experiencias educativas inspiradoras

Nº 43

Walking Cinema Abarán

Narrativa locativa: Conoce nuestro pueblo

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Mayo 2021

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf43_2020_847-19-133-8

"*Walking Cinema Abarán*. Narrativa locativa: Conoce nuestro pueblo"
por Jesús Caballero Ortiz para **INTEF**

<https://intef.es>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: **cau.recursos.intef@educacion.gob.es**

Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

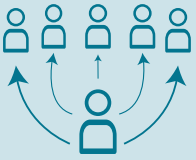
Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO

Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

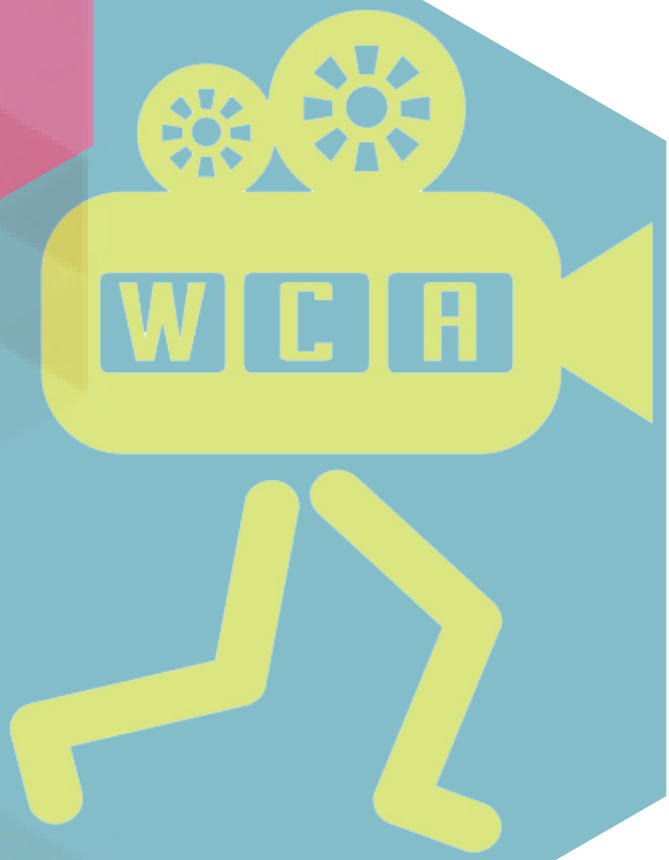
DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción 5
2. Punto de partida 6
3. Paso a paso 7
4. Evaluamos 12
5. Conclusiones 13
6. ¿Te animas? 14
7. Material complementario 15

1. Introducción

RESPONSABLE	Jesús Caballero Ortiz
CENTRO ESCOLAR	CEIP Bilingüe Virgen del Oro
DIRECCIÓN	Avda. Constitución, 46
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Arabán (Murcia)
WEB DEL CENTRO	virgendeloro.es
EMAIL DE CONTACTO	jesus.caballero3@murciaeduca.es

"Walking Cinema Abarán" (WCA) es un proyecto en el que, a través de la realidad aumentada (RA), damos vida a los espacios físicos como si fueran escenarios cinematográficos sumergiendo al visitante en las historias de la localidad de Abarán (Murcia) gracias a la narrativa locativa.

Usando CGeomap.

En el proyecto, se incorporan diferentes metodologías como: el ABP, ya que se llevan a cabo diferentes actividades y tareas encaminadas a elaborar las *app*-web, como CGeomap o Story map de ESRI, y la creación de un libro digital; el aprendizaje colaborativo con el establecimiento de roles en grupos de trabajo; metodologías digitales como el *mobile learning* y el aprendizaje ubicuo, creando canales comunicativos con Classdojo, Google Classroom, Google Meet y Hangouts.

Aprendizaje inmersivo con Google Expediciones.

También están presentes el aprendizaje inmersivo, generando recursos y contenidos basados en la realidad aumentada con CGeomap, imágenes 360°, historias sonoras, tours inmersivos con Tour Creator o Google Expediciones, y, por último, la gamificación a través de quizzes, yincanas por el municipio o un *escape room*.

2. Punto de partida

El C.E.I.P Bilingüe Virgen del Oro se encuentra en la localidad de Abarán, un municipio cuya actividad económica principal es el sector primario basado en la agricultura y en su derivado más inmediato, el procesamiento de manipulación, envasado y exportación de frutas.

Turismo Inteligente: nos informamos de la mano de un *smartphone*.

Centrándonos en el curso 3.º de Educación Primaria, en el que se llevó a cabo este proyecto, hay que decir que el grupo contaba con 25 alumnos/as matriculados. Se trata de una clase caracterizada por la diversidad, en la que encontramos estudiantes de diversos orígenes culturales y capacidades. Todos están matriculados en el centro desde la etapa de Educación Infantil, están perfectamente integrados y no tienen graves problemas de desconocimiento del idioma.

Respecto a los recursos humanos, durante el desarrollo del proyecto, hemos contado con la colaboración de los maestros especialistas en Pedagogía Terapéutica, Educación Compensatoria y Audición y Lenguaje.

"Walking Cinema Abarán" es la continuación del proyecto *"Abarán Smart Monuments"*, que desarrollamos en el curso 2017/2018. La falta de material adaptado para niños/as de Primaria; la pérdida de costumbres y tradiciones de muchos pueblos, hizo que pusiéramos en valor el estudio del entorno y el patrimonio de la localidad como vehículo de aprendizaje. Junto a esto y al empleo de gran variedad de herramientas TIC, en este proyecto anterior, generamos una guía turística del pueblo, haciendo que este municipio dispusiera de una rica y diversa información ecoturística en la zona del Valle de Ricote.

Fase de pruebas

En *"Walking Cinema Abarán"*, nos basamos en el uso de la técnica de la narrativa locativa o *Walking Cinema*, término acuñado por Michael Epstein en 2008 (Epstein, 2016), una tendencia dentro del mundo de la hipermedia móvil según Moreno y Navarro (2016). La idea fundamental es usar los entornos del patrimonio del municipio de Abarán como un escenario cinematográfico. A través de la app web sobre geolocalización CGeomap, los alumnos/as crearán, así, una guía turística, de manera que, al llegar al lugar en concreto, aparecerá una narrativa del pasado del monumento o del uso que se realiza actualmente del mismo, sumergiendo al visitante en esa historia.

3. Paso a paso

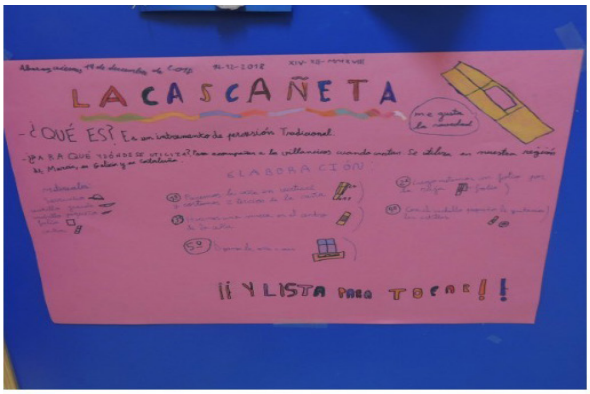
Paso 1. Iniciando el proyecto

En primer lugar, se estuvo buscando una herramienta versátil, sencilla de utilizar y disponible que se adaptara a las exigencias de nuestro proyecto y a las edades del alumnado de tercero de Educación Primaria. Las herramientas que se estuvieron analizando fueron Mobincube, DeTour, Metaverse o Aumentaty Geo. También buscamos asesoramiento con Michael Epstein, para saber si tenía el conocimiento de alguna app o software para el montaje del mismo. Al final se optaron por estas dos herramientas para alojar el producto final:

Story Map de ESRI, donde realizamos un tour final con las diferentes rutas y en el que se alojarían todos los contenidos creados por los alumnos.

CGeomap, una herramienta creada por Fred Adams, en la que, a través de la realidad aumentada, y gracias a la geolocalización, el visitante puede visitar el lugar de interés y disfrutar del contenido creado por el alumnado.

Durante el primer trimestre, seleccionamos el contenido: historias y leyendas del pueblo, vida de personajes ilustres, acontecimientos importantes de Abarán, el uso del agua como actividad económica en la zona. Luego, usamos diferentes formatos tanto en papel como en digital, alojados mayormente en el blog del proyecto anterior, "Abarán Smart Monuments". La idea de usar estos formatos era para desarrollar la capacidad



Taller de Cascañetas.

investigadora del alumnado. Por último, se establecieron grupos de entre 4 y 5 alumnos y alumnas para que fueran adaptando y resumiendo toda la información seleccionada anteriormente por los docentes. A lo largo de todo estos procesos, se trabajaba mayormente la lectoescritura a través de copiados, lecturas, dictados o redacciones.

A lo largo del curso realizamos también un taller de informática con familias y alumnado un día a la semana por la tarde. En esta actividad se reforzaban contenidos del currículo, como la realización de dictados entre iguales, al tiempo que se mejoraba el conocimiento del uso de herramientas como Tour Builder, Tour Creator, Book Creator o Story Spheres.

En este punto, es preciso destacar que, a lo largo de todo el proceso de trabajo del proyecto, se estuvo en contacto con diversas personas, instituciones u organizaciones culturales para preparar las tareas y llevarlas a clase con el alumnado. Podemos destacar a la Fundación Integra y a la Asociación La Carrahila, al compositor Pedro Contreras Almela, al profesor Juan Jesús Yelo o a la imprenta de la localidad de Abarán.

Paso 2. Nos documentamos

A lo largo del segundo trimestre, nuestro proyecto se abrió a personas, organizaciones e instituciones culturales. La finalidad era enriquecer el trabajo a través de las vivencias y experiencias de todos estos grupos, puesto que *"Walking Cinema Abarán"* tiene un gran componente etnográfico. Por este motivo, se realizó un intercambio de experiencias y entrevistas con las personas de la tercera edad de la residencia de ancianos del municipio, para que nos relataran cómo era el pueblo en su época y nos contaran historias típicas. Además, podemos destacar la entrevista a Paco Peinado, ex jugador de fútbol del Abarán CD. Para enriquecer la actividad, compartimos la experiencia con el colegio Los Pinos de San Pedro del Pinatar a través de Google Meet. También entrevistamos al cantante internacional abaranero, Carlos Moreno, puesto que Abarán tiene una gran afición a la zarzuela y a la lírica.

Entrevista a Paco Peinado, ex jugador de fútbol del Abarán CD.

Entrevista a Carlos Moreno, tenor internacional.

Otro de los aspectos del proyecto es romper los muros de las aulas para fomentar el aprendizaje. Por este motivo, realizamos varias salidas por el municipio y alrededores, para dar a conocer, por ejemplo, las funcionalidades del agua en la economía de la localidad. También, José Gil, antiguo director de nuestro colegio y miembro del Centro de Estudios Abaraneros, organizó una charla sobre el Abarán, París y Londres. Antiguas sedes de la industria conservera Champagne-Frères de la época que distribuían sus

productos por toda Europa siguiendo esa ruta. Esto nos sirvió para trabajar y conocer la vida de Nicolás Gómez Tornero y la actividad económica que tenía Abarán a principios del siglo XX.

Los alumnos/ as, a partir de estas historias y de otras que leían de Abarán, fueron creando sus pequeños guiones teatrales para representarlos usando el Chroma Key. Podemos destacar las historias de la Carta Puebla de Abarán o la historia de Motor Resurrección. Toda esta narrativa se puede ver en Book Creator y en el resto de productos finales del proyecto.

Filmación de documentales.

Exposición: Abarán, París, Londres.

Paso 3. Creando los contenidos con diversas aplicaciones y herramientas digitales educativas

Esta fase comenzó con la creación del contenido, que después se alojaría en diferentes herramientas y aplicaciones digitales educativas.

Utilizamos Google Maps para trabajar las unidades de longitud, como el metro y el kilómetro. Se llevaron, a cabo varias tareas: establecer varios puntos trabajados de la localidad; hacer croquis; copiado de las indicaciones; calcular la distancia exacta; hacer la conversión de metros a kilómetros y viceversa y resolver o crear problemas.

Con Tour Builder, se creó un story map, con todos los contenidos elaborados por los niños/as junto con las imágenes cedidas para el proyecto. El alumnado iba geolocalizando los sitios de interés y posteriormente iban incorporando el hipertexto. Además, se puede visualizar en Google Earth.

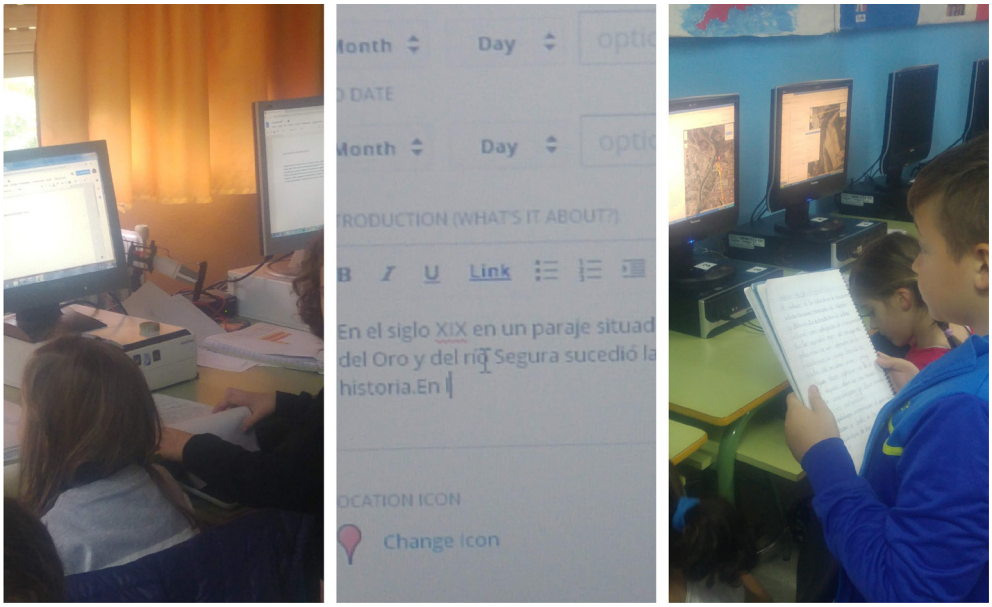
Tour Creator/Poly y **Google Expediciones** fueron utilizadas casi al final del proyecto para preparar las exposiciones que se realizaron al resto de alumnos/as del centro. Lo interesante de estas herramientas es que podemos crear clases inmersivas con fotos 360° pudiendo incorporar sonidos e imágenes. Después, el contenido se puede visualizar tanto en la misma herramienta como en Google Expediciones. Es aquí donde los alumnos/as, posteriormente, mediante una "tablet maestra o guía", vinculan todas las demás. A través de esta, el alumno/a explica; cambia la imagen 360° e incluso puede hacer anotaciones que aparecen en las otras tabletas.

Escape room sobre las Norias de agua.

Con **Story Spheres**, se crearon historias sonoras a través de las imágenes 360°. Esto nos permite dar vida a las imágenes e imaginar cómo se vive en esos espacios.

Para la edición del audio, los estudiantes utilizaron Audacity. Como ya conocían el uso de este *software*, ellos se encargaron de ir grabando todos los textos elaborados y posteriormente el docente editaba esos audios, añadiendo sonidos de fondo para enriquecer la experiencia sonora. Tanto los documentales como los audios están subidos a YouTube y SoundCloud-Spotify.

Como Abarán no tiene un libro variado adaptado para niños/as con estas historias sobre patrimonio, se pensó en crear este libro digital con Book Creator. Este ha sido realizado por los alumnos/as, que lo han ido montando poco a poco con sus dibujos y todos los recursos generados por ellos.



Edición del contenido con diversas herramientas.

Paso 4. Experimentando con nuestras creaciones

Story Map, de ESRI, y CGeomap son dos app webs muy potentes en las que se alojaron todos los materiales para tener una plataforma didáctica y una visión completa del proyecto. Este mismo recurso se encuentra en la web ASM.

A lo largo de los puntos anteriores se ha ido hablando del potencial de CGeomap. No tiene una interfaz tan atractiva como ESRI pero tiene una ventaja muy positiva: hace posible la geolocalización a tiempo real de la persona que lo use, pudiendo llegar a los lugares geolocalizados.

Una vez montada toda la aplicación, hicimos rutas con las familias y el alumnado fuera del horario lectivo para realizar también una jornada de convivencia y poder demostrar el potencial de la herramienta. Además, para gamificar la actividad, se hizo en un plano un *quizz* para ir respondiendo a las preguntas que aparecían en cada parada de la ruta.

De igual modo, todos los alumnos/as del centro, en diferentes momentos, salieron por el municipio para realizar, probar y aprender de manera divertida algunos puntos del proyecto e incentivar así caminatas con las familias y amigos de manera lúdica y didáctica.

Alumnado la app-web CGeomap.

4. Evaluamos

A lo largo de las fases de *"Walking Cinema Arabán"*, se han utilizado diferentes instrumentos de evaluación, tanto del proyecto en sí como del alumnado, con la finalidad de triangular los datos teniendo una perspectiva holística.

Triangulación de expertos: durante todo el desarrollo del proyecto, ha sido fundamental la colaboración tanto con el equipo de docentes que han trabajado dentro y fuera del aula con el grupo, como con el equipo de atención a la diversidad. Hay que mencionar, además, a diferentes compañeros/as externos al centro, con los que hablábamos de los aspectos y procesos que se iban realizando y analizando los cambios o subsanaciones que se debían implementar.

Triangulación de teorías: tomando varias aproximaciones teóricas para aplicarlas a nuestro proyecto y teniendo en cuenta los principios del aprendizaje constructivista o el *learning by doing*, partimos de la base de que cada alumno/a del grupo tenía un ritmo propio de aprendizaje e iba mejorando a partir de sus conocimientos previos. De este modo, el uso de las diversas metodologías descritas ha hecho que se fomente un aprendizaje continuo de manera que los maestros/as que trabajaban con el grupo tuvieran un mayor *feedback* de la evolución del alumnado.

Triangulación de momentos: obteniendo información en diversos periodos del proyecto, se iba comprobando si los alumnos/as adquirían los contenidos y de esta manera se decía generar cambios para decidir volver o no a las diversas fases de "*Walking Cinema Arabán*". En definitiva, teníamos una actitud holística en el desarrollo del trabajo.

Como instrumentos de evaluación se han usado: el cuaderno del profesor, en el que se iban realizando anotaciones a partir de la observación y su posterior registro; las rúbricas con los indicadores de logro correspondientes a los estándares de evaluación, y una prueba final para evaluar los conocimientos adquiridos por parte del alumnado a lo largo de todo el proyecto.

Elabora resúmenes para expresar la comprensión global de los textos leídos. **Escribe diferentes tipos de textos, siguiendo modelos, encaminados a desarrollar su capacidad creativa en la escritura.** **Resume el contenido de textos propios del ámbito de la vida personal y del ámbito escolar, recogiendo las ideas fundamentales**		No han sabido hacer resúmenes, ni frases. Simplemente han escrito palabras sobre el material dado.	Han/ha construido solamente frases sobre el material dado.	Han/ha elaborado resúmenes a partir del material dado pero con errores de coherencia y sentido gramatical.	Han/ha elaborado resúmenes a partir del material dado con coherencia y sentido gramatical.
Produce textos con una caligrafía clara, legible y de trazo correcto, utilizando rasgos caligráficos personales.		No hace una caligrafía correcta cometiendo faltas de ortografía hasta en los copiados.	No hace una caligrafía correcta pero comente puntualmente faltas de ortografía.	Hace una caligrafía aceptable pero comete puntualmente alguna falta de ortografía	Hace una caligrafía muy buena y prácticamente no comente faltas de ortografía y respeta los signos de puntuación.
Emplea la lengua oral con distintas finalidades (académica, social y lúdica) y como forma de comunicación y de expresión		El lenguaje no es apropiado. No hay una buena vocalización y no se	El lenguaje es apropiado. Algunos actores no vocalizan y no	El lenguaje es apropiado, claro y preciso. Algunos actores no vocalizan y no se	El lenguaje es apropiado, claro y preciso. Los actores vocalizan y articulan bien las

Rúbrica para evaluar al alumnado.

5. Conclusiones

En lo que se refiere a las dificultades encontradas, la principal ha estado en enseñar a niños/as tan pequeños el uso de estas herramientas digitales educativas tan específicas, al tiempo que ha sido complejo adaptar el contenido a las características psicoevolutivas del alumnado.

Respecto a la grabación, hay que decir que los dispositivos móviles realizan material audiovisual de muy buena calidad, al tiempo que hacer o comprar un "*chroma key*" es económico y luego, se pueden hacer gran variedad de actividades con él. Por último, la edición y montaje de los vídeos es la tarea a la que el docente tendrá que dedicar un poco de tiempo, sobre todo en aprender a utilizar las herramientas.

Teatro de sombras chinescas contando la leyenda del Cabezo de la Cruz.

Las ventajas de este proyecto para el alumnado son evidentes. Se produce una mejora de su rendimiento al aumentar la motivación, al tiempo que hay una repercusión positiva para su autoestima. Se redujeron, además, las faltas de asistencia y mejoraron la comunicación y la afectividad entre familias, alumnado y docentes. De igual modo, al desarrollar lecturas variadas y realizarse redacciones contando la experiencia vivida, se trabajó la lectoescritura, a la vez que se repasaban conceptos matemáticos, como planos y croquis y las distancias. Gracias al uso de las herramientas digitales educativas, se desarrolló, asimismo, la competencia digital. A través de esta experiencia, los estudiantes conocen, además, a la perfección su patrimonio.

Búsqueda de información sobre Abarán.

Finalmente, no se pueden obviar los beneficios para la comunidad, más allá del centro. *"Walking Cinema Abarán"* aporta, así, tanto al municipio como a otros centros de la localidad, una guía turística didáctica para organizar visitas y conocer un poco más el pasado de Abarán.

6. ¿Te animas?

Yinkana digital usando la appweb CGeomap

Nuestro país, y cada uno de sus rincones, tiene grandes historias que contar. Debido a ello, pensamos que un proyecto como este puede servir de inspiración a iniciativas en otros municipios, especialmente en lo que tiene ver con el uso de ciertas herramientas digitales, como CGeoMap o Tour Builder, para trabajar experiencias geolocalizadas, junto con la realidad aumentada. La narrativa locativa puede abarcar muchas temáticas y es aquí donde puede estar abierto a la imaginación de cada centro o docentes.

Me gustaría destacar, asimismo, el legado cultural que se ha dejado en Abarán de la mano de un proyecto como este, puesto que se ha generado un material didáctico muy interesante para trabajar, tanto en las escuelas del pueblo como de alrededores.

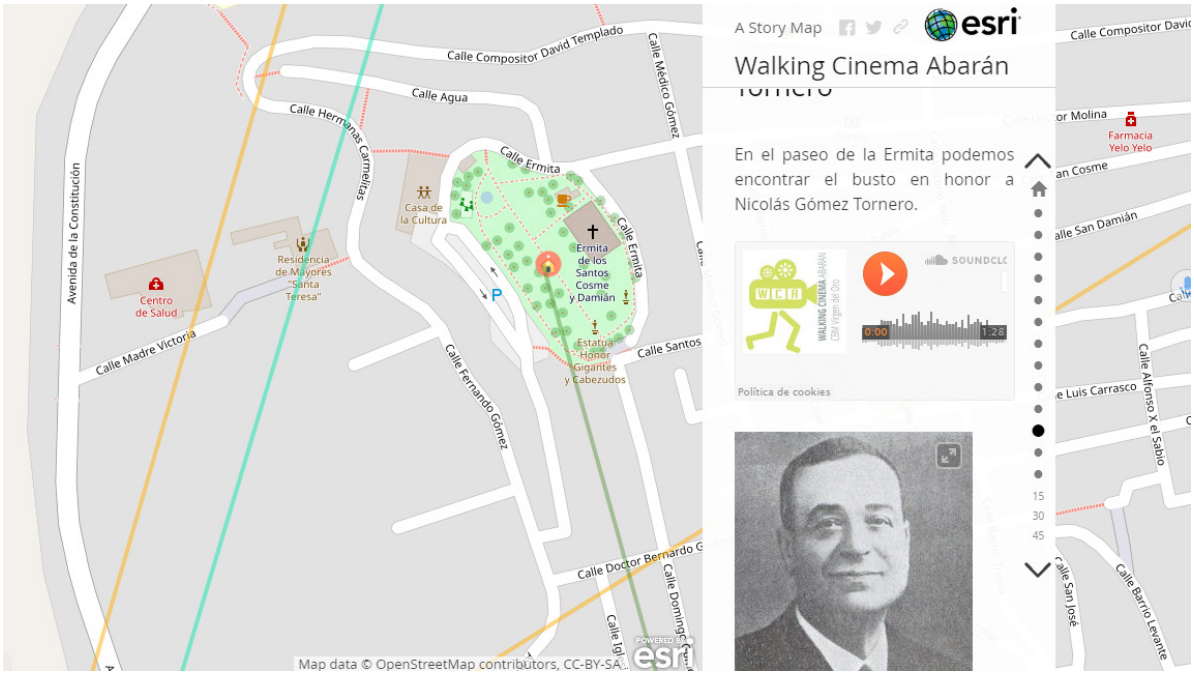
Animo a todos los centros y docentes a realizar proyectos de este tipo por su gran componente del Aprendizaje-Servicio (APS). Hemos aportado al pueblo de Abarán un gran legado socioeconómico y cultural. Ahora Abarán, puerta del Valle de Ricote, puede presumir de turismo inteligente. Es decir, a través de una app web y de la realidad aumentada, todas las personas pueden desplazarse por el espacio y conocer la historia de la localidad. No debemos tampoco olvidar que, gracias a un proyecto como este, tanto alumnado como profesorado hemos participado y nos hemos beneficiado del aprendizaje de otras personas y asociaciones.

Explicación de las partes y funcionalidades de las norias hidráulicas a través de Google Expediciones

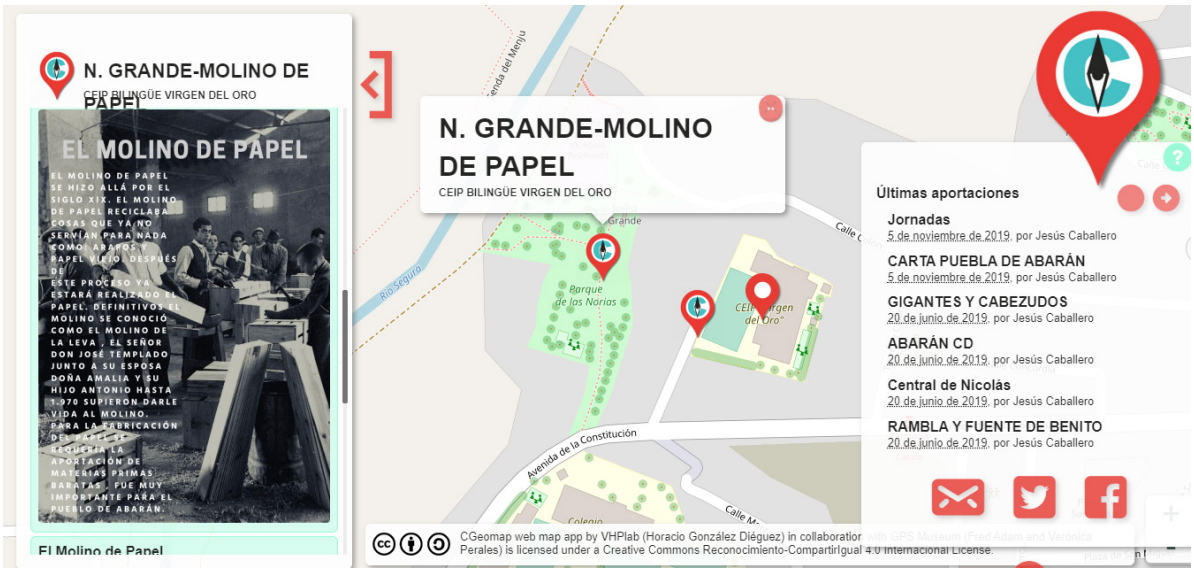
Para terminar, me gustaría dar las gracias a la posibilidad que nos brindó el Centro de Profesores y Recursos de Murcia, CPR Murcia. También, quiero mostrar mi gratitud a mis compañeros/as y, ¿cómo no?, a mis alumnos/as. Juntos vivimos una gran cantidad de experiencias.

7. Material complementario

En el siguiente enlace de Google Drive, se puede encontrar una relación de materiales y recursos elaborados para el proyecto *"Walking Cinema Abarán"*.



Producto final: Story Map, de ESRI donde está alojado todo el contenido creado por los el alumnado.



Producto final: CGeomap appweb a través de la RA aparece la información creada por los alumnos en el sitio concreto.

Narrativa locativa: Conoce nuestro pueblo
Walking Cinema Abarán

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef
INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO