

## BASES PARA UNA IMPLEMENTACIÓN DEL MODELADO CONCEPTUAL PARA PATRIMONIO CULTURAL EN LA UCA.

José-Antonio Ruiz Gil\*

\*Departamento de Geografía, Historia y Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras

[jantonio.ruiz@uca.es](mailto:jantonio.ruiz@uca.es)

**RESUMEN:** Se presenta un proyecto de innovación que nació con una vocación claramente exploratoria. Inicialmente se pensó a partir del axioma generalista de mejora del currículo del historiador y, más en concreto, del plan de estudios del Grado de Historia en la UCA. Acorde con estas bases se planteó la existencia de un material bibliográfico sobre Modelado Conceptual elaborado por C. González-Pérez que cumplía los requisitos necesarios para su aplicación. La irrupción de las restricciones de movilidad no ha permitido cubrir los objetivos proyectados en cuanto a su implementación, pero sí se ha conseguido un importante material de trabajo, así como una experiencia del mayor interés de cara a su posible programación.

**PALABRAS CLAVE:** Modelado Conceptual, Patrimonio Cultural, Digital, Humanidades,

### INTRODUCCIÓN

Cuando pensamos en esta actividad para el curso 2019-2020 en ningún momento barajamos la posibilidad de lo que unos meses después sucedió. La idea inicial era la implementación del Modelado Conceptual en los títulos de Grado de Historia, y Máster en Patrimonio, Arqueología e Historia Marítima partiendo de las asignaturas que se relacionaban con los participantes. Pensábamos que esta metodología nos brindaría una oportunidad innovadora y práctica, por la potencialidad de ofrecer espacios de aprendizaje relacionados con el Mundo y la Agenda Digital en Educación Superior. Queríamos introducir de una forma suave esta herramienta del Modelado Conceptual en la docencia universitaria de Humanidades, para poder evaluar si realmente podría suponer una mejora de la misma.

### METODOLOGÍA

La base metodológico-teórica de este proyecto se encuentra en José Antonio Ruiz Gil (1). Las actividades que se proponían debían ser flexibles en cuanto su aplicación docente, de modo que cada uno de los cuatro docentes implicados pudieran incluirlas dentro de los contenidos específicos de cada una de sus asignaturas, afín de su posible evaluación. Resultando fundamental en la arquitectura de la propuesta la maximización de los resultados de la misma en cuanto su difusión, así como la visualización de los problemas reales que encaraba su aplicación, ponderando los problemas que pudieran surgir y proponiendo al final del proyecto una serie de soluciones, ya que pensábamos que además de esta planeada como fase de modelización básica para el curso 2019-2020, debía de ser continuada por una avanzada para el curso 2020-2021.

Este sistema innovador consiste en introducir tanto en clase como en las actividades no presenciales, la confección de Modelos Conceptuales. Esta metodología transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera de las clases regladas, dando más tiempo para potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos. No se pretende aumentar la carga de trabajo del alumno sino cambiar la dinámica,

centrando el proceso de enseñanza-aprendizaje en la práctica de modelos conceptuales a partir de textos extraídos de la bibliografía del curso.

La pretensión inicial era la de centrar la actividad y el interés de los alumnos en el análisis de conceptos, de modo similar a los sistemas de ingeniería de software o de programación. Es una tarea muy común en la actualidad, pero no sistematizada en el nivel diseñado. La idea que proponemos es justamente partir de las necesidades y fortalezas que tienen los alumnos para sistematizarlas y mostrarlas como lenguajes o modelos. De aquí podemos iniciar un trabajo en [www.conML.org](http://www.conML.org).

Se trata de una metodología conocida y ensayada para historiadores por el Instituto del Patrimonio Histórico Español (IPHE), dada a conocer por varios autores, principalmente por César González-Pérez (2). La mayor parte de la bibliografía está en inglés, pero la reciente aparición en español del libro del autor citado, "Modelado de Información en Arqueología y Antropología: principios de ingeniería de software para Patrimonio Cultural", supone un material editado de forma didáctica, con software en abierto, complejo pero accesible. Nuestra tarea se ha fundamentado en la conversión en presentaciones de los contenidos, debidamente faseados.

### RESULTADOS

Durante el curso 2019-2020 comenzamos con la previsión de implementar el Modelado Conceptual Básico. Durante el primer cuatrimestre en la asignatura de Historiografía I. Desgraciadamente el confinamiento rompió la programación que teníamos para el segundo cuatrimestre.

La prórroga del proyecto al curso siguiente, y considerando que ya habíamos planeado la ampliación de la actividad, no abrió la posibilidad de suplir los objetivos pretendidos de interacción con alumnos y profesores, por la adaptación plana de los contenidos del Modelado Conceptual. De este modo, reiteraré el nivel básico en Historiografía I, pero apliqué el nivel avanzado para la asignatura de Métodos Técnicas y Recursos para la Investigación Histórica, en el segundo semestre (ambas

de tercer curso del Grado de Historia), y en Historia y medio Ambiente de cuarto curso. A la vez empecé con la implementación del Modelado Conceptual para Patrimonio Histórico (CHARM) en el Máster en Patrimonio Arqueología e Historia Marítima, asignatura de Nociones de Historiografía y Teoría del Patrimonio.

El contenido total, modelado conceptual básico, avanzado, y aplicado lo impartí en el Máster de Secundaria (Complementos de Formación, especialidad de Ciencias Sociales, Geografía e Historia y Filosofía). Básicamente, pude comprobar de una forma radical la posibilidad de implementar en tiempo y recursos el paquete completo del modelado conceptual. Desgraciadamente, como ya he dicho tuve que dejar atrás los objetivos de interacción con los discentes y con los docentes que inicialmente estaba previsto me acompañaran en el proyecto.

Los productos elaborados básicamente consisten en presentaciones que se ajustan a lo publicado por César González-Pérez y que permiten de una forma sencilla y rápida un acercamiento al Modelado Conceptual para Patrimonio. Así contamos con presentaciones para nivel básico, avanzado, y aplicado. Finalmente, el CHARM, la propuesta específica para Patrimonio Cultural, que es la que directamente he incorporado a los contenidos del Máster de Patrimonio. Arqueología e Historia Marítima de la UCA.

Esta decidida experimentación me llevó a incluir el modelado al mecanismo de evaluación del Plan de Contingencia en las asignaturas de Historia de la Cultura y en Complementos de Formación (Máster de Secundaria). Dado que la evaluación está guiada por varios factores, y que el peso no era relevante, los resultados no han sido significativos.

Como sorpresa agradable he de indicar que algunos de los alumnos, en el inicio del curso 2021-2022, han preferido trabajar voluntariamente el modelado conceptual, con preferencia a la elaboración de un mapa de conceptos.

## CONCLUSIONES

La primera conclusión que hay que hacer es que es posible, necesario, y deseable introducir contenidos teórico-prácticos que amplíen las destrezas de alumnos y docentes de Humanidades. Máxime cuando se encuentran en la actual agenda digital. El objetivo ha de ser la formación de futuro, no a imagen y semejanza del pasado. Hay que trascender el modelo de historiador tradicional por el digital.

Del mismo modo, y como autocrítica, hay que concluir que no es deseable hacer ejercicios de experimentación tan radicales. Hay que optar por una implementación más gradual, progresiva y suave. Hay que dar más cabida a los ejercicios prácticos, un poco menos de teoría y más volcados a la práctica propia de los historiadores. En este sentido valoramos muy positivamente el diseño de bases de datos, uno de las

posibilidades del Modelado Conceptual. Precisamente, en este camino es en el que pretendemos avanzar en cursos sucesivos.

Otro terreno en el que merece la pena avanzar es en la interacción con alumnos y profesores. Con alumnos para garantizar que su opinión es oída y que de este modo se puede programar una auténtica implantación de estos conocimientos. Con el profesorado para dar a conocer este mundo, y con los que estén interesados plantear una coordinación de asunción de estos conocimientos y destrezas.

La conclusión más relevante de la experiencia de innovación es que se continua actualmente y se programa para cursos venideros la implantación de estos contenidos en las asignaturas citadas anteriormente pertenecientes al Grado de Historia y al Máster de Patrimonio, Arqueología e Historia Marítima.

## REFERENCIAS

1. Ruiz Gil, José-Antonio. Digital Heritage Training for Historians in Europe: a Local Proposal. *Virtual Archaeology Review*. **2017**, 8 (17), 56-63.
2. González-Pérez, César. *Modelado de Información para Arqueología y Antropología: principios de ingeniería de software para Patrimonio Cultural*. 1ª ED., [Leipzig], **2018**.