y tecnología se articulan para reconocer y resignificar nuestro patrimonio.

Bibliografía

- Castellanos Ribot, Alfonso. (2014) Sistemas de información cultural. En Manual talaya. Apoyo a la Gestión Cultural. Universidad de Cádiz. Disponible en: <https://atalayagestioncultural.uca.es/wp-content/uploads/2024/09/Manual-Atalaya-de-Apoyo-a-la-Gestion-Cultural.-7.4.pdf>
- Fernández Luco, A. (2008) Automatización de datos. En: "Manual de registro y documentación de bienes culturales". DIBAM, Chile. pp. 104-117.
- Fontal Merillas, O., García Ceballos, S., y Ibáñez Etxeberria, Á. (Coords.). (2015). *Educación y patrimonio: visiones caleidoscópicas*. Gijón: Ediciones Trea.
- Vázquez Bravo, D. (2022) Patrimonio e identidad cultural, el desafío de la educación patrimonial, en La era de los avances tecnológicos: REVISTA DE HISTORIA Y GEOGRAFÍA N°47, 2022 | ISSN 0719-4137 | ISSN 0719-4145. pp. 191-217. Disponible en : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9004401>

- UNESCO. (2011). *ICTs in Education for People with Disabilities: Review of Innovative Practice*. Disponible en : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000193655>
- García Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada*. Paidós.

ANEXO IMÁGENES

Marca temporal	Creado por	Tipo de institución	Nombre de Institución	Dirección	Ubicación en Google ...
1	Ian Emanuel Gimenez Lie	Museo	Museo Provincial de Bella...	Casa de las Culturas, Mitr...	https://maps.app.goo.gl/...
2	Ian Emanuel Gimenez Lie	Centro Cultural complej	Complejo Cultural Guido ...	Colon 164	https://maps.app.goo.gl/s...
3	Ian Emanuel Gimenez Lie	Centro Cultural	Centro Cultural "Leopoldo...	Pellegrini 272	https://maps.app.goo.gl/o...
4	Ian Emanuel Gimenez Lie	Centro Cultural	El Fogón de los Arrieros	Almte. Brown 350	https://maps.app.goo.gl/...
5	Ian Emanuel Gimenez Lie	Museo	Museo del Hombre Chaq...	Juan. B. Justo 280	https://maps.app.goo.gl/k...
6	Ian Emanuel Gimenez Lie	Museo	Museo de Medios de Co...	Carlos Pellegrini 213	https://maps.app.goo.gl/R...
7	Ian Emanuel Gimenez Lie	Centro Cultural	Casa de las Culturas	Marcelo T. de Alvear 90	https://www.google.com/...
8	Ian Emanuel Gimenez Lie	Centro Cultural	Centro Cultural Alternativo...	Santa María de Oro 471	https://maps.app.goo.gl/8...
9	Ovalle Tobias Ovalle	Museo	Casa Museo "Fabriciano ...	Julio Argentino Roca 1741	https://g.co/kgs/Yq8mW6E
10	Anonymous	Centro Cultural	Peña Nativa Martín Fierro	Avenida 9 De Julio 695	https://maps.app.goo.gl/C...
11	Anonymous	Galería	Galería "Chorizo"	Ameghino 1266	https://maps.app.goo.gl/E...
12	Anonymous	Centro Cultural	Centro Cultural "Ítalo Arg...	Av. Chaco 1650	https://maps.app.goo.gl/1...
13	Anonymous	Museo	Museo Histórico Regional...	Necochea 456	https://g.co/kgs/fubKhQY
14	Anonymous	Centro Cultural	Centro Cultural "Ñachec"	Necochea 523	https://maps.app.goo.gl/...
15	Anonymous	Museo	Museo del Títere "Tibi"	Vedia 547	https://maps.app.goo.gl/k...
16	Ian Emanuel Gimenez Lie	Centro Cultural	Centro Cultural Nordeste	Arturo Illia 355	https://maps.app.goo.gl/...
17	Anonymous	Museo	Museo de Ciencias Natur...	Carlos Pellegrini 802	https://www.google.com/...

Fig. 1 Captura de pantalla Airtable. TPI 2025. Vista de tabla. Recuperado 20/7/25

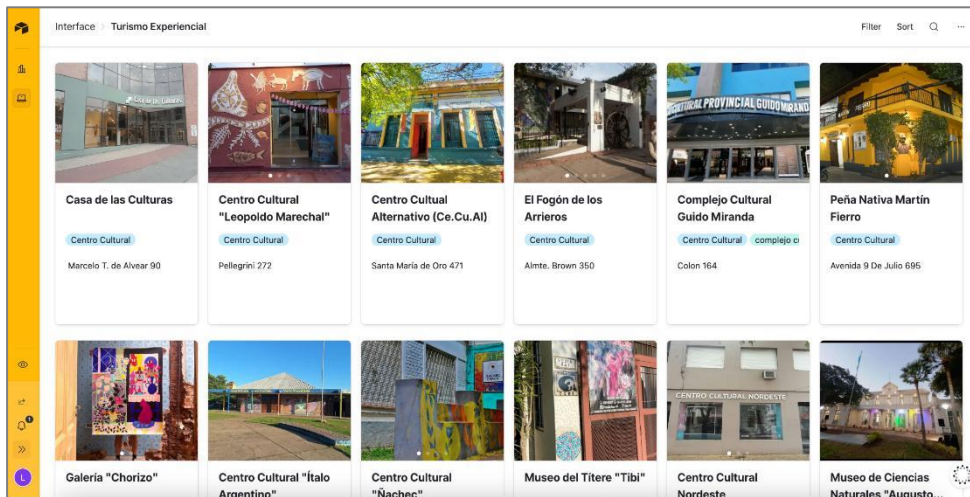


Fig. 2 Captura de pantalla Airtable. TPI 2025. Visualización gráfica en forma de galería. Recuperado 20/7/25

El Fogón de los Arrieros

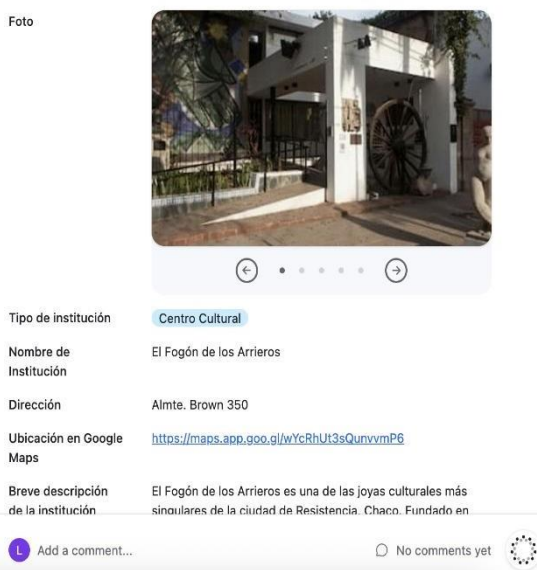


Fig. 3 Captura de pantalla Airtable. Detalle de una institución. TPI 2025. Recuperado 20/7/25

Chats > Museos con obras típicas de Resistencia > + ↻ ×

me podrias recomendar un museo donde hayan obras típicas de la ciudad de Resistencia?

Analyzing fields Nombre de Institución, Dirección, Breve descripción de la institución, Actividades que brinda la Institución, Servicios que brinda la institución

Fig. 4 Captura de pantalla Airtable. Funcionalidad: Chat con la IA con base de conocimiento enriquecido por la catalogación de ellos estudiantes. TPI 2025. Recuperado 20/7/25