

Eikón Imago

e-ISSN: 2254-8718

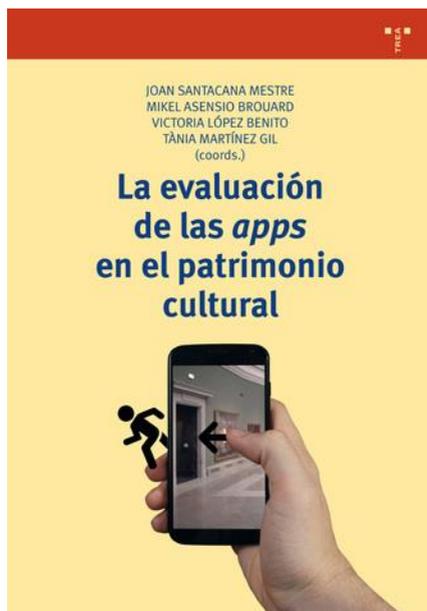
Santacana Mestre, Joan, Mikel Asensio Brouard, Victoria López Benito y Tània Martínez Gil coords. *La evaluación de las apps en el patrimonio cultural*. Asturias: Trea, 2018 [ISBN: 978-8417140397].

Sobre las aplicaciones y el uso de las webs “sería un absurdo tratar de crear en las escuelas, museos y centros culturales unos entornos aislados del resto del mundo con la excusa de que se distraen o que crean adicción. Prohibir el uso de las herramientas digitales en la escuela, en el museo o en la educación no es solo un error: es una estupidez” (p.17). Nada más comenzar la lectura nos damos de bruces con esta contundente afirmación haciéndonos ver una realidad cada vez más próxima a nuestros días.

El trabajo de estos cuatro educadores es el resultado de una investigación que tiene sus antecedentes en proyectos complementarios como es el caso de *Musealización didáctica de espacios patrimoniales a partir de aplicaciones reactivas con contenidos multiplataforma:*

telefonía móvil y superficies táctiles y, con una segunda etapa, *Análisis evaluativo de aplicaciones de m-learning de carácter inclusivo en espacios patrimoniales*.

La obra consta de tres pilares principales, cada uno de ellos con sus apartados y subapartados. Además de contar con introducción, conclusión, un amplio abanico de referencias bibliográficas y toda una serie de imágenes de apoyo visual a la lectura. La primera parte “Aplicaciones móviles para el patrimonio cultural desde una perspectiva didáctica” nos enseña el buen uso de los dispositivos y lo necesario que son en el ámbito educativo y/o cultural, siempre y cuando nos permitan acceder a información, como si de una enciclopedia se tratase, verificada y actualizada. Un hecho interesante es la muestra realizada a diferentes alumnos con edades comprendidas entre los catorce y los dieciséis años donde queda reflejado el estancamiento actual de los museos al ser calificado por estos como un lugar que “no mola” (p.26). Para que esto no suceda muchos museos han implementado en su programa la creación de aplicaciones móviles que cuentan con recreaciones virtuales o realidad aumentada ya sea de yacimientos arqueológicos, monumentos



del pasado, paisajes, ciudades o artes visuales como pintura, escultura o orfebrería. Se ofrece así una mayor comodidad al visitar un museo o monumento y verlo a través de tu propio móvil, entre otros factores positivos como la inmediatez y/o la interactividad con el fin de satisfacer las necesidades del visitante.

La segunda parte “Evaluación de aplicaciones desde el contenido. Análisis conceptual” nos ofrece hasta tres ejemplos reales de la aplicación de la nueva tecnología en el ámbito patrimonial. Estos son: 1) *La Fortalesa d’Arbeca. Els Vilars*, 2) *Ciudadella Ibèrica de Calafell*, y 3) *Imageen* del complejo monumental romano de Tarraco.

Ambas aplicaciones tienen entre sus objetivos el de informar y para ello se basan en la creación de diferentes rutas con diferentes puntos de interés donde el espectador puede disfrutar de la experiencia de la realidad aumentada o el acceso a contenidos interactivos. Por otro lado, se debe tener en cuenta también las diferencias que existen entre ambas y, para ello, se lleva a cabo una subcategorización. Dentro de esta subcategorización la aplicación ofrece diferentes servicios, la primera subcategoría presenta un recorrido lineal según una pauta establecida, la segunda ofrece la posibilidad de recorrer los puntos en orden secuencial o aleatorio y la tercera plantea un recorrido con puntos previamente establecidos y geolocalizados, es decir, para acceder a estos puntos el espectador debe estar físicamente en el yacimiento o monumento.

La tercera y última parte “Evaluación de aplicaciones desde la usabilidad. Estudios empíricos y racionales” es la más extensa en cuanto a los subíndices que presenta. En este apartado se aclara terminología como *monitoring* o monitorización, referido a todas aquellas pruebas que se llevan a cabo para controlar cualquier tipo de aplicación y ver su correcta funcionabilidad, así como una comparativa de la plataforma Netflix, con un sistema Big Data, es decir, la manipulación de grandes cantidades de datos valorando así su sistema de evaluación y actuación de cara a las necesidades de los usuarios y consumidores de la misma.

Dentro de este último apartado se puede apreciar un subapartado mencionado al comienzo de esta reseña y que corresponde a la estrategia de investigación sobre evaluación de apps. La idea de esta investigación surge como continuidad a otras investigaciones que tratan sobre la incidencia de las tecnologías en ámbitos como los museos, centros patrimoniales o conjuntos arqueológicos. Se aprecia claramente la limitación y falta de eficacia educativa que existe en estos recursos digitales. Dichos autores nos hacen ver las apps no solo como un medio de entretenimiento sino como un claro recurso educativo, un instrumento para el aprendizaje. Para ello se siguen unos ítems importantes a tener en cuenta tales como la presencia de un lenguaje sencillo, claro y breve, *feedback* entre usuario y equipamiento patrimonial o implementación de contenidos lúdicos y didácticos, entre otros.

Como colofón a la recesión de este trabajo colectivo decir que nuestro deber es el saber potenciar nuestro patrimonio cultural y adaptarlo a las necesidades de las generaciones venideras. Con el uso de las nuevas tecnologías, en este caso las aplicaciones de dispositivos, debemos verlo como un apoyo educativo e interactivo y no como una mera distracción. Alejarse de la idea, por ejemplo, en el caso de los museos que, en muchas ocasiones, se ven como el aburrido contenedor de una infinidad de obras, almacenadas y colgadas en sus paredes, para poder acceder de

forma virtual al interior de las obras y poder disfrutar del arte como nunca antes se había disfrutado, a través de una experiencia divertida y enriquecedora.

No debemos olvidar que nuestro patrimonio cultural también es una posible herramienta que favorece el cambio social.

Andrea Miramontes Castro
Universidad de Santiago de Compostela
miramontescastro@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5410-1470>