

EL PROYECTO ICÀRIA: NUEVAS FORMAS E INSTRUMENTOS PARA EL CONOCIMIENTO DE LA CIUDAD

Joaquim Prats/Mercé Tatjer/Araceli Vilarrasa
Responsables del Proyecto Icària

Icària es un ambicioso proyecto para el conocimiento de la ciudad de Barcelona¹, dirigido al alumnado y profesorado de Educación Secundaria. Incorpora conocimientos y destrezas de varias áreas curriculares, aunque el eje que estructura el proyecto son las Ciencias Sociales, entre las que la Geografía y la Historia juegan un papel destacado. Dado que la ciudad que pretendemos estudiar es compleja y sus diferentes aspectos no se nos presentan en el formato disciplinar en la que se producen los conocimientos de las diversas ciencias, el Proyecto Icària incorpora como estrategia un planteamiento multidisciplinar, una de las pocas maneras de observar y acercarse "naturalmente" a la realidad.

Los objetos de estudio se han agrupado en doce temáticas que sirven de esqueleto que permite incorporar los diversos análisis, y que dan coherencia a un conjunto tan variado de materiales y actividades didácticas. Los doce ámbitos temáticos (ver cuadro) se agrupan en torno a cuatro núcleos generales: la historia de la ciudad, la geografía urbana, la economía productiva y de servicios, y la estructura y organización social. Estos cuatro núcleos no agotan el carácter prospectivo de cualquiera de los planteamientos de estudio y, al tiempo, ofrecen una orientación dirigida al compromiso social y a la promoción de valores ciudadanos.

Ambitos temáticos

1. La Barcelona romana y medieval
2. Del Antiguo Régimen a la primera ciudad industrial
3. Del modernismo a las nuevas tendencias arquitectónicas.
4. La sociedad barcelonesa
5. La ciudad construida
6. La ciudad productiva
7. La ciudad de los servicios
8. La cultura y el ocio
9. El funcionamiento de la ciudad
10. Ciudad y territorio
11. Participación y gobierno de la ciudad
12. Barcelona en el mundo

QUÉ PRETENDE ICARIA

Las propuestas del Proyecto Icària quieren ser una respuesta imaginativa, actualizada y viable al estudio de una realidad urbana compleja, para lo cual se plantean los siguientes objetivos generales:

En primer lugar, ofrecer un conjunto de ideas, recursos y estrategias didácticas para trabajar el conocimiento de Barcelona, entendiendo este objeto de estudio, como un escenario adecuado para propiciar dinámicas didácticas que promuevan el conocimiento social y la generación y desarrollo de valores democráticos. En segundo lugar, producir nuevas herramientas para el profesorado y recursos didácticos para el alumnado que aprovechen al máximo los avances de las nuevas tecnologías de la comunicación. Y, en tercer lugar, poner al servicio del profesorado una ayuda para desarrollar todo tipo de programaciones que, siendo coherentes con los objetivos propuestos, sean decididas y construidas por el propio docente, requisito imprescindible para potenciar al máximo su autonomía como protagonista en el papel de enseñar, base indispensable de la profesionalidad.

En conjunto, pretendemos elaborar un proyecto que permita estrategias innovadoras en lo didáctico y que fundamenten las dinámicas de autoformación y desarrollo profesional del profesorado. Trataremos, en el presente artículo, algunas de estas ideas que fundamentan nuestro Proyecto, e informaremos brevemente de los pasos previstos para la plena consecución de lo que nos hemos propuesto.

BARCELONA, OBJETO DE ESTUDIO

Barcelona, como objeto de estudio, es algo concreto y singular en términos de calidad y complejidad. Estos elementos, calidad y complejidad, permiten trabajar temas de carácter geográfico, histórico o social que son reales, concretos y existentes y, partiendo de ellos, **hacer posible la construcción de visiones generales de la sociedad, la comprensión de los principales conceptos sociales, y ayudar a dotarse de instrumentos metodológicos para acercarse con rigor a otros casos u objetos de estudio.** Trabajar sobre una realidad tan rica en todos los aspectos, como es la ciudad de Barcelona y su entorno, es una de las mejores maneras de iniciarse y adentrarse en el estudio de la complejidad del sistema social, tanto en sus aspectos presentes como en sus antecedentes históricos.

Entendido de esta manera el objeto de estudio, proponemos un proceso didáctico que intente la descripción, análisis e interpretación de Barcelona y su área de influencia, partiendo siempre de la sustantividad que nos proporcionan los conocimientos producidos por las diversas Ciencias Sociales, lo que permitirá ayudar a construir un aprendizaje que proporcione una visión rigurosa y lo más objetiva posible de la realidad. O dicho de otra forma, pretendemos potenciar un proceso didáctico que tenga como finalidad importante enseñar a elaborar una explicación histórica, geográfica o social que sea coherente con los conocimientos científicos generales de la temática en la que se enmarca cada explicación, sin perjuicio de la consecución de otros objetivos, no menos importantes, ligados a lo que consideramos que debe ser una formación democrática de los ciudadanos.

Para conseguir lo que pretendemos, establecemos tres rasgos didácticos que pueden ser considerados como integrantes de la fundamentación metodológica en la que se basa el Proyecto. Son los siguientes: primero, acercamiento, mediante la observación inteligente, al conocimiento de la realidad que facilita una primera visión de ésta; en este acercamiento deberá predominar lo que en ciencia conocemos como una aproximación al conocimiento empírico de la realidad social². Segundo, diseño de planteamientos didácticos que incorporen procesos de enseñanza/aprendizaje centrados en los principales problemas de nuestra ciudad actual. Esta selección de los problemas introduce el rasgo de contemporaneidad y riesgo³, lo que determina ya una determinada selección de los contenidos y de los métodos de enseñanza. Por último, incorporar como actividad preferente en el aprendizaje la simulación de los métodos de indagación, e incluso de investigación, que deben servir para enseñar a dotarse de instrumentos para obtener saberes y desglosar elementos. Pero este último rasgo no será posible sin incorporar paulatinamente y según el nivel escolar de que se trate, el contexto teórico en el que se encuadra el saber que explica el problema que se ha elegido. Sin este requisito la explicación social fruto de la simulación no es posible y el objeto del aprendizaje inconcluso. De ahí la importancia de tener como referente la sustantividad propia de cada una de las ciencias sociales.

Los tres rasgos señalados se concretan en las siguientes características que ayudan a definir didácticamente el Proyecto:

- El trabajo que realicen los alumnos permitirá, por un lado, construir reflexiones generales partiendo de lo particular, o bien, transferir conocimientos generales al análisis de lo particular. Por ello, se incorpora una estrategia didáctica en el que se puede ir de lo micro a lo macro, o de lo macro a lo micro.
- El trabajar cuestiones tangibles, llenas de significado por su actualidad y, sobre todo, por su concreción permitirá que los estudiantes alcancen un amplio grado de significación conceptual o emotiva en su relación con el tema/problema de estudio lo que, en principio deberá estimular el deseo de comprenderlo.
- Un análisis de la ciudad de Barcelona, abordado desde cualquiera de los doce bloques temáticos que proponemos, tiene un carácter holográfico. El acercamiento inteligente a una realidad concreta permite ver su dimensión y su profundidad. De una cuestión surgen otras que constituyen su propio fondo estructural, de ahí la tercera dimensión conceptual que supone el carácter holográfico citado⁴.

Esta manera de enfocar el objeto de estudio, proporciona una posibilidad inmejorable de trabajar con el alumnado los valores fundamentales de una educación basada en la racionalidad científica. Y ello, porque permite la comprensión de la ciudad como un producto de la historia, de las actuales relaciones sociales, de una ciudad comprensible en sus consecuciones y en sus desigualdades, en sus luces y en sus

sombras. Esta comprensión racional es imprescindible para inducir un aprendizaje comprometido con una realidad que incluye lo diferente y lo desigual. Y esta condición debe llevar a la tolerancia y al respeto por lo diversidad y cultural, pero, al tiempo, estimular el deseo de participación para conseguir un espacio y una sociedad con mayores cotas de igualdad y de cohesión social. En este punto, tan ligado al análisis de los procesos sociales, se sitúa nuestra opción de la enseñanza de valores. Es una versión que huye de las visiones irracionales y emocionales del compromiso, aunque este último aspecto forme parte indiscutible del compromiso social, pero tamizado por el análisis y la racionalidad. Como señalábamos en otro escrito: "enseñar para educar es un acto de optimismo intelectual que apuesta claramente por el conocimiento, la racionalidad y la autoconciencia como uno de los elementos que organiza y estructura la vida social"⁵.

NUEVOS INSTRUMENTOS Y EL PROYECTO ICÀRIA

Uno de los elementos que nos llama más la atención de los últimos tiempos es el vertiginoso cambio que se está produciendo en la relación del mundo profesional y el tipo de adquisición y organización del conocimiento. El paso que, sobre todo en los países occidentales, se está produciendo de una sociedad industrial a una sociedad de la comunicación, está suponiendo un cambio también en los modos de conocer y, como consecuencia, en los modos e instrumentos para facilitar el conocimiento.

Esta idea general nos ha impulsado a aprovechar al máximo el denominó "tercer entorno" que se distingue de los otros dos (naturaleza y ciudad) como un nuevo escenario de relaciones y de comunicación⁶. Este tercer entorno está situado en los soportes que proporcionan las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones y está posibilitando la emergencia de un nuevo espacio social, que difiere profundamente de los entornos naturales y urbanos en los que tradicionalmente han vivido y han actuado los seres humanos.

En este nuevo entorno se situaran gran parte de los materiales que componen el Proyecto y, al tiempo, este espacio deberá ser ágora permanente de enriquecimiento colectivo docente y de respuesta a las experiencias que se vayan realizando⁷. Y ello, porque el lugar en el que queremos situar nuestra propuesta forma parte ya de una nueva ciudad virtual en la que todos tenemos opción de ser ciudadanos.

De hecho, casi todas las actividades sociales relevantes en una ciudad se pueden desarrollar y se están desarrollando ya en el mencionado tercer entorno. Considerando una polis en el sentido que lo hacía Platón, es decir, como un sistema social complejo capaz de integrar un conjunto amplio y variado de actividades humanas, y no simplemente como un conjunto de edificios y elementos urbanísticos, está justificado hablar de una posible teleciudad en el tercer entorno⁸. Si ello es así, que mejor que este nuevo entorno para ubicar la relación del proyecto con sus potenciales usuarios (profesores y alumnos) y que esta manera de comunicarse sea un elemento más de las características que definen la ciudad que pretendemos estudiar.

Por todo ello, centraremos gran parte de la propuesta en este nuevo centro de profesores y recursos virtual que serán la WEB Icària. Pero esto será sólo un punto de partida, ya que este mismo foro deberá ser receptora en el futuro de experiencias, soluciones y nuevas propuestas generadas por los usuarios del Proyecto; o dicho de otra manera, Icària será también un espacio de relación, de intercambio y de exposición de propuestas que vengan de la propia acción educativa.. Pero, siendo realistas, la primera piedra (bits quizá) del edificio virtual que pretendemos construir deberá partir de la elaboración en formato digital de gran parte de las propuestas y materiales que suponen la salida del Proyecto.

MATERIAL	EXPLICACIÓN
"El Proyecto Icaria: bases teóricas" Marco teórico, descripción del proyecto y conocimientos sociales	Es un documento que justifica y presenta el Proyecto. Explica su planteamiento educativo y señala la orientación didáctica. Además, incorpora gran parte de los documentos que servirán para la actualización científica del profesorado (Libro editado y archivo en la WEB Icària)

<p><u>"Barcelona, Context d'aprenentatge."</u> Asistente de programación</p>	<p>Es la herramienta de programación que servirá de puesto de mando para el diseño de las actividades y la selección de recursos. Este instrumento se ofrecerá, en una primera edición en un CDROM y, una vez evaluado, se incorporará a la WEB Icària</p>
<p><u>"De Barcino a Barcelona."</u> Viaje virtual por la historia de la ciudad</p>	<p>Material para el alumnado en el que se crea de manera dinámica y con máximo rigor histórico la historia de la ciudad, en sus aspectos urbanísticos, sociales y productivos. Permitirá juegos de prospectiva. Este material se ofrecerá en CDROM aunque podrá ser incorporado a la red cuando las condiciones de rapidez lo permitan.</p>
<p><u>"GeoVista de Barcelona"</u> Programa interactivo de cartografía y estadística</p>	<p>Permitirá aportar al profesorado y al alumnado instrumentos básicos de búsqueda de información estadística y cartográfica sobre la ciudad. Incorporará también los instrumentos didácticos para trabajar estos datos. Se presentará como un CDROM aunque, después de su experimentación, se incorporará a la WEB Icària</p>
<p><u>"La Imatge de Barcelona"</u> Atlas gráfico y cartográfico adaptado a los alumnos de Educación Secundaria</p>	<p>A pesar de la ingente información gráfica y cartográfica de la ciudad y su área, no existe una atlas y repertorio gráfico especialmente adaptado a la formación histórica y geográfica del alumnado de Educación secundaria. La "Imatge de Barcelona" vendrá a ocupar este hueco. Este material se presentará en una carpeta de gran tamaño con láminas y juegos de transparencias.</p>
<p><u>"Barluçel Barcelona"</u> Colección de juegos sobre la ciudad</p>	<p>Conjunto de juegos educativos, con un planteamiento atractivo en el que se realizan juegos de rol, de simulación etc,. Se incorporaran en una caja de juegos en la que se ofrecerán los principales elementos para su realización</p>

Como puede comprobarse en el cuadro adjunto, la mitad de los materiales que componen el Proyecto se ofrecerán en CDROM como primer paso para situarlos en Internet. El resto lo podrá estar también en el futuro. Pero lo más significativo no es el formato en si, sino la potencia que las nuevas tecnologías nos van a permitir y que suponen una nueva forma de ofrecer recursos didácticos, o herramientas de programación. Veamos dos ejemplos.

El Asistente de programación, titulado **"Barcelona, Context d'aprenentatge"** supone una verdadera revolución en el terreno técnico de la programación didáctica. Consiste en una amplísima base de datos documentales y gráficos que se constituyen no sólo como un hipertexto, sino como una herramienta de programación enormemente versátil, que facilite el trabajo con el alumnado (visita, tareas en el aula, combinación de varias actividades etc). Sus posibilidades de utilización harán de este elemento un instrumento útil para preparar las actividades y para enmarcarlas en la programación, y una fondo importante de recursos y actividades didácticas. Con la ayuda de una impresora adecuada se podrán confeccionar una innumerable serie de materiales didácticos, seleccionados con variados criterios (los que el profesorado decida), y con posibilidad de ser adaptados a la dinámica general de la clase. El asistente de programación dejará

atrás los habituales guías de visita didáctica y los cuadernillos que, desde hace décadas, se utilizan para el estudio de la ciudad.

El viaje virtual a través de la historia de la ciudad, titulado "**De Barcino a Barcelona**" será un material dirigido al alumnado. Utilizando las más modernas tecnologías, que permiten la recreación de escenarios 3D y la reproducción de espacios virtuales, posibilitará el que los estudiantes "viajen" a través de las calles de la Barcino romana, penetren en las viviendas de la Barcelona del siglo XV, o contemplen desde el aire la expansión urbana que supuso la creación del Eixample. Y todo ello, a través de un planteamiento lúdico y posibilitando la interactividad. Se trata de incorporar al trabajo escolar lo que ya es habitual en el ocio del alumnado: plataformas de juegos y programas de ordenador que contienen varias dimensiones visuales y grandes dosis de realidad virtual

MATERIAL INNOVADOR AL SERVICIO DE LA AUTONOMÍA PROFESIONAL DE LOS DOCENTES

La acción didáctica para el conocimiento de la ciudad (como para cualquier otro contenido) no es una mera técnica, más o menos imaginativa, sino que comporta una práctica totalmente cargada teoría social y plena de intención y objetivos educativos y formativos. Por ello, la elaboración de un programa para el conocimiento de Barcelona no puede limitarse a la prescripción de rutinas, ni a la elaboración de unos recursos materiales, más o menos sofisticados, o de meras guías de visita de los diversos enclaves o ambientes urbanos.

La versatilidad de los materiales y el explícito deseo de poner al servicio de la cultura profesional de los docentes un proyecto como éste, parte de la convicción de que el profesorado es el principal protagonista de la acción didáctica y que no puede ser sustituido por prescriptores, ni teledirigido por los "chamanes" de la teoría pedagógica. Ello no implica que el Proyecto Icària sea neutro desde el punto de vista de la didáctica, todo lo contrario, se toma un claro partido por el aula y las dinámicas que se generan en ella, y no por las propuestas de gabinete. Queremos ir a la acción didáctica para partir de ella: el principal protagonista de este proyecto será el profesorado y su virtualidad se basará en lo que, a partir de la propia utilización por éste, se vaya generando en el futuro.

Ello confiere al Proyecto Icària la ambición de llegar a la gran mayoría del profesorado y otorgarle su necesario protagonismo. Con su aplicación, el Programa será ya patrimonio de todos los que han participado en él: desde los que lo planificaron y elaboraron, a los que lo utilizaron en las aulas.

Tiene la ambición de ser una herramienta útil para la Educación (con mayúscula).

Pero para que ello sea así es necesaria la "complicidad" del profesorado. Para que se de la complicidad, el profesorado debería tener un papel relevante en todo el proceso y esa relevancia se sitúa en su capacidad de decidir y de encontrar los caminos que considere coherentes con su línea de trabajo. Lo que los materiales y propuestas didácticas de Icària ofrecen debería ser susceptible de integrarse a las diversas programaciones elaboradas o asumidas por los diversos grupos de profesorado. Este rasgo significa que no pretendemos generar una actividad desvinculada o ajena a los más o menos explícitos proyectos educativos y curriculares de los diversos centros docentes.

Se trata de proporcionar materiales, ideas y sugerencias didácticas que deben funcionar poniéndose en relación con los objetivos y estrategias educativas diseñadas por los propios profesores de Educación Secundaria, potenciales usuarios y principales protagonistas, en definitiva, de la acción didáctica.. Esta característica implica una clara opción en la que se reconoce que la profesionalidad de los que imparten las clases y se huye de paternalismos, tan habituales en los últimos tiempo. El Proyecto Icària será un recurso, esperamos que de gran ayuda para diseñar actividades didácticas para el conocimiento de la ciudad de Barcelona y, desde este punto de vista, será un excelente medio para fortalecer la autonomía docente y, como consecuencia, los rasgos de profesionalidad en que debe basarse el oficio de enseñar⁹.

El carácter de recurso orientado para ser incorporado a un determinado modelo de diseño curricular, en este caso el que es vigente en nuestro sistema educativo, no debe forzar su estructura ni su funcionalidad. El reto de hacer comprensibles al profesorado lo que pretendemos exige un tipo de formulación y una interface vinculada a la percepción y estilo didáctico más común entre el profesorado de este nivel educativo, en definitiva, a lo

que podría considerarse la cultura profesional de los licenciados que imparten clases en Educación Secundaria.

Al pretender llegar a un amplio espectro del profesorado, el Proyecto intentará ofrecer diversas posibilidades de utilización: desde la que exija un menor esfuerzo de elaboración por parte de los docentes, hasta la que ofrezca ideas, materiales y otros recursos que permita que el profesorado diseñar su propia actividad, en ocasiones, simplemente apoyada en algunos elementos de los que se ofrecen.

Entre otras características indispensables para conseguir lo que acabamos de señalar, una de las más necesarias es la de facilitar la suficiente información al profesorado sobre los contenidos tratados en las propuestas de trabajo. Gran parte de la inhibición que, en ocasiones, se produce en abordar temas no contenidos en los libros de texto, como puede ser el conocimiento del entorno urbano, se debe a la falta de información sistemática, estructurada y pensada para ser enseñada. El Proyecto deberá proveer de esta información para que los docentes puedan contar con todos los elementos y contenidos científicos: Sólo así podrán desarrollar con seguridad y solvencia su tarea formativa. Junto a ello, también se ofrecerá un planteamiento pedagógico que haga coherente y bien orientada la actividad escolar, pero ello sin exigir alineamientos y huyendo del sectarismo de los inseguros, que ponen por delante la formalidad, por ejemplo, de los planteamientos del actual currículum, que la creatividad y el buen hacer tradicional del profesorado de Educación Secundaria.

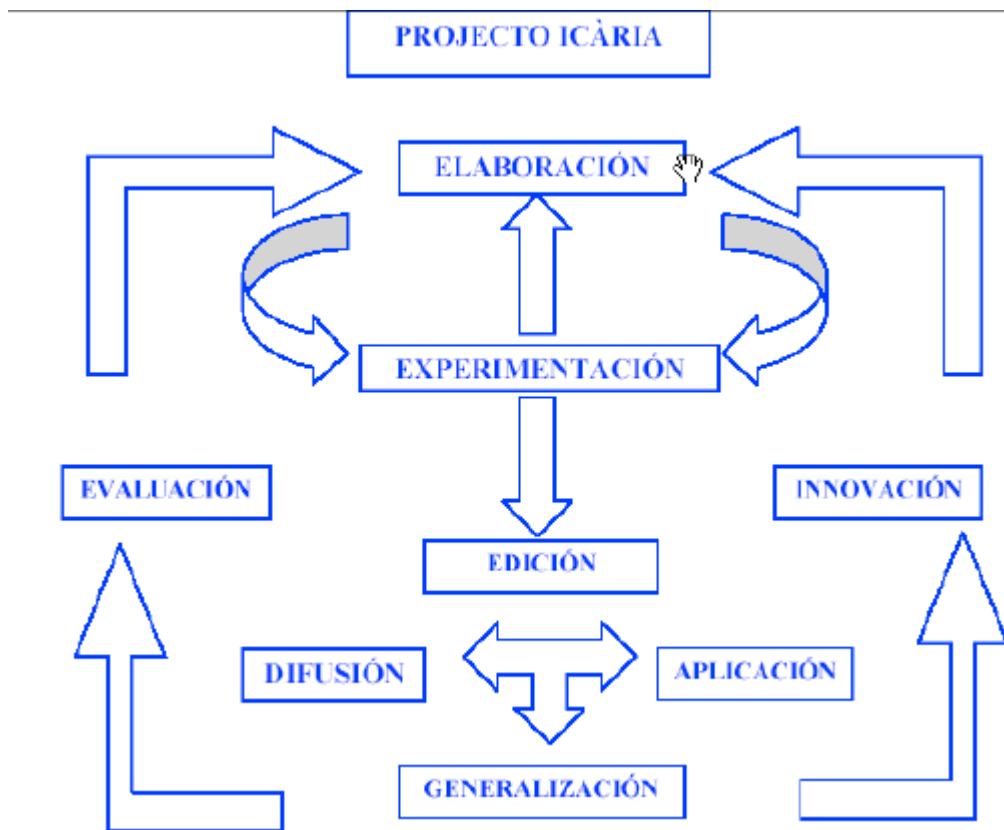
LAS FASES DEL PROYECTO ICÀRIA

Ya es mucho lo avanzado en el proyecto que comentamos. En una primera fase, que ha supuesto casi dos años de trabajo, se han definido las principales ideas, hemos diseñado las propuestas metodológicas, y se han proyectado los materiales, algunos de los cuales ya están en un avanzado estado de elaboración. A partir del curso 1999-2000, el Proyecto Icària debe culminarse en cuatro fases más (hasta completar las cinco en la que se ha planificado), que no se deberán producir, necesariamente, de forma sucesiva.

La segunda fase, que es en la que se encuentra el Proyecto en el momento de redactar este artículo, será la elaboración de los diferentes materiales descritos. Con ellos, en fase no definitiva se realizará una experimentación en ámbitos escolares controlados.

La tercera fase, supondrá el lanzamiento y promoción del programa para uso general del profesorado. Ello implica, la edición y generalización del Proyecto y la organización de dispositivos de difusión y de formación de profesorado.

La cuarta fase, que se deberá iniciar simultáneamente con la segunda de las citadas supondrá la realización de una evaluación diagnóstica de la aplicación y uso de los materiales y dinámicas del programa. Muy centrada en la acción del profesorado y en las dinámicas de clase que se produzcan. Con los datos de la evaluación y los que ofrezcan los experimentadores y se deberá realizar una reformulación o ajuste del Proyecto incorporando los rectificadores o las ampliaciones que se consideren necesarias.



Pero la vida auténtica del Proyecto comenzará, como ya se ha apuntado anteriormente, cuando éste comience a vivir por sí mismo, cuando los que lo usan enriquezcan con sus experiencias sus posibilidades instructivas y educativas, cuando los que lo controlen no seamos quienes lo hemos lanzado sino el profesorado que decida hacerlo suyo. Esta fase, que no se define aquí, constituirá sin ninguna duda, la culminación de lo que, desde nuestro punto de vista, no deja de ser una mera sugerencia y ayuda para el trabajo docente. Todo lo que pretendemos constituye, en sí mismo, un

importante proceso de innovación e investigación educativa centrado en la didáctica de las Ciencias Sociales y que necesitará el concurso de muchos profesionales. Hasta el presente, ya son más de veinte los expertos que han colaborado en el Proyecto, y es previsible que, en las fases que restan, sean muchos más los que formen parte de una tarea tan ingente y, al tiempo, tan ilusionante. Está claro que, pese a lo que se dice, la educación no ha muerto.

NOTAS

1. El Proyecto Icària es fruto de la colaboración del Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad de Barcelona y del IMEB del Ayuntamiento de Barcelona, según convenio firmado en junio de 1998.

2. Cuando nos referimos al conocimiento empírico no nos limitamos al estudio de datos positivos sin más. Entendemos que la selección de los datos y su aprendizaje conllevan ya un primer acercamiento a la teoría, en la medida que para conocer es preciso incorporar niveles sucesivos de formalización conceptual.

3. Vid. Joaquim Prats. "Disciplinas e interdisciplinariedad: el espacio relacional y polivalente de los contenidos de la didáctica de las ciencias sociales". *Iber Didáctica de las Ciencias Sociales, geografía e Historia*. Núm. 24. Enero, febrero marzo.2000

4. Ibidem

5. Joaquim Prats, Mercè Tatjer i Araceli Vilarrasa "Icària. Reflexes d'utopia per una ciutat millor" *Perspectiva Escolar* Enero. 2000

6. Vid. Javier Echeverría *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona. Ediciones Destino: 1999

7. En este sentido recogemos el planteamiento metafórico que se describe del funcionamiento de las nuevas tecnologías que llegan a constituir una "nueva Polis" en la que se producirán intercambio de ideas y nuevos tipos de relación, en este caso profesional. Vid.: Javier Echeverría. *Telépolis*. Barcelona. Ediciones Destino: 1994 Col. Ensayos/Destino. Ello nos aleja de otras visiones como la que plantean los chamanes oficiales del ciberespacio, como Negroponte, o los mercantilistas Bill Gates o Geroge Sooros, estos últimos dedicados a controlar un espacio como un inmenso y variado nuevo mercado.

8. Ibidem. Prólogo

9. José Vicente Peña "Atonía y crisis en la profesión Docente" *Aula Abierta*, núm. 62 .1993