



COMAPP - Community Media Applications and Participation

Aplicaciones y Participación en Medios de
comunicación Comunitarios

- Guía -

Guía

“COMAPP - Aplicaciones y Participación en Medios de comunicación Comunitarios”

Formación para formadores, documentos y materiales que implementan la comunicación intergeneracional e intercultural en diferentes contextos de la educación para adultos usando el aprendizaje móvil, smartphones, mapas interactivos en la red y geocaching, todo ello basado en tecnología de bajo presupuesto.

Traudel Guennel, agosto 2013

Traducción al español: Ángeles Valero del Río

El curriculum del curso, los documentos y los materiales que los acompañan han sido realizados en cooperación con todos los socios participantes en el proyecto. Uso libre para fines formativos no lucrativos.

Diseño: Anja Bechstein

Descarga gratuita de la guía y del material del curso, así como información sobre los participantes en:



<http://www.comapp-online.de>

Este proyecto ha sido financiado con ayuda de la Comisión Europea

La publicación solo refleja la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable de los usos que se hagan de la información aquí contenida

NÚMERO DE PROYECTO: 517958-LLP-1-2011-1-DE-GRUNDTVIG-GMP

NÚMERO DE ACUERDO: 2011 – 3978 / 001 - 001

Contenidos:

1. Guía rápida del curso de COMAPP, instrucciones y recursos educativos	3
2. Introducción	5
2.1 Formación avanzada e innovadora en Medios de Comunicación para formadores	5
2.2 Información de interés sobre el Proyecto COMMAP	6
2.3 Esta Guía	7
2.4 Preámbulo: Integración digital y trabajo intergeneracional/intercultural en Medios de comunicación	8
3. Descripción del curso	9
3.1 Contenido y estructura	9
3.2 Enfoque formativo	11
3.3 Curriculum del curso	13
3.4 Resumen de los contenidos y objetivos por día y unidad	19
3.4.1 Encuentro de bienvenida	19
3.4.2 Día 1 <i>Presentación del curso (objetivos, contenidos, metodología) y de los participantes, técnicas de la entrevista periodística, paseos sonoros – grabación de entrevistas, sonidos y fotos</i>	19
3.4.3 Día 2 <i>Creación de un marcador interactivo: edición digital de sonido y fotos, composición de texto online</i>	20
3.4.4 Día 3 <i>Espacio web, creación de mapaas interactivos online con el generador de OpenStreetMap (OSM)</i>	21
3.4.5 Día 4 <i>Creación de páginas web individuales, geocaching</i>	22
3.4.6 Día 5 <i>Habilidades de enseñanza y aprendizaje, evaluación</i>	23
3.4.7 Excursión	23
3.5 Flexibilidad en el manejo del curriculum del curso	23
4. Perspectivas de futuro	25
5. Referencias	25
6. Preguntas frecuentes (FAQs)	28
7. Apéndices	30
A) Cuestionarios	
B) Documentos	

1. Guía rápida del curso de COMAPP, instrucciones y recursos educativos

El acrónimo COMAPP ha sido concebido para referirse a Comunidades, Aplicaciones y Mapas.

El curso de COMAPP:

- Una nueva forma de hacer mapas interactivos con incrustación de sonido, imágenes y enlaces a páginas web.
- Grupos dentro de la comunidad usan Smartphones para realizar una interpretación personal y creativa de los lugares en los que viven, trabajan y juegan, enlazando con pasado, al presente y futuros imaginarios.
- Métodos de enseñanza, programaciones, recursos, estudio de casos y consejos para apoyar a los formadores y aprendices de diferentes comunidades y entornos educativos.
- El Generador de COMAPP: una herramienta innovadora para hacer mapas multimedia interactivos.
- En este proyecto solo se emplea software libre. ¡Participación digital gratuita!
- Anima a la colaboración, la inclusión y el fortalecimiento de todos los participantes, ya sean formadores o aprendices.

Objetivos:

Desarrollar un manejo competente y activo de los medios de comunicación electrónicos.

Ofrecer medios innovadores para desarrollar la alfabetización digital como forma de promover la participación y el diálogo entre generaciones y culturas.

Proporcionar métodos formativos y actividades que pongan al aprendiz en el centro de la producción de medios de comunicación.

Grupos “diana”:

¿Para quién está pensado este curso?

Está diseñado para agencias de “formación permanente” y para formadores de varios campos: profesores, educadores de adultos y trabajadores sociales en contacto con personas “en desventaja digital”, por ejemplo, jóvenes, adultos, inmigrantes y personas de la tercera edad.

Puede que los estudiantes tengan ya experiencia en las redes sociales, y este curso puede ayudarles a desarrollar estas capacidades, animándolos a producir de manera activa en los medios.

El equipo de formadores:

¿Qué experiencia y habilidades se necesitan para impartir este curso?

Este es un curso avanzado, y los formadores principales deberían tener experiencia en formación de las capacidades en la producción en medios de comunicación.

También debería tenerse en cuenta el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), y quizás sea necesaria la ayuda de un técnico en este campo para las clases.

El equipo de profesores podría incluir también a expertos en artes creativas, por ejemplo escritores, artistas visuales o músicos.

Antes del curso:

El apéndice de esta guía ofrece un cuestionario, que se puede distribuir con el fin de que los formadores consigan información sobre los conocimientos y las habilidades prácticas previas de los participantes en el curso. También se proporciona una lista de aplicaciones que es necesario descargar en los móviles que se vayan a usar en el curso.

Ver en el Apéndice :

A) Cuestionarios: Cuestionario Inicial para los participantes.

B) Documentos : Lista de Aplicaciones de Android requeridas.

Planificación del curso:

DÍA 1 - Ver: capítulo 3.4.2

- Bienvenida y actividades para romper el hielo.
Se les da la oportunidad a los participantes de conocerse, de mencionar sus habilidades y sus necesidades de aprendizaje, y de acordar unas reglas básicas para el funcionamiento del grupo y el avance del curso.
- Presentación del curso – objetivos, contenidos, metodología y técnicas de entrevista periodística.
- Paseo sonoro.
- Grabación de entrevistas, sonidos e imágenes.

DÍA 2 - Ver: capítulo 3.4.3

- Creación de un marcador interactivo.
- Edición digital de imagen y sonido.
- Composición de un texto online.

DÍA 3 - Ver: capítulo 3.4.4

- Creación de mapas interactivos online con el generador COMAPP de OpenStreetMap (OSM).

DÍA 4 - Ver: capítulo 3.4.5

- Creación de páginas web individuales.
- Geocaching.

DÍA 5 - Ver: capítulo 3.4.6

- Técnicas de enseñanza y aprendizaje.
- Técnicas de evaluación.

Documentos y Cuestionarios disponibles en el apéndice. Para más material relacionado con la enseñanza y el aprendizaje – como presentaciones en Power Point, instrucciones, mapas y estudio de casos concretos – visitar la web donde se pueden descargar:

www.comapp-online.de

FAQ – Preguntas Frecuentes:

Ver capítulo 6 y la página web www.comapp-online.de

Para muchos más ejemplos de proyectos realizados con éxito, mapas y materiales útiles, visitar la página de COMAPP www.comapp-online.de

2. Introducción

2.1 Formación avanzada e innovadora en Medios de Comunicación para formadores

Navegar por la red, comunicarse, hacer fotos y videos, documentar sonidos y rutas,... todo es posible a la vez en internet: los smartphones y los i-phones ya no tienen nada que ver con los móviles convencionales. Son aparatos multimedia y multifunción, y su popularidad crece rápidamente. Sin embargo, todavía no se usan tanto en educación ni en formación, a pesar de que ofrecen opciones interesantes para trabajar de manera activa en los medios de comunicación, concretamente en actividades intergeneracionales o interculturales para jóvenes, o en la educación de adultos. Tanto esta guía como los otros materiales resultantes del proyecto apoyado por la UE **COMAPP “Participación y Aplicaciones de los Medios de Comunicación Comunitarios”** pretenden ser una ayuda para reducir esta carencia. Por ejemplo, con la ayuda del generador desarrollado y ofrecido por COMAPP, podemos producir y publicar fácilmente nuestro propio mapa interactivo de un área o de un barrio, enriquecido con textos, entrevistas e imágenes que presenten lugares de interés para los residentes: el Centro de Día, el parque infantil, la tienda de productos especializados, los sitios de reunión de la juventud, y mucho más.

Esta guía práctica describe al detalle cómo diseñar y desarrollar la formación para la realización creativa de tales producciones. Introduce el manejo de los smartphones, la producción de mapas interactivos sobre una variedad de temas, la construcción de una página web básica y el geocaching, sin dejar de lado las consideraciones pedagógicas y didácticas. El apéndice ofrece una gran variedad de documentos.

La guía está diseñada para instituciones y agencias y para “multiplicadores” sociales de varios campos de la actividad formativa, especialmente para profesores, educadores de adultos y trabajadores sociales en contacto con grupos de población en “desventaja digital”, tales como desempleados, inmigrantes o jubilados. Muestra formas innovadoras de promover la alfabetización en medios de comunicación a la vez que anima al diálogo entre generaciones y culturas. Da ejemplos de novedosas estrategias de acción para el trabajo pedagógico integrador que contribuye tanto a la cooperación entre generaciones y culturas como al manejo competente y activo de los medios de comunicación electrónicos (integración digital). Este uso activo de las nuevas opciones tecnológicas para los medios de comunicación promueve la participación social; además, el enfoque cooperativo ofrece

oportunidades de comunicación y contacto, contribuyendo así a superar carencias y barreras existentes.

2.2 Información de interés sobre el Proyecto COMMAP

El objetivo de COMAPP es poner a disposición de todos las nuevas opciones de medios de comunicación, creando así oportunidades de participación en la sociedad de la información, mediante encuentros entre generaciones y culturas. El curso de COMAPP prepara a los formadores para conseguir este objetivo en su campo de trabajo, implementando el trabajo activo en los medios de comunicación y usando smartphones e internet para producciones originales y creativas. Como en una especie de “sistema de bola de nieve”, nuestra intención es que los resultados del proyecto, disponibles de manera gratuita en www.comapp-online.de, continúen usándose, diseminados y reformados, dando pie a nuevas ideas y proyectos, y creando una especie de efecto bola de nieve en el paisaje educativo de Europa.

COMAPP fue auspiciado por la UE entre diciembre de 2011 y noviembre de 2013 en el marco del programa Grundtvig de “Aprendizaje Permanente”. El proyecto integra experiencias recogidas en proyectos previos también auspiciados por la UE, “META Europe” (www.meta-europe.de) y “Crosstalk” (www.crosstalk-online.de).

Había siete socios del proyecto COMAPP de seis países miembros, todos ellos relacionados con la educación en medios de comunicación. Formaban el equipo la Universidad de Educación de Friburgo (Alemania), otras dos universidades, la de Sunderland (England) y la de Lodz (Polonia), y cuatro ONG's; estas últimas eran cadenas de radio comunitarias no comerciales de Turku (Finlandia), Budapest (Hungría), Algodonales (España), y Friburgo (Alemania). Estos socios formaron grupos durante el primer año del proyecto para desarrollar y testar tres unidades del curso y sus correspondientes materiales de enseñanza y aprendizaje. Durante el segundo año, se combinaron las tres unidades en un curso de formación de cinco días para educadores de adultos, trabajadores sociales y profesores. El curso resultante fue realizado y evaluado dos veces a nivel nacional en Sunderland (Reino Unido) y en Friburgo (Alemania), y una tercera vez en Algodonales (España), como una oferta internacional para participantes de varios países europeos. Los materiales de enseñanza y aprendizaje, incluido el generador de mapas de OpenStreetMap, desarrollado exclusivamente dentro de este proyecto, fueron testados de nuevo, evaluados y mejorados, de manera que ahora todo está disponible en los seis idiomas del proyecto para su descarga gratuita en la web del proyecto www.comapp-online.de.

Además, la página web proporciona enlaces a una gran variedad de producciones: mapas multimedia interactivos creados durante el proyecto por los distintos grupos sobre varios temas. Entre los cuales, están:

- la guía multimedia de la ciudad histórica “Tras las huellas de Ekkehard”: un proyecto intergeneracional de un grupo de quinto curso de la escuela de la ciudad de Singen (Alemania): www.ekkehard-guide.de
- “Historia del río Wear de Sunderland” (Inglaterra): un paseo multimedia por el río Wear que da información sobre las antiguas industrias de minería y astilleros de la región: <http://comapp-sunderland.info/groupmap.html>
- “Cuenta Cuentos” – Recuerdos familiares de los participantes de distintos países europeos que asistieron al curso de formación. Cada cuento está conectado a un recuerdo (Friburgo/Alemania):



<http://rdl.de/images/2012/audioguide/stories5.html>

2.3 Esta Guía

Esta guía describe el curso de formación permanente, las unidades individuales del curso y los métodos y actividades de formación que convierten al estudiante en el centro de la producción de medios de comunicación. Ofrece consejos e ideas, y hace sugerencias prácticas para adaptar el curso con flexibilidad –tanto en su totalidad como por unidades independientes– a distintos contextos nacionales e internacionales. También pueden encontrar aquí el curriculum detallado del curso (3.3) y los documentos (materiales de enseñanza y aprendizaje) para usar durante el curso (Apéndice).

La sección que trata sobre la realización del curso está precedida de un breve preámbulo (2.4.) sobre los temas de “integración digital” y “procesos de comunicación y aprendizaje intergeneracional e intercultural a través del trabajo de producción en medios de comunicación”.

2.4 Preámbulo: Integración digital y trabajo intergeneracional/intercultural en Medios de comunicación



Se ha descrito a la sociedad europea actual como:

- ❖ una sociedad global que incluye varias culturas¹
- ❖ una sociedad envejecida (Meyer, Mollenkopf, ed. 2010)
- ❖ una sociedad de la información (Webster 2006).

Los medios de comunicación juegan un papel cada vez más significativo en todas las áreas de la vida social, tanto profesional como privada. Al mismo tiempo, la “brecha digital” sigue ensanchándose (Comisión Europea 2010: iniciativa para la integración digital). No todos los sectores de la población tienen las mismas oportunidades para adquirir competencia digital, lo que les permitiría participar activamente en la sociedad de la información. Entre los que tienen un acceso restringido a los medios de comunicación, están las personas que abandonaron pronto la educación formal, las personas mayores, inmigrantes y miembros de minorías étnicas (Sciadas, 2005).

El proyecto de COMAPP da respuesta a estos retos de las siguientes maneras:

- ❖ La “brecha digital” se contrarresta con la “integración digital”. Los smartphones e internet se usan en la producción de medios de comunicación creativos dirigidos a ser compartidos e intercambiados. El uso de los smartphones está cada vez más extendido, y cuanto más baratos sean, antes podrán, en un futuro más que probable, desplazar a los teléfonos móviles convencionales y extender su uso a todas las áreas de la sociedad².

En este proyecto sólo se ha utilizado software libre (todos los programas se pueden adquirir de forma gratuita), para garantizar la participación digital sin costes, y se ofrecen aplicaciones alternativas a otras más convencionales, como Google Maps.

- ❖ El trabajo activo en los medios de comunicación promueve el diálogo social entre varias generaciones, culturas y grupos étnicos. Los participantes trabajan juntos para

¹ Ramificaciones de la formación profesional cf. <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:135:0008:0011:EN:PDF>

² cf. <http://pewinternet.org/Reports/2013/Smartphone-Ownership-2013.aspx>,
http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx

producir artículos propios que sean de relevancia en la esfera pública. Gente de distintas procedencias se encuentran en un plano de igualdad: trabajando activamente en la producción de medios, dándose apoyo material, conociéndose y valorándose mutuamente.

3. Descripción del curso

3.1 Contenido y estructura

El curso de cinco días que presentamos aquí como ejemplo, puso el énfasis principal en los siguientes contenidos, reflejados en el curriculum del curso (3.3):

- sensibilización de la percepción acústica, técnicas para llevar a cabo una entrevista, grabación y edición digital de imágenes y sonidos, producción de una audio-guía.
- recursos multimedia y espacio público: producción de una visita virtual en internet usando OpenStreetMap; publicación en internet, construcción de una página web básica, geocaching.
- enfoque activo de enseñanza y aprendizaje intergeneracional e intercultural, que promueve el diálogo y la participación entre generaciones y culturas; estrategias de evaluación para proyectos educativos.

Además del contenido formal, el curriculum del curso incluye actividades y unidades que permiten el acercamiento entre los participantes (curriculum: día 1, 10:30 – 11:50), breve resumen de los objetivos y planificaciones de cada día (que se presentarán al principio de cada día del curso), horarios abiertos, para que los participantes puedan presentar contenidos de sus propios campos de trabajo (normalmente antes del descanso para almorzar), y comentarios y rondas de evaluación que dan a los participantes la oportunidad de que se escuche su opinión sobre la marcha del curso así como de sugerir cambios donde lo consideren oportuno.

El curriculum del curso (3.3.) se basa en seis horas y media de trabajo al día, incluyendo breves descansos, y está estructurado como sigue:

Para cada unidad se ofrece

- ❖ la franja horaria,
- ❖ el tema,
- ❖ una breve descripción con comentarios sobre la metodología,

- ❖ el formador responsable de cada unidad individual, que se puede decidir durante la planificación del curso, dependiendo de lo que se disponga en cada localidad,
- ❖ materiales de enseñanza y aprendizaje, documentos y enlaces web. Los documentos se pueden encontrar numerados en esta guía.

En lo relativo a los **requisitos técnicos**, el curso se ha creado teniendo en cuenta tanto un entorno urbano con buenas infraestructuras como una zona rural con instalaciones más simples; el curso puede realizarse con éxito en cualquier contexto. En cualquier caso, es esencial tener una conexión estable a internet y un mínimo de entre 8 y 10 ordenadores o portátiles para 15 o 20 personas. Si los participantes usan sus propios ordenadores, es importante que instalen los programas libres necesarios con antelación –como, por ejemplo, Audacity, para la edición digital o IrfanView, para la edición de imágenes (para instalar Audacity: ver la guía de “Audacity”, disponible como descarga gratuita en www.comapp-online.de). Si se usa una red WLAN, particularmente en zonas rurales, puede que haya problemas con la velocidad de la conexión cuando haya varios usuarios conectados simultáneamente. Algunos procesos del trabajo pueden verse interrumpidos y afectados, tales como la transferencia de datos mientras se están produciendo los mapas multimedia. Con una conexión relativamente “lenta”, debería procurarse que los participantes no intentaran subir sus archivos todos al mismo tiempo, sino más bien uno tras otro. En zonas con buenas infraestructuras y altos niveles de seguridad, como las universidades, puede pasar que el cortafuegos bloquee la transferencia de datos. En este caso, es necesario contactar previamente con los responsables del sistema y especificar las operaciones (instalación, acceso, transferencia de datos) que se realizarán en el curso, para que se pueda organizar el desbloqueo con tiempo si fuera necesario.

Durante el curso, normalmente se usarán los smartphones de los participantes. Es importante que, antes del curso, reciban una lista de las aplicaciones que deberían instalar (ver el documento 2 del apéndice), para tener listos sus smartphones ya desde la primera reunión. A aquellos participantes que no tengan smartphone propio, se les podrá prestar uno.

En cuanto al **espacio requerido**, para un grupo de 15 a 20 participantes debería haber dos habitaciones/aulas grandes disponibles, una de ellas con mesas de ordenador (uno para cada dos personas). En la segunda habitación/aula la disposición de las sillas y las mesas debería ser flexible, de manera que se puedan llevar a cabo las actividades tanto con todo el grupo (con partes que incluyen proyecciones y rondas de discusión) como en pequeños grupos de trabajo, y que permita fácilmente el cambio de unas actividades a otras.

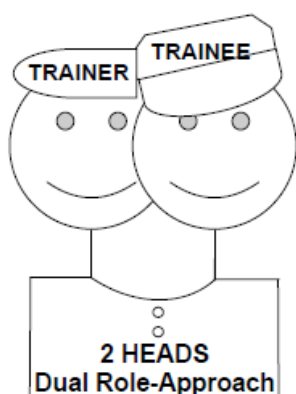
Dependiendo del número de personas, sería bueno disponer de otras habitaciones pequeñas extra para fases del trabajo en pequeños grupos.

El curriculum que se presenta en esta guía está basado en un horario (sesiones matinales de 10:00 a 13:00 y por la tarde de 17:00 a 20:00) adaptado a las costumbres de los países del sur de Europa (España, Portugal e Italia). Para países del norte y centro de Europa, pueden ser recomendables otros horarios, como empezar más temprano, con un descanso más corto a mediodía y terminar antes del anochecer.

Resumen: el curriculum aquí descrito es un ejemplo concreto de un posible curso, y junto con los numerosos recursos y materiales, forma un marco útil y flexible para la concepción y realización de cursos similares. Sin embargo, los cursos deben ser adaptados individualmente, y estructurados para adaptarse a las circunstancias de cada localidad, al tiempo y espacio disponibles, a los grupos a los que se dirige, etc.

3.2 Enfoque formativo

El enfoque formativo del curso se centra en los participantes y los convierte en el centro de la producción en medios de comunicación. Se basa en la teoría y práctica de lo que en Alemania se llama ‘educación en medios orientada hacia la acción’ (Schorb 2011, Schell 2006, Günzel 2010 y 2006), en el método de proyectos (Frey 1982) y en las teorías del aprendizaje holístico (Flake 1993). El común denominador de estos enfoques es considerar a los estudiantes como individuos que actúan de manera autónoma y que adquieren conocimiento a través de la interacción activa con contenido temático y con otras personas. En lo que a los medios de comunicación se refiere, la realización creativa por parte de los participantes de su propia producción en un medio de comunicación, incluyendo la reflexión crítica de los resultados y del proceso creativo, juega un papel principal.



El curso que aquí presentamos está pensado principalmente para formadores expertos de educadores que quisieran integrar lo aprendido aquí en su propio trabajo con diferentes grupos “diana”. Para facilitarlo, hemos desarrollado el llamado “enfoque dual”, especialmente dirigido a las necesidades de aquellos que después de asistir al curso harán a su vez de profesores. Desde el inicio, se anima constantemente a los participantes a cambiar su perspectiva y su papel en el curso: son a la vez estudiantes adquiriendo conocimientos y profesores que luego

aplicarán estos conocimientos en sus situaciones de trabajo. De esta manera, los participantes están constantemente reflexionando y experimentando con la aplicación práctica de lo que aprenden. Esto incluye opciones para examinar la aplicación de los contenidos y métodos con sus propios grupos “diana”, así como conceptos a discutir y estrategias de evaluación para sus propios cursos.

De manera alternativa, el curso o las unidades individuales pueden implementarse flexiblemente y aplicarse directamente al trabajo con diversos tipos de grupos “diana”: en educación de adultos, con jóvenes, jubilados o inmigrantes. En este caso, todas las unidades que tratan el tema de la perspectiva y el papel de los futuros formadores, se omiten, incluyendo las unidades sobre los métodos de enseñanza y estrategias de evaluación (Día 5).

En el curso se aplican varias metodologías. Para asegurar la variedad y acomodarse a las diferentes formas de aprendizaje, hay pequeñas unidades en las que el profesor da información, discusiones del grupo-clase, trabajo en pequeños grupos que se forman nuevos cada vez y tareas individuales.

3.3 Curriculum del curso

	Hora	Objetivos	Descripción, Métodos	¿Quién?	Materiales, Links, Documentos
Recepción					
	19:00-21:00	Encuentro de bienvenida	Llegada, presentación, y cena		Cuestionarios iniciales (si no se han hecho antes) Documento 1: participantes programados Doc 2: lista de apps de android requeridas
Día 1: Presentación del curso (objetivos, contenidos, metodología) y participantes. Técnicas para las entrevistas periodísticas. Paseo sonoro: grabación de entrevistas, sonidos y fotos					
	10:00-10:30	Objetivos generales, introducción	Proyecto COMAPP: objetivos, presentación de la página web. Mapas interactivos online. Pedagogía de los Medios de comunicación Orientada a la Acción (AOMP) , enfoque holístico, aprendizaje intergeneracional e intercultural, cambio de rol(enfoque de las “2 cabezas”).		ppt „objetivos de COMAPP , métodos y mapping” slide 2 – 5 COMAPP-website: http://www.comapp-online.de
	10:30-11:00	Presentación del grupo	Presentación del grupo: presentación de las cajas de sonido. Actividad: en parejas, cada pareja elige un sonido o dos para presentarse y explicar un poco por qué están haciendo el curso.		Cajas de sonidos
	11:00-11:10	Normas básicas	Discusión en gran grupo. Establecimiento de acuerdos (normas básicas) para el curso.		Pizarra de papel, lápices
	11:10-11:50	Las habilidades del grupo	Fiesta! Ejercicio de habilidades: ¿Qué habilidades tenemos como grupo? Habilidades generales, qué se te da bien..., los medios, los smart phones y las aplicaciones. Hablar sobre cuánto se usan los smartphones. Hacer una lista de los puntos fuertes y débiles del grupo. Actividad: Organizar una fiesta y difundirla en los medios. ¿Quién se encarga de qué? Grupos de 3-4 Ejercicio		Tarjetas, lápices

	Hora	Objetivos	Descripción, Métodos	¿Quién?	Materiales, Links, Documentos
			<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a cargo del formador (5 min) - Anota las capacidades y experiencias que tengas(10 min) - Hablar sobre las tarjetas en grupos (10 min) - Poner las tarjetas en la pared. Comentarlos en el gran grupo. (15 min) 		
	11:50-12:15	Exploración de los mapas de internet	<p>Demostración y exploración de los mapas de internet- ¿quiénes forman nuestro grupo-diana? ¿Cómo integramos texto, sonido e imágenes? Grupo-diana de los mapas de internet.</p> <p>Los participantes pueden explorar y comentar en el gran grupo</p>		<p>ppt „COMAPP objectives, methods and mapping” dia positivas 6-8</p> <p>COMAPP-website: http://www.comapp-online.de</p>
	12:15-12:30	Descanso			
	12:30-13:00	Introducción a las grabadoras	Grabación de sonidos y fotos.Introducción a los smart phones.		Docum. 3: grabación de sonido con el smart phone
	13:00-13:30	Aportaciones de los participantes	Los participantes presentan lo que llevan hecho sobre su proyecto/ trabajo en los medios/ cadenas de radio.		
	13:30-17:00	Descanso			
	17:00-17:45	Entrevista	Introducción a las entrevistas: investigación, preguntas, aspectos técnicos, micros.		<p>ppt „COMAPP objectives, methods and mapping”diapositivas9-13</p> <p>Docum. 4: sobre las entrevistas periodísticas</p>
	17:45-18:30	Introducción al paseo sonoro	Ruta, lugares a marcar, tareas (ideas and recogida de sonidos, grabaciones ambientales, escritura creativa, etc. entrevista y sonidos), haciendo grupo.		<p>ppt „COMAPP objectives, methods and mapping” diapo. 14-20</p> <p>Docum. 5: creación de marcadores</p>
	18.30 -19.45	Paseo sonoro	Paseo por el pueblo y grabación: cita con personajes de interés local a los que se entrevistará y ejemplo de cómo se crea un poema sobre un lugar a marcar in situ (al principio del paseo)		<p>Docum. 6: ejercicios simples de ecología acústica</p> <p>Se preparará un mapa local</p>
	19.45-20.00	Evaluación	Comentarios orales sobre la opinión de la marcha del curso		

	Hora	Objetivos	Descripción, Métodos	¿Quién?	Materiales, Links, Documentos
Day 2: Creación de un marcador interactivo: edición digital de sonidos y fotos, composición de un texto online					
	10:00-10:30	Calentamiento, repaso	Ejercicios de calentamiento, preguntas abiertas, planificación del día.		
	10:30-11:00	Planificación para el mapa grupal	Gran grupo: ¿Qué hemos recogido? Construcción/Dibujo de un mapa grupal que incluya marcadores. ¿Qué quieren conseguir los participantes?		Pizarra de papel
	11:00-11:45	Guardar los datos	Guardar todos los datos y ponerlos en el ordenador. Escucha de algunos ejemplos.		Varios ejemplos,
	11:45–12:00	Introducción a los textos, imágenes y sonidos para los mapas	¿Por qué y cómo se reduce el tamaño de las imágenes? ¿Cómo se compone texto y se edita sonido para los mapas de internet?		ppt „COMAPP objectives, methods and mapping”diapo. 20-23 Docum. 7: diseño con el generador de COMAPP
	12:00-12:45	Planning detallado en grupos	Trabajo en grupos: los grupos planifican sus marcadores. ¿Qué otros materiales necesitan?		Se preparará material adicional para los marcadores
	12:45-13:00	Descanso			
	13:00-13:30	Aportaciones de los participantes	Los participantes presentan el trabajo sobre sus proyectos/ trabajo de medios/ cadenas de radio.		
	13:30-17:00	Descanso, almuerzo			
	17:00-17:15	Introducción a la composición de texto online	¿Cómo se escribe para espacios pequeños?		Docum. 7: diseño con el generador COMAPP
	17.15-18.45	Creación de textos	Los grupos escriben sus textos para los marcadores.		
	18:45-19:00	Edición de imágenes	¿Cómo se reducen o se recortan las imágenes?		Demostración del software (p.ej. Irfan View)
	19:00–19:45	Edición de sonido	Introducción al software de edición “Audacity”, los participantes editan sus grabaciones para los marcadores.		Docum. 8: Audacity e Instrucciones: Audacity 2.0
	19:45-20:00	Evaluación	Breve comentario escrito sobre los dos primeros días.		Tarjetas

	Hora	Objetivos	Descripción, Métodos	¿Quién?	Materiales, Links, Documentos
Día 3: La Web, Creación de mapas online interactivos con el Generador de OpenStretMap (OSM)					
	10:00–10:15	Objetivos	Planificación del día.		
	10:15-11:45	Edición de marcadores	Trabajo en grupo sobre los marcadores (texto, sonido, imágenes).		
	11.45- 12.00	Descanso			
	12:00–13:00	Establecer un servidor FTP	FTP, Espacio para páginas web: todos establecen un servidor individual FTP usando espacio web gratuito (p. ej. bplaced). Subida de archivos usando el servidor individual FTP.		Docum. 9: Creación de espacios web
	13:00-13:30	Aportaciones de los participantes	Los participantes presentan el trabajo sobre su proyecto/ trabajo en medios/ cadena de radio.		
	13.30-17.00	Descanso, almuerzo			
	17:00-17:30	OSM, google maps	Información sobre OSM, google maps. Comparación de sistemas empleados por los proveedores de mapas. Puntos fuertes y flacos respectivos.		Docum. 10: Mapas en internet
	17:30-18:30	Generador, introducción y ejercicio	Introducción al generador de OSM a los participantes. Trabajo individual para aportar lugares a marcar: los participantes construyen los primeros elementos del mapa, integrando elementos visuales y sonido.		Docum. 11: Breves instrucciones para el generador OSM Reader: OSM Generator
	18:30-18:45	Descanso			
	18:45-19:30	Composición de un mapa grupal	Subida del mapa grupal. Continuación del ejercicio de los participantes.		
	19:30-20:00	Reflexión y comentarios	Presentación del mapa grupal, reflexión y comentarios en Gran Grupo.		
Día 4: Creación individual de páginas web, Geo caching					
	10:00-10:30	Calentamiento, objetivos	Ejercicio de calentamiento, Preguntas abiertas, objetivos, planificación del día		
	10:30-12:00	Creación de una página web	Todos crean una página web muy simple. Creación de documentos en HTML que incluyan enlaces.		Docum. 9: Creación de una página web Docum. 12: Integración de proyectos OSM
	12:00-12:15	Descanso			

	Hora	Objetivos	Descripción, Métodos	¿Quién?	Materiales, Links, Documentos
	12:15-13:00	Introducción al geo caching	Geo caching: un juego al aire libre intelectualmente exigente y basado en la tecnología GPS.		Demostración
	13:00-13:30	Aportaciones de los participantes	Los participantes presentan el trabajo sobre sus proyectos / trabajo en medios/ cadenas de radio.		
	13:30-17:00	Descanso, almuerzo			
	17:00-18:00	Importar archivos cache para smart phones	Encontrar, descargar y usar online la información geo cache (smart phones, aparatos para exteriores). Los participantes descargan archivos gpx del mapa/ importan el archivo cache a la aplicación (app).		Docum. 13: Geo caching con Columbus Instrucciones: Geo caching
	18:00-19:00	Búsqueda de caches al aire libre	Los participantes buscan caches con sus smart phones.		
	19:00-20:00	Reflexión y adaptación para los proyectos de los participantes	Preguntas abiertas geo caching, ideas para usar en diferentes escenarios, comentarios.		
Día 5: Habilidades de enseñanza y aprendizaje					
	10:00-10:15	Calentamiento	Ejercicio		
	10:15–10:20	Objetivos	Planificación del día.		ppt „COMAPP teaching and learning“ diapo. 3
	10:20-10:50	Filosofía de la enseñanza/aprendizaje	- El ciclo del aprendizaje. - Formación en medios de comunicación comunitarios. - Pedagogía de los medios de comunicación orientada a la acción. - Enfoques holísticos, interactivos y centrados en el alumno.		ppt „COMAPP teaching and learning“ diapo. 4-8
	10:50-11:30	Experiencias de enseñanza y aprendizaje	Ejercicio: los participantes ponen sobre la mesa sus experiencias como alumnos y profesores, discusión en grupos pequeños, intercambio de opiniones en Gran Grupo.		Tarjetas, lápices
	11:30-11:45	Estilos de aprendizaje	Introducción a cargo del formador, discusión en Gran Grupo		Docum. 14: Estilos de aprendizaje
	11:45-12:00	Descanso			
	12:00-12:30	Aportaciones del los participantes	Trabajar con grupos con intereses especiales: - Tutores comunitarios/educación entre iguales.		ppt „COMAPP teaching and learning“

	Hora	Objetivos	Descripción, Métodos	¿Quién?	Materiales, Links, Documentos
			<ul style="list-style-type: none"> - Formación en tándem. - Técnicas de especiales para diferentes grupo, p. ej. Inmigrantes, mujeres. Caja de herramientas de posibles actividades de trabajo en grupo y métodos de enseñanza. (Posible presentación de los participantes).		diapo. 9-17 Docum. 15: caja de herramientas Docum. 16: Casuística
	12:30-13:30	Diseño de cursos para el curso sobre medios de comunicación (especificar grupo-diana)	Introducción. Dividir en grupos: <ul style="list-style-type: none"> - Preparación – trabajar sobre las presentaciones. - Definir los objetivos, contenidos y enfoque del curso. - ¿Qué habilidades y conocimientos quieres que aprendan los alumnos? 		Docum. 17: Diseño de cursos sobre medios de comunicación Docum. 18: plantilla para hacer la programación del curso
	13:30-17:00	Descanso, almuerzo			
	17:00-18:00	Presentación del curso	Los grupos presentan sus cursos, seguido de preguntas y comentarios. Se puede dividir a los participantes en 2 rondas de comentarios para ahorrar tiempo.		
	18:00-18:15	Objetivos	Introducción a las sesiones de evaluación.		ppt “COMAPP evaluación”, diapo. 3-4
	18:15-18:35	Información sobre evaluación	El formador proporciona la información básica.		ppt “COMAPP evaluación”, diapo. 5-8
	18:35-18:50	Lluvia de ideas sobre métodos e instrumentos	Lluvia de ideas sobre diferentes herramientas de evaluación que haya probado la gente. Resumen del formador.		Pizarra de papel ppt “COMAPP evaluación”, diapo. 9-10
	18:50-19:20	Ejercicio de evaluación	La bolsa del Corazón y la Cabeza....ejercicio de evaluación y documento.		Docum. 19: Cabeza y Corazón - Evaluación Gran trozo de papel, cartulinas de 4 colores, lápices
	19:20-19:30	Preguntas abiertas	Discusión en Gran Grupo.		
	19:30-20:00	Evaluación del curso	Los participantes y profesores rellenan el cuestionario de COMAPP.		Cuestionario final
Día 6: Excursión					
		Todo el día	Excursión, visita a organizaciones locales, intercambio de experiencias		

3.4 Resumen de los contenidos y objetivos por día y unidad

3.4.1 Encuentro de bienvenida

Si los participantes del curso no se conocen, puede ser una buena idea celebrar una reunión de bienvenida la noche antes de que comience el curso, quizás con una cena informal. Esto puede ser un buen comienzo, así como una oportunidad de ultimar aspectos de la organización, enseñarle al grupo el local donde se darán las clases, ofrecer un resumen general del curso (Documento 1) y charlar informalmente. Se recomienda especialmente una recepción de este tipo cuando el curso (por ejemplo, uno que se haya publicitado en toda Europa) no tiene lugar en el país de origen de los participantes. Si los cuestionarios iniciales en los que se piden los conocimientos previos y la motivación de los participantes – enviados a los participantes con unas dos semanas de antelación– no están aún en poder de los profesores, pueden rellenarse durante la reunión de bienvenida. También puede distribuirse otra vez la lista de las aplicaciones que deben instalarse en los smartphones (Documento 2).

3.4.2 Día 1

Presentación del curso (objetivos, contenidos, metodología) y de los participantes, técnicas de la entrevista periodística, paseos sonoros – grabación de entrevistas, sonidos y fotos

Además de dar un detallado resumen de los objetivos del curso, los contenidos y la metodología (ver capítulo 3.2.), el Día 1 sirve para crear un clima de trabajo agradable. Se les da la oportunidad a los participantes de conocerse, de mencionar sus habilidades y necesidades de aprendizaje, y de acordar unas normas básicas para el grupo y para el desarrollo del curso. También es este el momento de presentar el énfasis en la “percepción acústica” y en lo “auditivo”, desde el principio. Se anima a los participantes, cuando se presentan a sí mismos, a introducir en sus presentaciones sonidos –melodías o ruidos– que tengan un significado especial para ellos.

La última mitad del día se dedica a grabar imágenes y sonidos de buena calidad con los smartphones (Documento 3) y a probar su uso con fines creativos. Hay una unidad sobre la entrevista como forma periodística (Documento 4), en el transcurso de la cual los participantes dirigen y graban entrevistas cortas entre ellos. Luego, el grupo comienza a preparar su “paseo sonoro” por



una serie de ‘lugares emblemáticos’ (o ‘marcadores’) en los que se grabarán sonidos y ruidos, -su “ambiente”- o se realizarán entrevistas (Documento 5). Los profesores habrán seleccionado estos ‘lugares emblemáticos’ con anterioridad –en consonancia con el tema del paseo sonoro– y habrán organizado todo lo necesario con aquellas personas dispuestas a conceder una entrevista. Tras una introducción práctica al tema de la “sensibilización acústica” (Documento 6), los participantes comienzan su paseo sonoro. Forman pequeños grupos, responsabilizándose cada grupo de uno de los lugares seleccionados como marcadores, y grabando allí sonidos, ruidos y la entrevista (si es que hay alguna programada). El día termina con una breve ronda de opiniones orales, también llamada “ronda exprés” (ver capítulo 3.5.): una oportunidad para averiguar qué han experimentado los participantes en el primer día del curso.

3.4.3 Día 2

Creación de un marcador interactivo: edición digital de sonido y fotos, composición de texto online

El objetivo y los contenidos del Día 2 son procesar los elementos programados como marcadores (los lugares emblemáticos seleccionados) y colocarlos en el mapa multimedia de un barrio o zona. En los mismos grupos de trabajo del Día 1 -cada uno responsable de un marcador- los participantes seleccionan las fotos y sonidos que han grabado y las editan digitalmente usando programas gratuitos: por ejemplo, IrfanView para editar imágenes y Audacity para editar sonidos. También redactan los textos para sus marcadores. Se alternan explicaciones e información proporcionadas por los profesores (Documentos 7 y 8) con fases de trabajo monitorizado. Es importante supervisar no sólo para guiar los pasos técnicos necesarios, sino también en relación con la dinámica de los grupos. Los procesos productivos en grupos pequeños a menudo necesitan compromisos y –debido al limitado tiempo disponible– los participantes deben evitar entretenerse demasiado en los detalles a la hora de seleccionar sus imágenes y sonidos, ya que necesitan suficiente tiempo para los otros pasos de la producción. Como los participantes tendrán disitintos niveles de habilidades previas, será necesario hacer diferenciaciones. Los que ya estén familiarizados con la edición digital de sonidos pueden usar la guía de Audacity (descarga gratuita en www.comapp-online.de) para progresar en su conocimiento más allá de lo básico que cubre el curso.

El Día 2 termina con una evaluación escrita sobre los dos primeros días de curso, que los participantes anotarán de manera libre en tarjetas que a su vez se mostrarán luego a la vista de todos.

3.4.4 Día 3

Espacio web, creación de mapas interactivos online con el generador de OpenStreetMap (OSM)

Durante la sesión de la mañana, los pequeños grupos pasan dos horas trabajando su material (textos, audio e imágenes) para los marcadores.

Si el paseo sonoro se ha pensado no sólo para que se reproduzca en un smartphone, sino también como audio-guía en formato mp3, al finalizar esta fase de trabajo en grupo, los cortes de audio individuales pueden pasarse a un dispositivo mp3 en el orden especificado en el

programa del paseo sonoro. Luego, un mapa de la zona y un reproductor de mp3 es todo lo que hace falta para probar el paseo sonoro en el sitio sin usar un smartphone.

El objetivo del Día 3 es permitir a los participantes crear y publicar un mapa interactivo en internet. Los profesores dan una introducción exhaustiva sobre ambos puntos (creación y publicación). Para publicar el mapa en internet y hacerlo accesible al público en general, hay que registrarse en alguna oferta gratuita de espacio web, como *bplaced.net* (Documento 9). Durante la sesión práctica, cada participante configura un acceso individual FTP a un servidor web (como *bplaced.net*) y sube los archivos editados de audio, fotos, texto y html a través de una conexión FTP. Así, se podrá acceder a los archivos desde la red.

La tarde comienza con información sobre las ventajas y desventajas de varios mapas de internet: Google Maps y OpenStreetMap (OSM) (Documento 10). A esto le sigue una introducción al generador de mapas desarrollado en el marco de COMMAP y basado en OpenStreetMap, que facilita la producción de mapas interactivos (Documento 11, documento: Generador de Mapas COMMAP, Creación de mapas multimedia basados en OpenStreetMap). Se puede acceder al generador de manera gratuita a través de la página del proyecto (www.comapp-online.de).

En la siguiente fase de la actividad práctica, los grupos de trabajo usan el generador de OSM para configurar sus marcadores. Más tarde, se integran todos los



marcadores dentro del mapa producido entre todos de la zona elegida. El día finaliza con la presentación del mapa terminado y una discusión extensa en el gran grupo sobre el contenido y el diseño del mapa. La ronda de opiniones se centra en el desarrollo del día y particularmente en los procesos de producción de los pequeños grupos.

3.4.5 Día 4

Creación de páginas web individuales, geocaching

Durante la primera parte del Día 4, los participantes aprenden –usando un programa de texto convencional y sin conocimientos de programación– a producir un documento html simple como base de una rudimentaria página web propia, incluyendo enlaces (Documento 9). En la fase de trabajo práctico que viene a continuación, cada participante crea una página web individual, enlazándola con el mapa OSM realizado el día anterior y depositando su página web en su propio espacio web (ver Día 3), publicándolo así en internet (Documento 12). Ahora, los participantes pueden publicar futuros proyectos en internet de la misma manera. Esto es de gran importancia si se relaciona con la integración de lo que han aprendido en su trabajo profesional dentro de la educación de adultos o en centros cívicos.

El segundo centro de atención del día es el tema del “geocaching”. Se les da una introducción a los participantes y aprenden a preparar sus smartphones para buscar un “cache” (Documento 13). El mapa de OSM realizado el día anterior proporciona automáticamente las coordenadas de cada marcador que los participantes han incluido en el mapa. Estas coordenadas se pueden importar a un smartphone con la ayuda de una aplicación de geocaching (como Columbus). Con estos datos en sus teléfonos, los participantes se lanzan a la búsqueda del “cache”, que ha sido escondido previamente por los profesores. Se recomienda activar la función GPX de los smartphones un día antes, o al comienzo del curso, de manera que el comienzo de la búsqueda no se retrase innecesariamente mientras se establece la conexión del satélite para determinar la posición exacta del smartphone.



El día termina con una extensa discusión en el gran grupo sobre las posibilidades de aplicación del geocaching como actividad en varios contextos y con distintos grupos-diana, seguida de una ronda de opiniones.

En caso de que los participantes quieran crear sus propios “caches” en el futuro, pueden generar fácilmente los datos GPX (coordenadas) correspondientes usando el generador de mapas OSM. Aquellos que deseen profundizar en sus conocimientos de geocaching, pueden

encontrar más información en la guía “Desarrollo de proyectos con Geocaching”, realizada en el proyecto (descarga gratuita en www.comapp-online.de).

3.4.6 Día 5

Habilidades de enseñanza y aprendizaje, evaluación

Los temas para el día 5 son un conjunto de estrategias de enseñanza/aprendizaje y de evaluación innovadoras, para su uso en proyectos de formación en medios de comunicación. Por un lado, los participantes reflexionan sobre su propia experiencia como profesores y estudiantes, y por el otro, examinan estilos de aprendizaje individuales (Documento 14), así como varios enfoques educativos adecuados para el trabajo con jóvenes, ancianos, inmigrantes y personas en desventaja social. Se hace especial hincapié en los métodos que animan al enfoque activo y a la enseñanza en tándem. En pequeños grupos, los participantes redactan el borrador de un curso introductorio en medios de comunicación comunitarios teniendo en cuenta los temas tratados en los días anteriores. Estos borradores se presentan luego al gran grupo y se discuten.

La importancia de la evaluación en el marco de los proyectos de formación es el segundo gran centro de atención de este día. Se discute la importancia de la evaluación continua, así como los métodos de evaluación que van mejor con cada tipo de proyecto. Como ejemplo, los participantes aplican un método creativo de evaluación al propio curso de COMMAP (Documento 19). Después de extensa discusión y valoración, los participantes rellenan el cuestionario final (descarga gratuita en www.comapp-online.de).

3.4.7 Excursión

Es una buena opción planificar un día extra para una excursión, por ejemplo, una visita a una organización local implicada en la educación de adultos o de los medios de comunicación, con el objetivo de aprender cosas sobre su trabajo. Esto ofrece la oportunidad de intercambio y puede animar a la construcción de una red por toda Europa de educadores de adultos, instituciones, organizaciones sin ánimo de lucro, etc.

3.5 Flexibilidad en el manejo del curriculum del curso

Como ya se ha explicado, este curso de formación puede realizarse de manera compacta en cinco días consecutivos o bien dividido en secciones más cortas y celebrarlo, por ejemplo, en tres fines de semana. También es posible extraer unidades individuales y llevarlas a cabo independientemente. El contenido y las unidades seleccionadas dependen de las necesidades de los posibles participantes y del tiempo disponible: si, por ejemplo, fuera de

mayor interés el tema de la realización, grabación y edición de entrevistas, entonces, se pueden sacar las correspondientes unidades del curriculum general y reubicarlas según sea necesario. Si el tema es crear mapas interactivos sin enlaces a elementos de audio, se pueden saltar todas las unidades referentes a la producción de audio, geocaching, enseñanza y aprendizaje y evaluación.

Hay elementos, sin embargo, que nunca deberían omitirse:

- ❖ una extensa ronda de presentaciones, en la que los participantes se presenten a sí mismos y las habilidades que creen que pueden poner al servicio del grupo,
- ❖ negociación de las normas básicas del curso (tales como no interrumpirse unos a otros, o detalles organizativos del tipo “acordar descansos para fumadores”, etc.),
- ❖ valoración de las producciones de los participantes en el gran grupo, y
- ❖ comentarios y evaluación.

El enfoque participativo en el que se basa el curso integra a los participantes como individuos autónomos con diversas competencias y habilidades que influyen en el progreso del curso. Para permitir que el grupo funcione con éxito, es esencial que no sólo los formadores (profesores), sino también los participantes se presenten desde el principio y se conozcan bien.

Los acuerdos tomados al principio del curso por todos los presentes y dejados por escrito (se pueden colgar en un tablero, también) promueven un ambiente positivo y productivo. Estas normas básicas pueden re-negociarse y ajustarse durante el curso.

La presentación y valoración mutua de las producciones de los participantes (entrevistas, textos para los mapas de internet, etc.) en el gran grupo es un aspecto esencial del proceso de aprendizaje. Los comentarios y propuestas de mejora que se dan en el marco de este diálogo grupal hacen progresar las habilidades comunicativas y la autoestima de los participantes, a la vez que promueven la reflexión crítica y proporcionan nuevos impulsos para producciones futuras.



Desde el primer día, los comentarios y la evaluación deberían formar parte integral del curso, en el que se pueden aplicar varios métodos: desde la simple “ronda exprés” en la que cada participante dice algo breve sobre una unidad o un día del curso –sin que los demás añadan comentarios– pasando por métodos de evaluación escrita, tales como comentarios anotados libremente sobre aspectos positivos del curso y aspectos que podrían mejorarse; o

respuestas estructuradas en un cuestionario. Los comentarios y la evaluación dan a los participantes la oportunidad de influir en la realización del curso, y son elementos indispensables en cursos orientados hacia la participación.

4. Perspectivas de futuro

Como se ha explicado anteriormente (ver 2.2.), el curso de formación permanente aquí descrito ya se ha llevado a cabo con éxito en tres ocasiones en el marco del proyecto COMMAP. Muchos de los participantes piensan aplicar lo aprendido en su profesión.

Algunas de las ideas que surgieron fueron:

- ❖ Tres generaciones trabajando juntas crean un “mapa musical” multimedia de Algodonales (España), presentando los lugares en los que se puede oír música –con la que los músicos participantes, jóvenes y mayores, contribuyen a la vida del pueblo y se hacen oír.
- ❖ Unos aprendices descendientes de inmigrantes que habitan en Waldkirch (Alemania), producen un mapa mundial con el tema “plástico para la industria del automóvil”, mostrando las interconexiones globales de los repartos –desde la materia prima y los componentes, hasta el ensamblaje final.
- ❖ Alumnos de una escuela, en cooperación con testigos presenciales de los cambios que han tenido lugar en su localidad, presentan lugares históricos de Friburgo (Alemania), su importancia en el pasado y en la actualidad, su aspecto antes y después de la Segunda Guerra Mundial.
- ❖ Un proyecto familiar de Sunderland (Inglaterra) que presenta, en un mapa multimedia, los lugares a los que se refieren cuentos tradicionales, poemas, canciones y juegos (ver también el Documento 16).

Nos gustaría animarle a que vea ejemplos de proyectos relacionados navegando por los enlaces que les ofrecemos en nuestra página web, www.comapp-online.de. Ellos son la prueba de lo fácilmente que se pueden realizar proyectos creativos y socialmente incluyentes, usando los materiales y productos (como el generador de mapas) desarrollados y disponibles de manera gratuita en nuestro proyecto. Invitamos a los interesados a usar estos materiales de manera flexible, a difundirlos y a desarrollar nuevos proyectos por toda Europa.

5. Referencias

- Berardo, Kate & Lieberman, Simma (2007). *Estrategias para construir relaciones intergeneracionales*.
<http://www.culturocity.com/articles/cross-generationalrelationshipbuilding.htm>, [26.08.2013].
- Flake, C.L. (ed), (1993). *Educación Holística: principios, enfoques y prácticas*. Brandon VT: Holistic Education Press. http://www.unicef.org/eapro/media_7792.html, [26.8.2013].
- Frey, Karl (1982). *Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun*. Weinheim: Beltz.
- Friecke, Almuth et al. (2013). *The mix@ges Experience. How to promote Inter-generational Bonding through Creative Digital Media*. Remscheid: mix@ges.
- Günnel, Traudel, Briecke, Nina & Hüttner, Vanessa (2011). *Handyfilm. Das creative Potenzial jugendlicher Alltagskultur für Schule nutzbar machen*. In: merz, medien + bildung, Vol. 55, Nr. 1, pp. 55-61.
- Günnel, Traudel (2010). *META – Media Training Across Europe*. In: *Medien im Deutschunterricht 2007*. München: kopaed, pp. 171-173.
- Günnel, Traudel (2009). *Believe it or not: You are tuned to 'Small FM'! An evaluation of radio production teams at Freiburg schools*. In: *Journal of Media Practice* 10.1, pp. 17-37.
- Günnel, Traudel & Löffler, Monika (2009). "Medien in der Lehrerbildung". In: *Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg* (ed). Online magazine Medienpädagogik, Nr. 12/2009.
http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe12/Guennel12.pdf, [25.08.2013].
- Günnel, Traudel (2006). *Action-oriented Media Pedagogy*. In: Peter M. Lewis & Susan Jones (eds). *From the Margins to the Cutting Edge – Community Media and Empowerment*, Hampton Press, pp. 41-65.
- Löffler, Monika (2010). *PH 88,4: Radio und Medienbildung. Viel mehr Potential, als man vielleicht anfangs vermuten könnte*. In „Kompetenzen und was dann?“ PH FR – Zeitschrift der Pädagogischen Hochschule Freiburg, Issue 2009/2 – 2010/1, p. 35.
- Lewis, Peter M. & Jones, Susan (eds) (2006). *From the Margins to the Cutting Edge: Community Media and Empowerment*. Cresskill: Hampton Press.
- Meyer, Sibylle & Mollenkopf, Heidrun (eds) (2010). *AAL in der alternden Gesellschaft: Anforderungen, Akzeptanz und Perspektiven. Analyse und Planungshilfe*, Ausgabe 2/2010. Berlin: Vde.
- Mitchell, Caroline (2011). *Voicing the Community. Participation and Change in Black and Minority Ethnic Local UK Radio*, In: Brunt, R.; Cere, R. (eds). *Postcolonial Media Culture in Britain*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Mitchell, Caroline (2012). Praxis and participation in community radio training in Europe. In: Janey Gordon (ed). Community Radio in the 21st Century. Bern: Peter Lang, pp. 321-346.
- Neill, William J.V. & Schwedler, Hanns Uve (eds) (2007). Migration and Cultural Inclusion in the European City. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Sciadas, George (2005). From the digital divide to digital opportunities: Measuring infostates for development. International Network of UNESCO Chairs and Associates in Communications; ITU. Montreal: Orbicom.
- Schell, Fred (2006). Handlungsorientierte medienpädagogische Praxis. In: merz, medien und erziehung, Vol. 50, Nr. 5, pp. 38-48.
- Schorb, Bernd (2011). Zur Theorie der Medienpädagogik. In: H. Moser et al. (eds). Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik. München: kopaed, pp. 81-94.
- Webster, Frank (2006). Theories of the Information Society. 3rd edition. London: Routledge.
- http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx
[28.08.2013]
- http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx
[28.08.2013]
- <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:135:0008:0011:EN:PDF>
[28.08.2013]

6. Preguntas frecuentes (FAQs)

Cuestiones legales:

¿Necesito permiso para grabar o fotografiar a la gente (por ejemplo, entrevistados/as o gente que sale en segundo plano en una imagen)?

Sí, siempre debes pedir permiso para grabar o fotografiar a la gente. En algunos países es obligatorio pedir permiso siempre. En otros países (como Finlandia o Hungría) no es obligatorio, sin embargo, se recomienda siempre asegurarse el permiso.

¿Necesito permiso para publicar fotos y grabaciones en Internet o en otros medios (p.e., periódicos locales, blogs, medios de comunicación sociales, etc.)?

Sí, siempre debes tener permiso para publicar cualquier grabación o imagen en la que se pueda reconocer a alguien. También tienes que pedir el permiso de los padres si quieres usar fotos o grabaciones de menores de 18 años.

¿Necesito el copyright de los materiales (p.e., imágenes, textos, música, etc.) que no haya producido yo?

Sí, siempre necesitas asegurarte los copyrights. Por eso es aconsejable producir tu propio material. Además, existen bases de datos de las que se pueden descargar fotos y sonidos de manera gratuita.

¿Tengo que referir el copyright cuando publico fotos o grabaciones?

Sí, siempre se debe reconocer el copyright cuando publicas fotos o grabaciones haciendo referencia al dueño del copyright.

¿Qué hago si no puedo asegurarme el copyright pero no tengo más remedio que usar una foto, texto o grabación disponible en la red?

En ese caso, debes publicar un enlace (con la dirección completa) a la foto, texto o grabación que te interesa.

Enseñanza y aprendizaje:

¿Qué es un “rompehielos”?

Los “rompehielos” pueden construir puentes, pero también barreras. ¿Cómo se evita que construyan barreras?

Los rompehielos son actividades cortas para presentar a la gente, para hacer que se sientan cómodas y facilitar la interacción. Para elegir el rompehielos adecuado para los asistentes al curso deberías conocer la procedencia de los participantes a través de sus cuestionarios iniciales, ya que la actividad podría ser demasiado difícil para algunos de ellos y sería contraproducente.

¿Por qué pierden los participantes la concentración durante el curso?

En los cursos en los que los participantes hablan varias lenguas, el profesor y los asistentes que sean hablantes nativos del idioma en el que se realiza el curso deben considerar no hablar demasiado rápido o no usar un nivel demasiado alto para asegurarse de que todos los participantes puedan seguir el curso. Prepárese para repetir las cosas y hacer comprobaciones de vez en cuando, para asegurarse de que todo el mundo le sigue. Asistir a un curso que se da en un idioma distinto de tu lengua materna puede ser agotador. Se necesita mucha más energía para concentrarse, comprender y participar.

¿Estás escuchando?

Tómese su tiempo en escuchar atentamente a los participantes y a los sonidos que le rodean. Puede que tenga que controlar el sonido ambiente en el que está para mejorar la experiencia auditiva de todos los participantes

Aspectos técnicos:

¿Por qué todo este proyecto va sobre los Smartphones de Android?

Después de mucho probar e investigar, decidimos que los sistemas de Android eran los que mejor se adaptaban a las necesidades del curso de COMMAP. También se puede trabajar con iPhones, pero hay que saber manejar el sistema operativo, si no, iTunes complicará la transferencia de la información que grabe.

¿Hay alguna diferencia entre usar un iPhone o un smartphone de Android?

Sí, porque los iPhones se basan en un sistema cerrado que sólo usa iTunes, p.e., los iPhones son incompatibles con los ordenadores que no sean de Macintosh. Se puede usar el correo electrónico, o un servicio de almacenamiento en la nube como Dropbox si los participantes usan iPhones en el curso.

¿Cómo se hace una buena grabación con un smartphone?

Usando un cortavientos para evitar ruidos inoportunos. Acuérdesse de poner el smartphone boca abajo porque el micro está en la parte inferior del teléfono. La distancia entre el smartphone y la boca del hablante debe ser de aproximadamente 20 cm. (hay más información detallada al respecto en el documento 3: “Grabación de sonidos con un smartphone”).

¿Qué hago si tengo problemas subiendo la información desde mi smartphone?

A veces los sistemas no son compatibles. Se puede usar el correo electrónico, Bluetooth o Dropbox.

¿Por qué se gasta tan rápido la batería del móvil cuando estamos con el geocaching?

El motivo es el GPS. Lleve un teléfono recién cargado, un cargador móvil o también puede usar una segunda batería con más capacidad

¿Por qué no puedo abrir mi mapa en el smartphone?

Algunos móviles más viejos dan problemas al cargar los mapas. Por favor, compruebe que todas sus aplicaciones están actualizadas. Si eso no funciona, es más sensato usar, por ejemplo, un “notebook”.

7. Apéndices

A) 3 Cuestionarios

B) 19 Documentos

- Curriculum del curso en el capítulo 3.3.

Para las presentaciones en Power Point y el manual mencionado en el curriculum del curso, por favor visite nuestra página web: www.comapp-online.de

Apéndices A: Cuestionarios

Cuestionario inicial para los participantes del curso

Cuestionario final para los participantes del curso

Cuestionario para los formadores

Cuestionario inicial para los participantes del curso

Nota:

Nos gustaría pedirte que contestaras este breve cuestionario. El cuestionario es usado solo con el propósito de evaluar. Esto nos puede ayudar a mejorar la calidad de futuros proyectos. El anonimato está garantizado: tus datos personales no se harán públicos. ¡Gracias por tu ayuda!

A Datos personales

Sexo: hombre/mujer Edad: Idiomas que habla:

¿Cómo se enteró de la existencia de este curso?

☐ contacto personal ☐ periódico ☐ folleto publicitario ☐ internet ☐ otro

.....

¿Cuál es su profesión o trabajo como voluntario en la actualidad?

☐ educador/a de adultos ☐ maestro/a ☐ profesor/a de universidad ☐ trabajador/a social ☐
miembro de una radio comunitaria ☐ estudiante ☐ voluntario/a en una ONG ☐ otro

.....

B Expectativas

¿Qué espera conseguir con este curso?

¿Qué nuevos conocimientos y nuevas habilidades te gustaría adquirir?

C Experiencia educativa

¿Con qué clase de personas o grupos sociales trabaja o tiene la intención de trabajar?

¿Qué métodos suele emplear para la formación? (por ejemplo: explicaciones, trabajo en grupo, formación individual, centrada en el alumno, centrada en el profesor, etc.)

D Experiencia en medios de comunicación

¿Qué experiencia personal ha tenido usando las siguientes tecnologías de la comunicación?

(1) Smartphones (uso y aplicaciones)

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

Si usa smartphones: ¿para qué?

☐ teléfono ☐ SMS ☐ internet ☐ sacar fotos, videos ☐ apps (por favor, cite alguna aplicación)

.....

☐ otros

(2) Aplicaciones

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

(3) Uso de mapas **digitales / virtuales** (geográficos): p.e. Google, Open Street Map...

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

¿Alguna vez has creado/editado un mapa de este tipo?

☐ sí, con (Google, OSM...): ☐ no

(4) Geocaching

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

¿Has creado alguna vez tu propio “cache”?

☐ sí ☐ no

(5) Ordenadores

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

(6) Correo electrónico

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

(7) Navegar por internet

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

(8) Redes sociales (p.e. facebook, twitter...)

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

(9) Blogs

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

¿Tienes tu propio blog?

☐ sí ☐ no

(10) Hacer fotografías

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

Por favor, di qué utilizas para hacerlas (p.e. teléfono móvil , cámara digital ...):

.....

(11) Toma de imágenes en movimiento

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

Por favor, di qué utilizas para hacerlas (p.e. teléfono móvil , cámara digital , cámara de vídeo...):

.....

(12) Edición digital

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

¿Qué software utilizas? (p.e.. Audacity, Adobe...):

.....

(13) Grabación de audio

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

Porfavor, indica que tipo de grabadora utilizas:

.....

(14) Subir archivos a internet

☐ ninguna ☐ un poco ☐ bastante ☐ mucha

(15) ¿Alguna otra experiencia con medios de comunicación?

Cuestionario final para los participantes del curso

Nota:

Nos gustaría pedirte que contestaras este breve cuestionario. El cuestionario es usado solo con el propósito de evaluar. Esto nos puede ayudar a mejorar la calidad de futuros proyectos. El anonimato está garantizado: tus datos personales no se harán públicos. ¡Gracias por tu ayuda!

Datos personales

Sexo: hombre/mujer

Edad:

Idiomas que habla:

1. Por favor indique su opinión sobre las diferentes partes de la actividad / del curso.

- **Investigación y desarrollo de contenidos para los mapas interactivos, incluyendo los “paseos sonoros”**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Conocer, realizar y practicar entrevistas periódicas**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Creación de marcadores con fotografías, textos, narraciones y sonidos.**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Edición digital de audio**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Trabajar con mapas digitales interactivos**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Usar el COMAPP OSM-generator para crear un mapa**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Crear un espacio web y transferir el mapa OSM a la web**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Introducción al geocaching y la búsqueda de un “cache”**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Posibles aplicaciones que has conocido de tu smartphone (creación de mapas interactivos, geocaching...) a tu propio ámbito de enseñanza y aprendizaje**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Técnicas de enseñanza y aprendizaje para trabajar con diferentes grupos “diana” en distintos ámbitos (p.e. centros de educación de adultos, medios de comunicación comunitarios, colegios, clubes de jóvenes, etc.)**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

- **Estrategias e instrumentos de evaluación**

	1	2	3	4	5	
Nada interesante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Muy interesante

2. ¿Qué parte / actividad / unidad del curso te ha gustado más? ¿Por qué?

3. ¿Cuál ha sido tu mayor éxito en el aprendizaje? ¿Por qué?

4. El nivel de información técnica ha sido:

☐ demasiado alto ☐ demasiado bajo ☐ adecuado

5. La actividad / el curso ¿ha decepcionado tus expectativas de alguna manera?

☐ yes ☐ no

Por favor, aporta más detalles:

6. ¿Deseas comentar algo sobre los formadores? (sobre el curso, los métodos, los materiales de enseñanza y aprendizaje, la organización de curso...)

7. ¿Qué uso vas a dar de lo que has aprendido durante el curso? (individualmente, como parte de tu trabajo, como voluntario... Por favor, aporta más detalles).

8. Sugerencias sobre qué debe ser mejorado:

a) Manuales, textos y materiales de enseñanza y aprendizaje.

b) Las herramientas (por ejemplo, el OSM-generator...)

c) El curso en general

9. ¿Algún comentario sobre las aulas, instalaciones y comidas?

10. ¿Algún otro comentario?

Nombre (opcional).....

Gracias!

Cuestionario para los formadores

1. Lugar, fecha:

Nombre:

Cómo has enseñado?:

¿En “tandem” ? (por ejemplo, un tutor junto con un socio de la organización...)

☐

¿Solo?

☐

¿De otra manera? (por ejemplo, si solo has participado en la Formación de una o varias partes del curso)

☐

¿En qué partes?

2. Si enseñas en un equipo, ¿Cuál es tu rol?

¿En qué partes / unidades del curso has trabajado? ¿Cuál era tu objetivo principal?

3. Por favor, concreta alguna observación (en su caso) sobre la eficacia de la enseñanza y sobre las unidades de curso en relación con lo que se indica a continuación. Por favor, consulta el contenido, los métodos, el tiempo, los problemas técnicos, la interacción con los participantes y entre los participantes. Menciona también razones y sugerencias para posibles cambios.

(a) Enfoque de la enseñanza y el aprendizaje, el enfoque dual (de doble rol), dinámica de grupo, colaboración entre los participantes durante el trabajo en grupo

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(b) Edición de audio

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(c) Tomar y editar fotografías

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(d) Realizar y grabar entrevistas

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Reasons:

(e) Paseos sonorous, percepción de los sonidos (con la ayuda de los manuales)

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(f) Escritura creativa para los marcadores

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(g) Creación de mapas con Open Street Map Generator (OSM)

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	nada bien

Razones:

(h) Introducción / creación de espacios web con b-placed

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(i) Geo caching / búsqueda de un “cache”

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(j) Métodos de enseñanza / aprendizaje para diferentes grupos “diana”

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(k) Aplicación del contenido del curso a los distintos contextos de enseñanza

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

(l) Evaluación (introducción y actividades)

	1	2	3	4	5	
Muy bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nada bien

Razones:

4. (a) Por favor, aporta alguna observación sobre la eficacia de otros aspectos de la interacción entre vosotros mismos como formadores y los participantes del curso (además de los mencionados anteriormente). Por favour, menciona algunas razones y sugerencias para mejorar.

(b) ¿Qué dirías que ha funcionado bien de la **interacción entre los participantes del curso**? ¿Qué no ha funcionado tan bien? (Por favor, aporta razones).

5. ¿Qué piensas del **éxito / logros de los participantes** en general? ¿Cómo observas o registras los logros en el aprendizaje? (Por favor, aporta ejemplos).

6. **Materiales del curso y equipamiento:** ¿Faltaba algo? ¿Hubo problemas?

7. **Aspectos administrativos** (Incluido el viaje, la estancia, los comentarios de los participantes sobre las instalaciones, cuidado de niños, etc.)

8. ¿Qué elementos has tenido en cuenta para evaluar el trabajo de los participantes?

Por favor, márcalos ☒

- Cuestionario inicial
- Cuestionario final
- Discusión en grupo
- Otros... ¿Cuáles?

9. Espacio para comentarios adicionales (por favour, utiliza el reverso de la página)

Apéndices B: 19 Documentos

- Curriculum del curso en el capítulo 3.3.

Documento 1: Programa

COMAPP – Community Media Applications and Participation

- Curso Internacional de 6 días de *formación de formadores* -

Recepción, 19:00 – 21:00

- Encuentro de bienvenida

Día 1, 10:00 – 13:30 y 17:00 – 20:00

- Contenido del curso, objetivos y filosofía.
- Presentación de los participantes.
- Análisis de los mapas en internet.
- Entrevistas, sonido y fotografía: introducción a las grabadoras; analizar los diferentes tipos de periodismo. Ejercicio.
- “Itinerario de sonidos”. Grabación de sonido y fotografías.

Día 2, 10:00 – 13:30 y 17:00 – 20:00

- Planificación en grupo para crear los “lugares a marcar” del mapa.
- Introducción: cómo componer el texto, editar fotografías y ficheros de sonido para asociarlos a los “lugares marcados” del mapa.
- Trabajo en grupo: editar y producir los “marcadores”.

Día 3 3, 10:00 – 13:30 y 17:00 – 20:00

- Creación de un espacio web (bplaed.net). Subida de ficheros vía ftp.
- Fuente de información: Open Street Map (OSM) y Google Maps.
- Introducción a OSM Generator con ejercicios prácticos.
- Composición de los grupos de trabajo.
- Reflexión, adaptación a los diferentes contextos de enseñanza y evaluación.

Día 4, 10:00 – 13:30 y 17:00 – 20:00

- Creación de un sitio web (introducción y ejercicio)
- Interoducción al “geocaching”. Instrucciones para la búsqueda.
- Búsqueda en el exterior de objetos escondidos.
- Reflexión, adaptación a diferentes contextos de enseñanza y evaluación.

Día 5, 10:00 – 13:30 y 17:00 – 20:00

- Filosofía de la enseñanza y el aprendizaje.
- Experiencia de enseñanza y aprendizaje.
- Estilos de aprendizaje
- Trabajar con grupos de interés.
- Ejercicio: diseño de un curso.
- Presentación y reflexion.
- Evaluación: introducción y ejercicio.
- Pregunta
- Preguntas abiertas, evaluación y evaluación del curso.

Día 6, (completo)

- Excursión (p.e., visita a una organización local)

Cada día, desde el día 1 al 5, se dispone de media hora reservada a los participantes para presentar su proyecto / trabajo / emisora.

Documento 2: Lista de aplicaciones

Lista de aplicaciones de Android requeridas

Objetivo	Nombre de la aplicación	
geocaching	Columbus	Aplicación de código abierto para geocaching
Función de monitorización de GPS	GPS Status	
Gestor de ficheros	Astro	Gestor de ficheros universal
	ES File Explorer	Acceso a servidores vía FTP
	OI File Manager	Necesario para buscar por las carpetas con Columbus
	FTPServer	Algunos dispositivos Samsung no ofrecen acceso a través de puertos USB. En la LAN, FTPServer ofrece un método alternativo en caso de que sea necesario
Navegador	Firefox	Lo más actualizado posible
Grabadora de audio	Virtual Recorder	opcional
Codificador mp3	FreeMP3Droid	opcional
Reproductor mp3	StreamFurious	puede ser necesario, además, en los modelos de smartphone más antiguos
Lector de códigos QR	QR Droid	opcional

Por favor, tenga en cuenta que la tecnología de navegación y la codificación de ficheros mp3 consumen mucha energía. Lleve consigo un dispositivo recién cargado. Debe llevar también un cargador y un cable USB para transferir los datos. Si tiene, también sería necesario un cable para transferir los ficheros de audio a un ordenador (puede ser similar al anterior). Por supuesto, también pueden utilizarse dispositivos Apple. Sin embargo, en este caso, la transferencia de ficheros de audio es más difícil y la oferta de aplicaciones de geocaching es más limitada

Documento 3: Grabando ficheros de sonido con el smartphone

Virtual Recorder y FreeMP3Droid

¿Grabar sonidos con el móvil? Dependiendo del micrófono que haya integrado en el Smartphone, las grabaciones podrán ser de mejor o peor calidad pero, en cualquier caso, mejor que la calidad del sonido del propio teléfono. Para ello es necesario usar una aplicación específica para la grabación de audio en alta calidad. Se puede encontrar mucha información y un gran número de enlaces sobre el tema en

http://mediensyndikat.de/20_10.html

Existen diversas aplicaciones de grabación de buena calidad, incluyendo *Smart Voice Recorder* y *Easy Voice Recorder*.

Aquí vamos a ver la aplicación de software libre *Virtual Recorder*. Ésta guarda las grabaciones como ficheros PCM sin usar la tecnología de reducción de datos.



La grabación se inicia y se detiene con botones muy intuitivos. Con el botón de punta de flecha Amarillo también podemos escuchar las grabaciones ya realizadas. Los niveles de grabación se modulan automáticamente cuando el limitador está activado (el limitador debe estar verde). La barra indicadora rodeada de rojo controla el nivel de grabación: si se desplaza rápidamente hacia la derecha, el limitador ajusta automáticamente la configuración a un nivel adecuado.

Los ficheros PCM se almacenan normalmente en la memoria SD, en una carpeta llamada *Virtual Recorder*. En bruto, los datos (en mono y con una frecuencia de 22.050 Hz.) pueden, por ejemplo, ser transferidos a *Audacity* a tu ordenador o pueden convertirse a MP3 directamente en tu Smartphone.

Para **convertir los ficheros PCM a MP3**, se recomienda el uso de la aplicación de software libre MP3Droid. Tras seleccionar el archivo PCM con el botón gris de la cabecera y antes de convertir el fichero, se puede elegir la frecuencia de muestreo y la calidad del audio resultante en formato MP3.

Entre los principales factores que influyen en la **calidad de la grabación** están la distancia entre la fuente de sonido y el micrófono (se recomienda que sea al menos de 20 cm.), el uso de un protector de goma-espuma para el micrófono y la firmeza del pulso durante la grabación.

Un consejo: inicie la grabación y apague la pantalla táctil para evitar la introducción de comandos por error; sitúe también la pantalla contra el viento, quedando el micro orientado hacia el entrevistado.

Documento 4: Sobre entrevistas periódicas

Sobre entrevistas periódicas

Preparación de un entrevista periódica

¿Cuál es el tema, y cuál será el enfoque que se le dará?

- ¿Qué interés tiene el tema para tí / los escuchantes?
- ¿Hay algo que no tengas claro, necesitas más información?
- ¿Hay contradicciones/conflictos latentes en el tema?
- ¿Qué aspecto consideras más importante/relevante para los acontecimientos actuales?

¿Quién será el/la entrevistado/a?

- ¿Quiénes son los expertos en el tema de la entrevista? (puede que tengas que investigarlo)
- Si el tema es polémico: ¿a qué bando representa el entrevistado?
- ¿Qué interés tiene el entrevistado para una entrevista radiofónica?

Al elegir al entrevistado, estás eligiendo también la perspectiva desde la que ves el tema de la entrevista.

Algunos criterios útiles:

- *¿Quieres tener las opiniones de personas a las que no se les suele oír en otros medios?*
- *¿Qué aspecto del tema, o qué lado de la polémica, te gustaría presentar?*
- *Si tu objetivo es una institución oficial, puede que tengan a una persona designada para tales entrevistas (representante de prensa/portavoz)*

Establece contacto

- Dile a tu entrevistado potencial quién eres y a que cadena representas. Explica que te gustaría hacerle una entrevista sobre (tema / aspectos principales), y cuánto durará más o menos.
- ¡No des tus preguntas por adelantado: las respuestas espontáneas suelen ser las mejores!

Excepción: si el entrevistado no tiene experiencia hablando en público, conviene que le digas lass preguntas con las que te gustaría empezar la entrevista(y luego empezarla con ellas). También, a veces, los invitados distinguidos, como las figuras de la política, te piden que les mandes las preguntas antes de la entrevista.

Planificación de las preguntas

- Escribe las preguntas que se te ocurran (lluvia de ideas) y luego empieza a reorganizarlas.
- Decide cuál es la pregunta más importante que quieres que te responda. Normalmente, esta pregunta no se hace al principio, porque es demasiado larga o compleja. En cambio, puedes deshacerla en preguntas más pequeñas e indirectas. Aun así, este interés principal te dará una estructura para la conversación.
- Recuerda reducir el tema de la entrevista a un aspecto concreto.
- ¿Cuáles serán las primeras preguntas (ver consejos más abajo)?
- ¿Hay datos/cifras que debas tener a mano para preguntar sobre ellos al entrevistado?
- Toma notas para tus preguntas en lugar de redactarlas: esto hará que tu entrevista sea más dinámica.

¿Tienes todos los datos que necesitas? ¿Hay algo que quieras buscar?

Imagina la situación de la entrevista, repasándola con un colega.

No temas hacer preguntas críticas, simplemente hazlo educadamente.

La entrevista en sí

- Tú eres el entrevistador: crea un ambiente productivo y conversacional / muestra tu interés.
- Responsabilízate de guiar la conversación – ¡hazlo por tus escuchantes!
- Haz preguntas breves y claras (excepción: las preguntas que contengan información relevante para los escuchantes)
- Haz las preguntas de una en una.
- Dirígete a tu invitado personalmente y con respeto.

- No empieces las preguntas con “Eeehhh” o “bien” (pone distancia entre tu invitado y tú).
- Evita generalizaciones y preguntas-sugerencia, así como preguntas que estén demasiado 'cerradas' o demasiado 'abiertas' (se explica más abajo).
- Pregunta sobre hechos y experiencias concretas más que sobre opiniones generales.
- (Al trabajar con una unidad móvil) Mantén el micro en tu mano, ¡nunca se lo pases a nadie! El micro simboliza el hecho de que tú eres el responsable de la conversación.

Escucha atentamente lo que dice tu invitado, y responde con tus preguntas, mejor que ajustarte demasiado a un plan previo! Puedes repetir una pregunta si tu invitado no la ha entendido bien al principio, o si intenta esquivarla (¡esto puede suceder, sobre todo, con invitados experimentados, como los políticos, que podrían querer evitar dar respuestas directas!).

No dudes en preguntar cosas aunque sepas las respuestas: lo haces para tus escuchantes, no para ti; y a lo mejor quieres que tu invitado explique algo con sus propias palabras. Si tu invitado usa abreviaturas, siglas o una jerga especializada, debes traducir para los escuchantes.

¿Qué hace que una entrevista sea interesante?

¡Una buena pregunta te dará una buena respuesta!

Una buena entrevista tiene un foco de atención principal, algo que tú quieres averiguar. Centra tu mente en este foco, aunque no preguntes sobre él directamente, sino más bien los divides en preguntas más pequeñas que darán a tu invitado más margen para sus respuestas.

Aquí tienes algunas ideas sobre clases de preguntas y cómo usarlas:

¡Haz las preguntas de una en una!

Haz preguntas abiertas

Las preguntas abiertas dan a tu invitado espacio para responder como él crea oportuno. Estas son las típicas preguntas que empiezan por 'qué', 'cómo', 'por qué'.

En vez de preguntar, “¿Ha tenido éxito la concentración de protesta?” (a lo que sólo se puede contestar con SÍ o NO) di, “¿Cómo resumiría el efecto de la concentración de protesta?” Pero cuidado con las preguntas que son demasiado abiertas. “¿De qué iba la concentración?” es

demasiado abierta: te hace perder el control de la conversación, y tu invitado siente como si tuviera que explicarlo todo en el momento. Mejor: “¿*Qué acontecimientos han originado la protesta?*”
 “¿*Por qué han apoyado la programación los grupos locales?*”

Evita las preguntas cerradas

Las preguntas cerradas son las que se contestas con “sí”/“no” o con un simple dato. No suelen ser productivas en una entrevista, ya que interrumpen el flujo de la conversación. Y pueden incluso ser un poco descorteses, porque limitan al invitado en su libertad de explicar las cosas.

Estas son las preguntas que deberías hacer en una charla previa a la entrevista, con el objetivo de confirmar / conseguir datos de interés que sirvan de base para las preguntas abiertas de la propia entrevista.

Hay excepciones – a veces es importante preguntar si rodeos: “¿*Este político local votó A FAVOR o EN CONTRA de la nueva regulación sobre seguridad en las escuelas....?*”

Una forma constructiva de usar las preguntas cerradas es para introducir un nuevo aspecto en la conversación: “¿*Estaba usted en la concentración de protesta?*” Y luego, “¿*Cuál fue su impresión?*”

¡Las preguntas 'trampa' no son convenientes en una entrevista!

Una pregunta es 'trampa' cuando se hace con un tono particular, sugiriendo cierta respuesta o interpretación, o queriendo decir que 'así es cómo deben ser las cosas'. Básicamente, estas no son preguntas que se puedan responder libremente, sino invitaciones a confirmar clichés o prejuicios.

Preguntarle a un refugiado, por ejemplo, “*Como emigrante, ¿no siente morriña a veces?*” no sería muy diplomático, para empezar, pero – peor aún – también sugiere que una situación compleja como la de un refugiado puede reducirse a una simple etiqueta (como morriña... ¿pero eso qué es?). Dependiendo del contexto, la sugerencia podría incluso sugerir que el refugiado *debería* sentir morriña, que es lo mismo que decir que *este no es su sitio*, etc.

El peligro de usar preguntas con una disyuntiva (“o”) es que obligan al invitado a elegir una de dos interpretaciones (pudiendo no ser aplicable ninguna de ellas, de hecho). A veces, las palabras y suposiciones de todos los días no abarcan toda la realidad de una persona. Preguntarle a alguien,

“¿*La música es tu profesión o tu afición?*” prácticamente garantiza que se queden en el tintero las respuestas más interesantes: puede que sea su pasión, su compañera, su consuelo, una sustituta de las palabras...

Las preguntas con una disyuntiva tienden a ofrecer categorías, compartimentos estanco, etiquetas: y a veces de una sola palabra puede depender mucho, ¡especialmente cuando hace que el invitado se sienta totalmente incomprendido!

Es conveniente preparar una pregunta para el principio y otra para el cierre de la entrevista.

Y si la entrevista va bien, puede que ni siquiera te haga falta usar la pregunta final.

Documento 5: Crear Marcadores

Crear Marcadores

El Generador de COMAPP ofrece la oportunidad de crear contenido para tu mapa usando enlaces a ficheros multimedia. Estos ficheros pueden incluir datos, textos creativos y ficheros de audio.

¿Quién va a tener acceso a mi mapa y mirar sus marcadores?

Para empezar, deberás decidir qué lugares quieres marcar. Una vez que lo hayas hecho, puedes crear contenido.

Piensa en tu público y en sus necesidades – ¿adultos, gente joven, niños, familias o ancianos? Las fotografías y los ficheros de audio añaden interés a cada marcador.

Recuerda que a tu mapa debería tener acceso el mayor número de personas posible.

Estas consideraciones te permitirán desarrollar contenidos para que tus marcadores satisfagan sus necesidades.

¿Qué quiero que aparezca en mis lugares marcados?

Puedes incluir fotos | imágenes de archivo | narraciones | entrevistas | historias orales | música | poesía | texto descriptivo | texto creativo

Texto

El contenido para la descripción que sale en pantalla no debe tener más de 150 caracteres y debería atrapar la atención del lector.

Una descripción más larga como fichero de texto debería ser bastante breve – unas 150 palabras.

Audio

De nuevo, debes tener en cuenta a tu público. ¿Cuánto tiempo querrá escuchar tus grabaciones? ¿Quieres usar a alguien con acento local? ¿Quieres añadir efectos de sonido? ¿Deberías añadir música?

Si escribes un texto para que alguien lo grabe como fichero de audio, ten en cuenta que 250 palabras son alrededor de 1 minuto.

Recuerda que puedes extender la información añadiendo otros enlaces a archivos con imágenes, audio y páginas de internet.

¿Dónde puedo conseguir información objetiva sobre mis lugares a marcar?

Páginas de internet|libros| visitas al lugar| la gente del lugar| entrevista a expertos| historias orales

¿Dónde puedo conseguir fotos de mis lugares a marcar?

Puedes sacar fotos en el sitio, pero recuerda que si en ellas salen imágenes identificables de personas, entonces tendrás que conseguir permiso. Asegúrate, dentro de lo posible, que tienes su permiso por escrito para usar la foto en internet. Intenta no usar fotos de niños.

Ten cuidado al usar imágenes de internet, ya que normalmente tienen derechos de autor. Lo mejor es crear un enlace a la página en la que está la imagen. **IMPORTANTE:** comprueba que el contenido de toda la página es adecuado.

Creación de contenido imaginativo

El Generador de Openstreetmap ofrece la oportunidad de incluir contenidos creativos además de información objetiva en tu mapa. Un ejemplo podría ser dónde te gustaría que tu grupo diera una respuesta imaginativa a un marcador seleccionado – quizás trayendo a la memoria imágenes y sonidos de tiempos pasados.

La mayoría de la gente no se ve a sí mismos como “escritores creativo” y puede que se pongan nerviosos o les dé vergüenza escribir prosa creativa o poesía. Sin embargo, hay una simple técnica usando una lista de preguntas que funciona con una gran variedad de edades y de capacidades.

Los participantes pueden usar esta técnica y grabar sus ideas y respuestas a las “preguntas” por escrito o usando la grabadora de su smartphone o I-pad.

Las preguntas están diseñadas para provocar ideas y ayudar a los participantes a enfrentarse a lo que ven, oyen o imaginan. También puedes escribir tus propias preguntas.

Desarrollo de un poema sobre un lugar marcado o un fragmento de escritura creativa

¿Dónde estás?

¿Qué tiempo hace?

¿Qué se oye?

¿Qué se ve delante de ti?

Mira un detalle y descríbelo.

AHORA imagina el pasado –

¿Qué imaginas que se oye?

Cierra los ojos – ¿qué se ve?

Quédate con un detalle que veas en tu mente y descríbelo.

Busca otro detalle y descríbelo.

¿Se oye a alguien hablando? ¿Qué dicen?

Piensa un momento – ¿cómo te sientes?

Las respuestas que se hagan “en el sitio” pueden añadirse a, reordenarse y repasarse luego – añadiendo quizás otras ideas o quitando palabras que no sean necesarias para capturar el momento.

Aquí tenemos un ejemplo de una participante de un taller de COMAPP.

Ejemplo: Vuelo por Caroline Mitchell

Este poema es la respuesta de Caroline a la escultura de Craig Knowles en el puerto deportivo de Sunderland. La escultura consiste en una serie de vigas de acero que gradualmente se van transformando en un cormorán, reflejando el pasado y el presente del río Wear.

Puerto deportivo de Sunderland, febrero de 2013

¿Está el cielo azul o gris metálico hoy?

Volando, uno, dos, tres, cuatro,

Las vigas liberan al cormorán, como un fénix,

El metal caliente echa chispas y transforma,

Uno, dos, tres, cuatro,

El mar a babor.

El río a estribor

Para echar a los blancos y sosos a paladas del Wear

El agua transformada de lodo industrial

...a un centelleante terreno de pesca.



Documento 6: Ejercicios fáciles de ecología acústica

Ejercicios fáciles de ecología acústica

Paseos sonoros

Un paseo sonoro es justo lo que parece. Un individuo o un grupo van al campo (que puede ser en la naturaleza, en una ciudad o en un edificio), y presta mucha atención a todos los sonidos que se oyen por el camino. Los participantes pueden tomar nota, o parar a recoger sus souvenirs al final del paseo. Es interesante comparar notas, lo diferentes que son las experiencias individuales de la mezcla de sonidos de un determinado lugar.

Oídos abiertos

Esto se hace mejor en un solo lugar. Se dan una serie de preguntas, ya sea previamente o durante la sesión de escucha. Ejemplos: ¿Cuál es el sonido más bajo que oyes? ¿Cuál es el sonido más lejano que oyes? ¿El más cercano? ¿Qué sonidos se oyen de tu propio cuerpo? ¿Qué sonidos, humanos y naturales, se mezclan en este lugar? Presta atención, mientras observas, a un sonido que pase por tu espacio auditivo. Intenta percibir un sonido justo desde el momento en que se hace audible y síguelo hasta que se vuelva casi imperceptible.

Exploraciones en la escucha

Este es divertido; la idea subyacente es que escuchar es un proceso activo—que de alguna manera somos actores y público de nuestro concierto del sonido medioambiental. La misión aquí es encontrar lugares en el área concreta donde los sonidos comunes sean una mezcla especialmente interesante de sonidos, o quizás donde los sonidos comunes se hayan transformado de una manera u otra (amortiguándose, distorsionándose, llevándolos a un segundo plano o acercándolos, de una manera especial). Es una especie de merodeo acústico: tanto la mezcla cambiante mientras te mueves, como las maravillas de la zona en concreto, son la recompensa.

(<http://www.acousticecology.org/edu/currintros.html>,
<http://wfae.proscenia.net/library/articles/index.html>)

ESCUCHA

Sal a la calle y cierra los ojos – tómate un minuto para dejar la mente en blanco y que tus orejas entren en calor y se sintonicen. Abre los ojos y elige una dirección en la que quieras caminar. Camina unos 5 minutos y, a la vez, intenta escuchar sonidos de todas las direcciones. El sonido es tridimensional. Escucha por encima de ti, por debajo, a tu izquierda y derecha, delante y detrás de ti. Oye un sonido antes de verlo, y sigue escuchándolo cuando empieza a alejarse de tu vista. Cuando hayas llegado al punto de retorno, para, cierra los ojos y da la vuelta lentamente. Fíjate en cómo el sonido se mueve a tu alrededor.

Sal a la calle y cierra los ojos – tómate un minuto para dejar la mente en blanco y que tus orejas entren en calor y se sintonicen. Abre los ojos y elige una dirección en la que quieras caminar.

Camina unos 5 minutos, luego da la vuelta y vuelve al principio del camino. Fíjate en los sonidos más diminutos. ¿Cuáles son los sonidos más pequeños que puedes oír? ¿De dónde proceden? ¿Están lejos o cerca? ¿Se van haciendo más fuertes o más suaves? Cuando a un sonido suave le interrumpe uno más fuerte, ¿eres capaz de oírlo otra vez cuando el sonido fuerte se va?

Las ondas sonoras pueden ser absorbidas y procesadas por todo tu cuerpo, no sólo por el oído.

Puedes notar el sonido en el estómago, contra la cara, en las manos o a través de las plantas de los pies. Pero tienes que estar escuchando MUY ATENTAMENTE para conseguirlo. Sal a la calle y cierra los ojos – tómate un minuto para dejar la mente en blanco y que tus orejas entren en calor y se sintonicen.

Abre los ojos, gira y camina hacia tu derecha – muévete lenta y silenciosamente, para que las ondas sonoras puedan alcanzarte con la menor interferencia posible. Escucha y oye con todo tu cuerpo.

¿Cómo te ha hecho sentir la escucha?

¿Cómo te sientes ahora?

¿Qué recuerdas haber oído?

¿Qué esperabas haber oído?

¿Qué no oíste?

(adaptado de: <http://www.treetheater.org/score.pdf>)

Nada un Experiencia en Sonido

Mati Ghar, Centro Nacional para las Artes Indira Gandhi

Janpath, Nueva Delhi, India

Diciembre 10-25, 1998

Autor: Hildi Westerkamp

Nueva Delhi

21 de diciembre, 1998

Por un momento...

puedes dejar tus inhibiciones
tus ideas preconcebidas
puedes olvidar de dónde has venido
a dónde tienes que ir
quién eres
quién quieres ser

puedes dejar tu amor y tu odio
tu ira y tu dolor
tu pena y tu alegría
puedes olvidarte de todo
puedes tan sólo escuchar

escucha

escucha.....

(http://wfae.proscenia.net/library/articles/westerkamp_nada.pdf)

Documento 7: Diseño de mapas con el Generador de COMAPP

- Textos, imágenes y sonido en la web -

Diseño con el Generador de COMMAP

Textos

Con el generador de mapas, puedes crear mapas multimedia. Cosas que debes tener en cuenta:

- El *título* que le asignes en los ajustes iniciales del mapa se mostrará más tarde en la barra de título del navegador. Es el encabezamiento principal de tu proyecto.
- El *texto descriptivo del mapa* proporciona información importante adicional.
- El *nombre del marcador* no debería superar los 20 caracteres: información breve y concisa.
- La *descripción del marcador* da información adicional, hay espacio para 150 caracteres.

Esto lo dicen todos los editores de internet:

Las primeras palabras deben atraer la curiosidad de la gente. Eso significa:

El nombre y la descripción de un marcador comienzan con la información esencial, invitando al usuario a seguir leyendo.

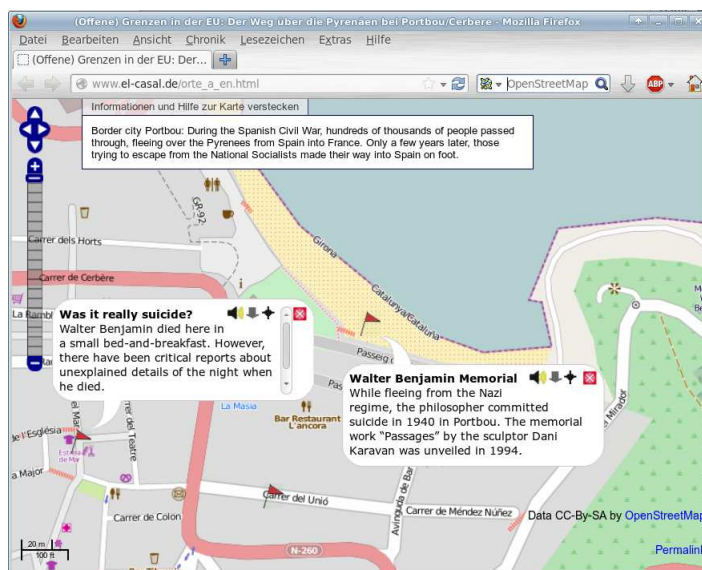
20 + 150 caracteres tendrán que bastar.

Si tu texto es demasiado largo, la ventana emergente aparecerá con una barra de deslizamiento – y la experiencia demuestra

que la mayoría de los visitantes de tu mapa no lo usarán. Por lo tanto, en cualquier caso: **pon lo más importante al principio.**

Bien: Información concreta sobre personas o hechos relacionados con la localización del marcador. Lenguaje simple y conciso. Sopesa cada palabra cuidadosamente en términos de importancia y efecto.

Mal: Frases vacías. Expresiones del tipo “Entrevista a...” o “Hemos hablado con ...”. Mejor: una



frase importante que haya dicho el entrevistado.

Imágenes

Para la imágenes que han de verse en la pantalla hay otros requisitos que para las imágenes de alta resolución que se imprimen en papel: las imágenes en una pantalla deben ser pequeñas y compactas.

- Si las comparamos con las copias en papel, las pantallas muestran imágenes más toscas. Por lo tanto, una baja resolución es suficiente.
- En parte, las imágenes se verán en dispositivos móviles, en los que sólo son viables los datos de menor densidad.

Es conveniente usar imágenes de 800x600 píxeles. El formato *jpg* es el más adecuado para las fotos; sólo se recomienda usar *png* para elementos gráficos (como los gráficos de barras). Las fotos más adecuadas para usar en la red son las que tienen diseños claros y buen contraste. Recorta tus fotos antes de publicarlas, quitando lo que está en los bordes y dejando la imagen principal.

Sonido

Algunos consejos para publicar fragmentos de sonido en la red:

- Elige sólo los pasajes más incisivos de tu material. Los escuchantes de internet son impacientes.
- Presta atención a una buena modulación: en el programa de edición de audio deberías subir el volumen de tus fragmentos a 0 dB.
- Las grabaciones de sonido con ruido ambiental deberían difuminarse brevemente al principio y al final.

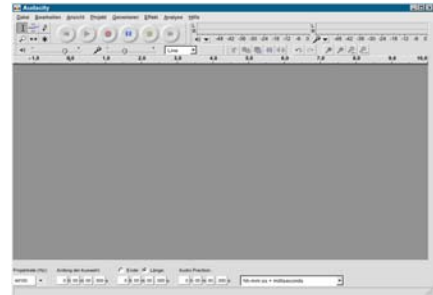
En cualquier caso, recuerda: sólo puedes publicar textos, imágenes y sonidos después de haber conseguido el permiso para ello. Esto también es aplicable al material que hayas grabado tú mismo (fotos, audio). Las personas que se muestran en las imágenes o que son entrevistadas deben estar de acuerdo con su publicación.

Documento 8: Edición de Audio con Audacity 2.0

Edición de Audio con Audacity 2.0

Al abrir Audacity nos encontramos con una “ventana de documento vacío”.

- Haciendo click en el icono rojo de “grabar” comenzará el proceso de grabación directamente desde la consola de mezclas.
- Si no, se puede importar otro material de audio ya existente (como WAV, MP3, OGG) con el comando Project > Import audio. Los datos PCM se importan eligiendo el sub-item correspondiente en el menú.

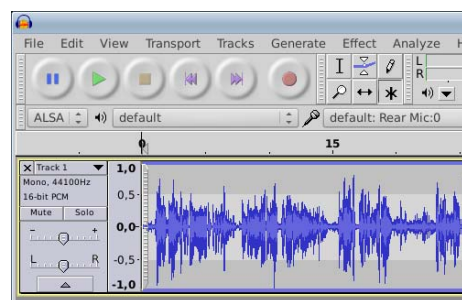


El material de audio, que puede encontrarse en varias pistas, puede copiarse (si es necesario, de una pista a otra) o cortarse con los comandos normales del teclado Ctrl + c (copiar) / v (pegar) / x (cortar) o con el menú de Edición Edit. Los pasos de la edición pueden deshacerse, como siempre, usando Ctrl + z o Edit > Undo.

Con los iconos de herramientas, el ratón asume varias funciones, según su posición en el diagrama del audio



Si el puntero del ratón se ve como una línea de inserción sobre la representación de la onda, se puede seleccionar una zona para moverla o borrarla. Para escuchar lo que acabas de editar, pulsa “c” en el teclado.



En la unión entre la onda y el fondo más oscuro, se pueden crear y desplazar nódulos de volumen.



El material de audio de una pista y los cortes que hayamos hecho se pueden desplazar (incluso de una pista a otra).

Usando el menú de File (Archivo), se puede guardar (save) o exportar todo el proyecto (tanto el fichero completo como sólo la zona seleccionada) en los formatos wav, mp3, ogg. Muchas de las funciones (como la disposición del teclado, el formato para guardar los proyectos) se pueden configurar; si haces estos ajustes podrás trabajar más rápido.

Audacity está disponible en la actualidad en su versión 2.0. En la página mediensyndikat.de encontrarás otras instrucciones, además de un tutorial de 18 páginas en alemán, inglés y español.



Documento 9: ¿Dónde pongo mi mapa?

Via FTP: Acceso al Espacio Web

Los mapas creados con el generador (HTML) son extremadamente compactos pero los elementos de audio (mp3) y las fotos (jpg) suponen un volumen mucho mayor de datos. Para la producción de un mapa que incluya archivos multimedia, muchos proveedores ofrecen espacio en la web gratuito hasta varios gigabytes.

Aquí tienes **algunos ejemplos** que se pueden usar fácilmente con varios sistemas operativos (Win/Mac/Linux, sistemas móviles). El acceso a través de FTP es posible desde todos los dispositivos y es cómodo y completo.

Las siguientes páginas ofrecen una guía paso a paso usando el ejemplo de *bplaced.net*.

Producto	Volumen	
Bplaced http://www.bplaced.net	2 GB	Diferentes carpetas de inicio para varios usuarios, es posible diferente acceso a través de FTP
Telekom Cloud http://telekom.de	25 GB	Gran cantidad de espacio de almacenamiento, no hace falta tener contrato con Telekom, buen servicio de ayuda online y servicio telefónico gratuito
HiDrive http://www.strato.de/online-speicher/	5 GB	Oferta gratuita del segundo mayor servidor web de Europa, con centros en Karlsruhe y Berlín, tecnología ecológica, “sin CO2”
Arcor http://www.arcor.de/mps/hp/tp_hp_index.jsp	50 MB	ventaja: subidas FTP / desventaja: no tiene mucho espacio de almacenamiento, pero el suficiente
Dropbox http://dropbox.com	2 GB	Como espacio web, muy fácil de usar desde una carpeta local y para subir a la web / desventaja: desde principio de 2013 es mucho más complicado publicar ficheros HTML

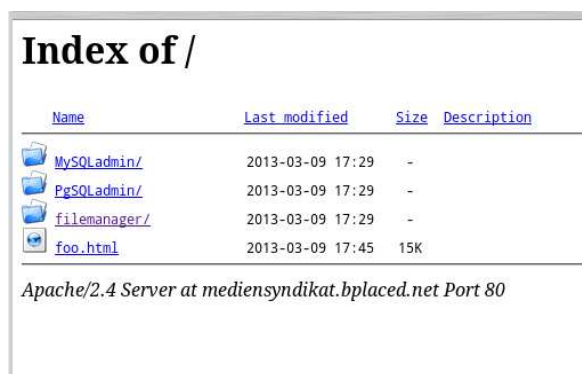
Un buen repaso a otros proveedores: <http://www.realwebmaster.net/kostenloser-webspace/>





Ejemplo de puesta en marcha de un espacio web:

Uso de bplaced.net

1. **Establecer el acceso:** Regístrate en <http://www.bplaced.net/> para la oferta gratuita. Recibirás una confirmación en tu email y puedes trabajar inmediatamente.
2. Habrás visto “**http**” al comienzo de la mayoría de las direcciones de internet. Esto representa la tecnología de la comunicación que posibilita la navegación en la red recuperando las páginas web. Para nuestro propósito, usarás el protocolo “**ftp**” para **conectar tu ordenador a un servidor** (de un modo parecido a como se conecta tu ordenador a un pen-drive).
- Si estás usando Windows, abre el *Explorer* y, en la barra de dirección, introduce el nombre del servidor que te acabas de asignar en bplaced. Este es el aspecto que debería tener “<ftp://minombre.bplaced.net>”. Ahora podrás ver el contenido de tu carpeta personal en el servidor de bplaced. ¡Este es tu espacio personal en la red!
3. Usa el ratón para mover un archivo a tu carpeta personal – por ejemplo, **una foto** (mifoto.jpg). Y ya has **publicado** tu foto. Esto significa que cualquiera puede acceder ahora a tu foto en su dirección usando un navegador: <http://minombre.bplaced.net/mifoto.jpg>
4. Usando un procesador de texto, escribe un texto breve y guárdalo, no en el formato usual de datos, sino como fichero “**html**”. En tu ordenador tendrás ahora un archivo llamado, por ejemplo, mitexto.html. Cuando **muevas este texto al servidor**, cualquiera puede leerlo en su dirección correspondiente. Y puedes hacer lo mismo con el mapa que has creado en el generador.

5. **IMPORTANTE:** Si no indicas expresamente un nombre para tu fichero escribiendo, por ejemplo, <http://minombre.bplaced.net/>), se mostrará el **contenido de tu carpeta personal en el servidor**. Deja las tres primeras carpetas como están, no las cambies. También verás todos los archivos que has subido a través de ftp. Nota: Puede que tengas que recargar la página. En cuanto hayas subido un **fichero con el nombre index.html** (de acuerdo con una regla de “acceso público” en todo Internet) este documento siempre aparecerá como tu página de inicio cuando tse introduzca la dirección.



Name	Last modified	Size	Description
 MySQLadmin/	2013-03-09 17:29	-	
 PgSQLadmin/	2013-03-09 17:29	-	
 filemanager/	2013-03-09 17:29	-	
 foo.html	2013-03-09 17:45	15K	

Apache/2.4 Server at mediensyndikat.bplaced.net Port 80

Usando el explorador de archivos, puedes crear **subcarpetas**, por ejemplo, para audio o para imágenes. Esto te permitirá mantener una vista general incluso en el caso de que tu página web sea muy extensa.

El procesador de texto sabe hacerlo:

Creación de documentos HTML que incluyen enlaces

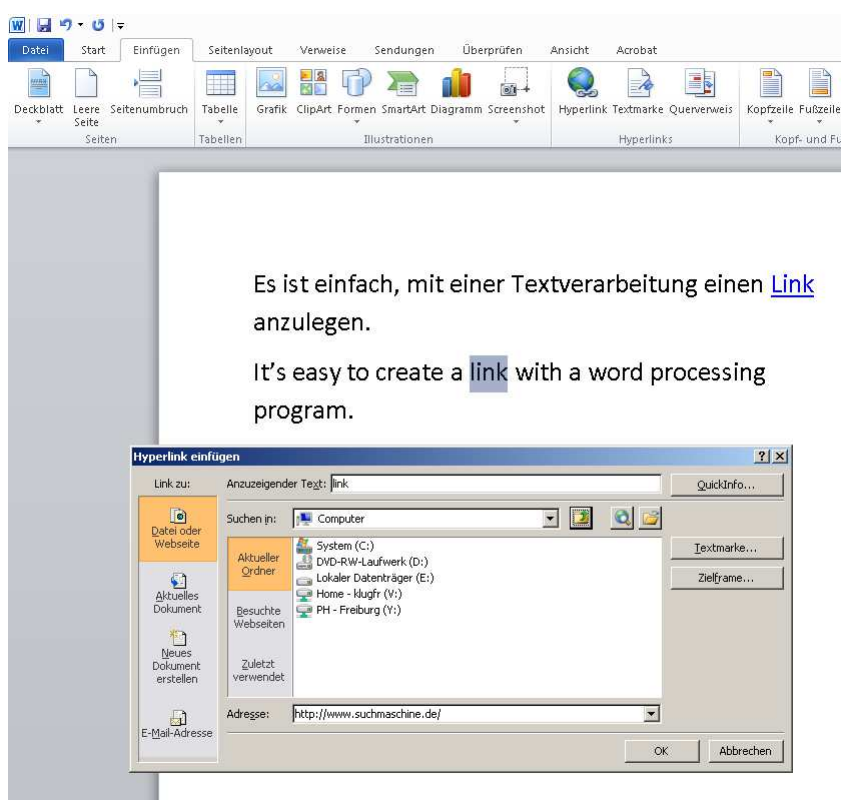
Da igual que uses OpenOffice, LibreOffice o MS Word: todos los software con procesadores de texto pueden generar ficheros en formato HTML (Archivo > Guardar como). Puede que a los expertos no les guste, pero la gran ventaja que tiene es que prácticamente todo el mundo está familiarizado con los procesadores de texto.

Es fácil crear un enlace a un procesador:

1. Selecciona la palabra que quieres que funcione como enlace.

2. Pulsa Insertar > Hiperenlace, y se abrirá una ventana.

3. En esta ventana, puedes introducir bien una dirección de internet, como [http://www ...](http://www...) o el nombre de otro documento de la misma carpeta (por ejemplo, [neighbouringdocument.html](#)).



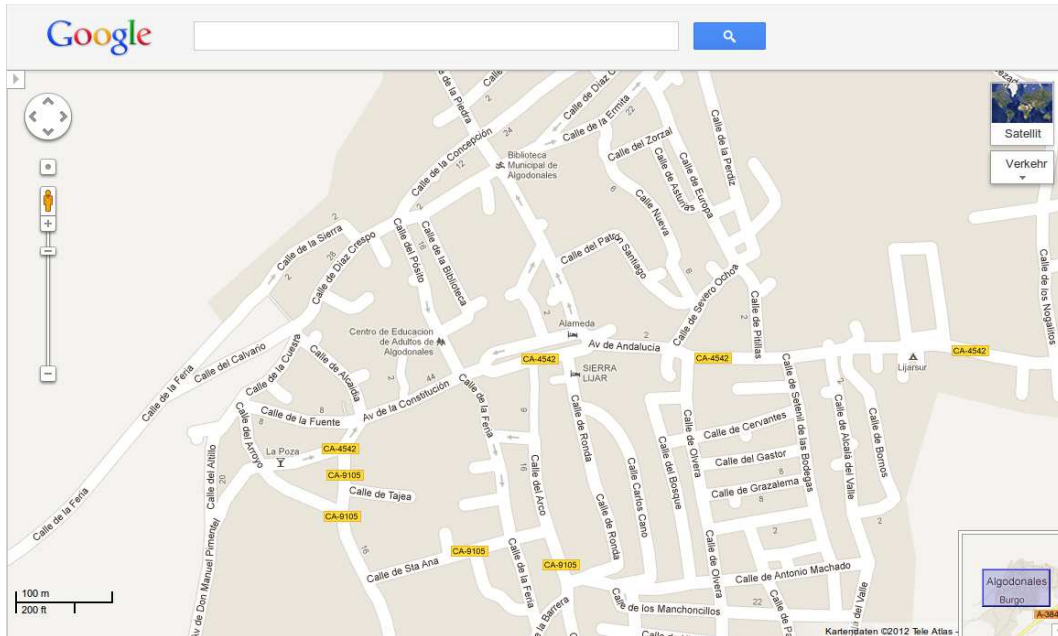
4. Ahora usa el navegador de internet para abrir el documento que has guardado. Los enlaces se subrayan en azul. Haciendo click en tu primer enlace llegarás a otra página web (externa). El segundo enlace (interno) abre otro de tus documentos localizados en la misma carpeta que el archivo en el que has insertado los enlaces. Si luego subes tus documentos a un espacio web, acabas de publicar tu página web.

Documento 10: Comparativa entre Google Maps y OpenStreetMap:

Los mapas en Internet

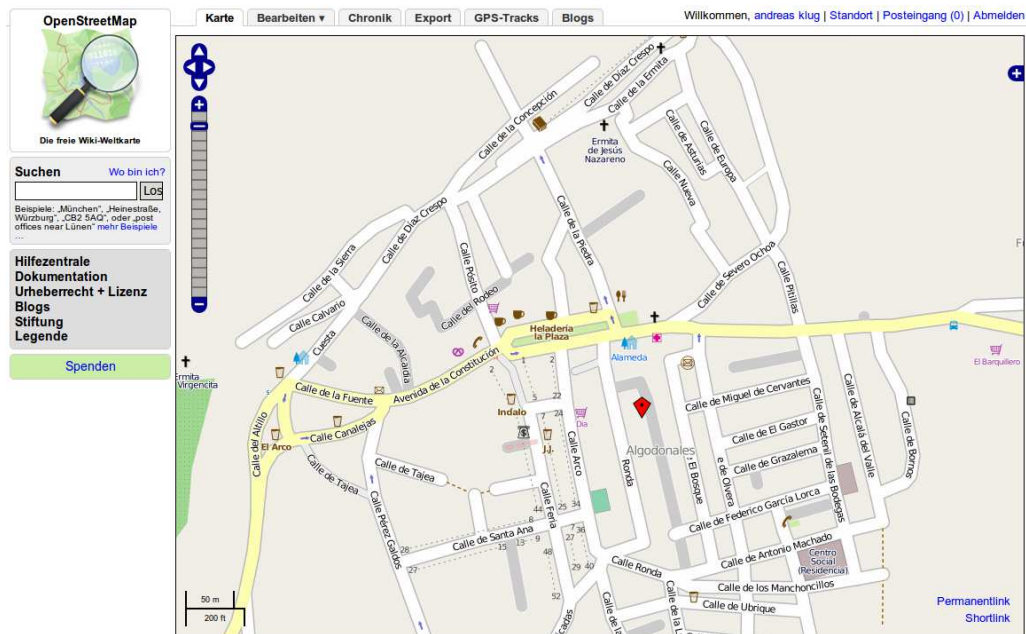
Ejemplo: Algodonales (España) en Google Maps

<http://maps.google.de/maps/myplaces?hl=de&ll=36.88,-5.405&z=14>



Ejemplo: Algodonales (España) en OpenStreetMap-Mapnik

<http://www.openstreetmap.org/?mlat=36.88&mlon=-5.405&zoom=15&layers=M>



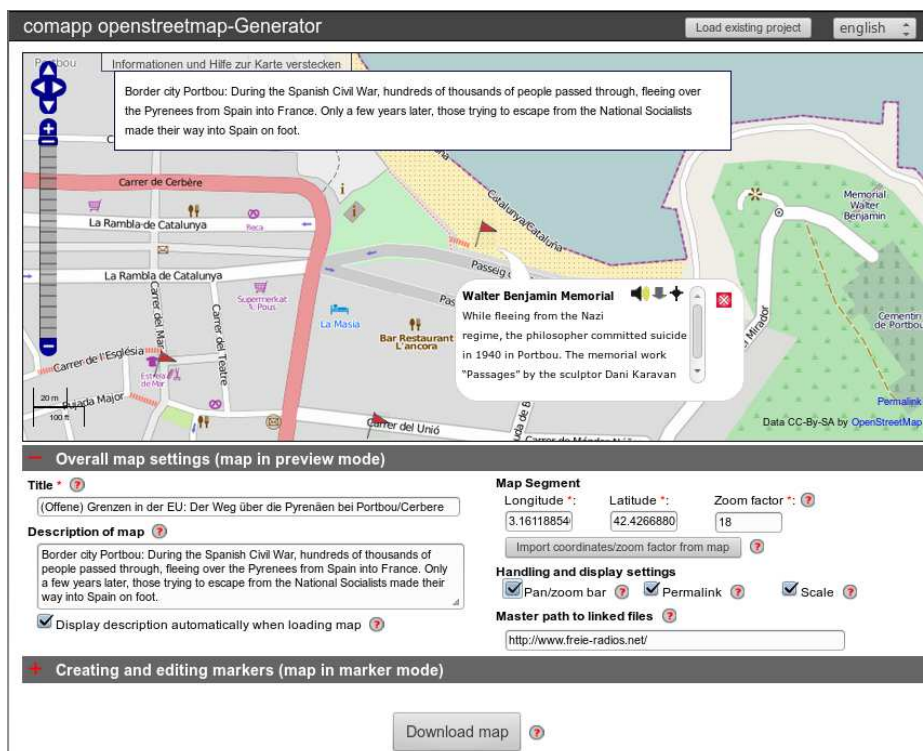
Documento 11: OpenStreetMap Generator

Breves instrucciones para el generador de mapas de OpenStreetMap Generator

El generador se puede usar en varios idiomas, primero debería seleccionar el que tú prefieras. El generador presenta dos niveles de trabajo. Primero nos ocuparemos de la *configuración general del mapa*:

1. Configuración general del mapa

1. Elige un título para tu mapa y escríbelo en la *barra de título*.
2. *Descripción del mapa*: Redacta una breve descripción de tu mapa. Este texto (así como el título) es lo que analizarán los motores de búsqueda.
3. *Segmento del mapa*: Amplía el segmento que quieras haciendo doble click hasta que llegues a la región deseada. O también puedes mover el puntero del ratón hacia esa área y ampliarla girando la ruedecilla del ratón. El mapa se mueve manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón hasta que hayas elegido el segmento del mapa. El segmento seleccionado se confirmará automáticamente. Si quieres cambiar tu segmento más adelante, debes modificar el mapa como se describe anteriormente y además hacer click en “Import coordinates/ zoom factor from map”. (“Importar coordenadas/factor de ampliación del mapa”) El mapa tal y como se muestra forma la base de los siguientes pasos.



4. Hay más herramientas en los ajustes – si quieres usarlas.

5. En la barra de “Ruta maestra a los ficheros enlazados” (“Master path to linked files”) puedes introducir la dirección del servidor en el que están tus audios y tus imágenes. Luego, al crear enlaces sólo será necesario añadir la extensión – el nombre de la carpeta y del archivo al que debe llevar el enlace. Esto lo hace más fácil para transferir tus proyectos de uno a otro servidor en cualquier momento: sólo necesitarás la dirección del servidor aquí, y no en cada fichero.

Breves instrucciones para el generador de OpenStreetMap Generator

2. Crear marcadores y guardar el mapa generado



La función principal del generador de OSM de comapp es permitirte, en un segmento del mapa que hayas elegido, adjuntar marcadores, conectarlos con elementos multimedia, y luego descargar el mapa que has generado.

Los marcadores siempre tienen un *nombre*. Si introduces un *enlace* de internet, el nombre que le hayas asignado se convierte en un enlace. La forma más cómoda de proporcionar las *coordenadas* (*longitud/latitud*) del marcador es haciendo click en el mapa. En la barra para la descripción del marcador (“description of marker”), introduce tu propio texto: caben unos 150 caracteres (sin tener que usar barra de deslizamiento). Dependiendo de los casos, puedes incluir código HTML.

Para crear un *enlace de audio* debes hacer dos entradas:

1. un enlace de internet a un fichero de audio en formato mp3
2. un enlace de internet a un fichero en streaming en formato m3u

El fichero *m3u* debe contener, en forma de texto simple, el enlace al fichero *mp3* seguido de un comando de final de renglón (“Enter/Intro”). Más información en la siguiente página.

Las direcciones de internet que introduzcas para tu enlace de audio pueden ser, bien direcciones completas o bien, en el caso de que hayas hecho una entrada general en el apartado *Master path to linked files* (“Ruta maestra a los ficheros enlazados”), tener sólo la extensión del fichero en concreto (ver página anterior).

Ahora puedes *descargar* tu mapa como fichero HTML y usarlo localmente o en tu página web. Seleccionando “Load existing project” (“Abrir proyecto”) en la parte de arriba de la página del generador, puedes seguir trabajando en tu proyecto en cualquier momento.

Breves instrucciones para el generador de OpenStreetMap

3. Integración de elementos de audio



La característica especial del Generador OSM de commap es la opción de conectar contenidos multimedia con puntos concretos de un mapa. Para asegurarnos la más alta compatibilidad posible, hay unos cuantos detalles a tener en cuenta. Al integrar elementos de audio, se usan archivos mp3.

1. Los archivos mp3

Ya que el material de audio se va a transferir via internet o por un móvil, es importante ofrecer **ficheros compactos**. En el caso de grabaciones de voz, las siguientes especificaciones de calidad son totalmente suficientes: mono, frecuencia de muestreo 44.1 kHz (o menos), tasa de bits 48 kBit/s.

Cuando se crea un enlace de audio el generador muestra un icono de reproducción en cuanto se hace click en un marcador del mapa. Este icono da comienzo a un flash player.

2. Los archivos m3u

En caso de que el mapa se muestre en un dispositivo que no tenga flash player instalado, se hace una transferencia convencional por defecto. Para que esto sea posible, es necesario introducir un enlace m3u de audio.

Este enlace consiste en un simple fichero de texto con **la dirección completa de internet** del archivo mp3. Es esencial terminar este reglón del texto con un comando de *final de renglón* ("Enter/Intro").

3. Carpeta de servidor

Si se incluyen varios ficheros de audio en el proyecto, es muy recomendable localizar todos los archivos mp3 y m3u correspondientes en una **carpeta especial del servidor**.

4. Nombres de archivos

Por compatibilidad, los nombres de los archivos no deberían contener nunca caracteres especiales ni espacios en blanco. Lo ideal es que sólo se usen **letras minúsculas** ("ASCII") y **números**. **Los nombres cortos** evitan en mayor medida los errores de tipográficos.

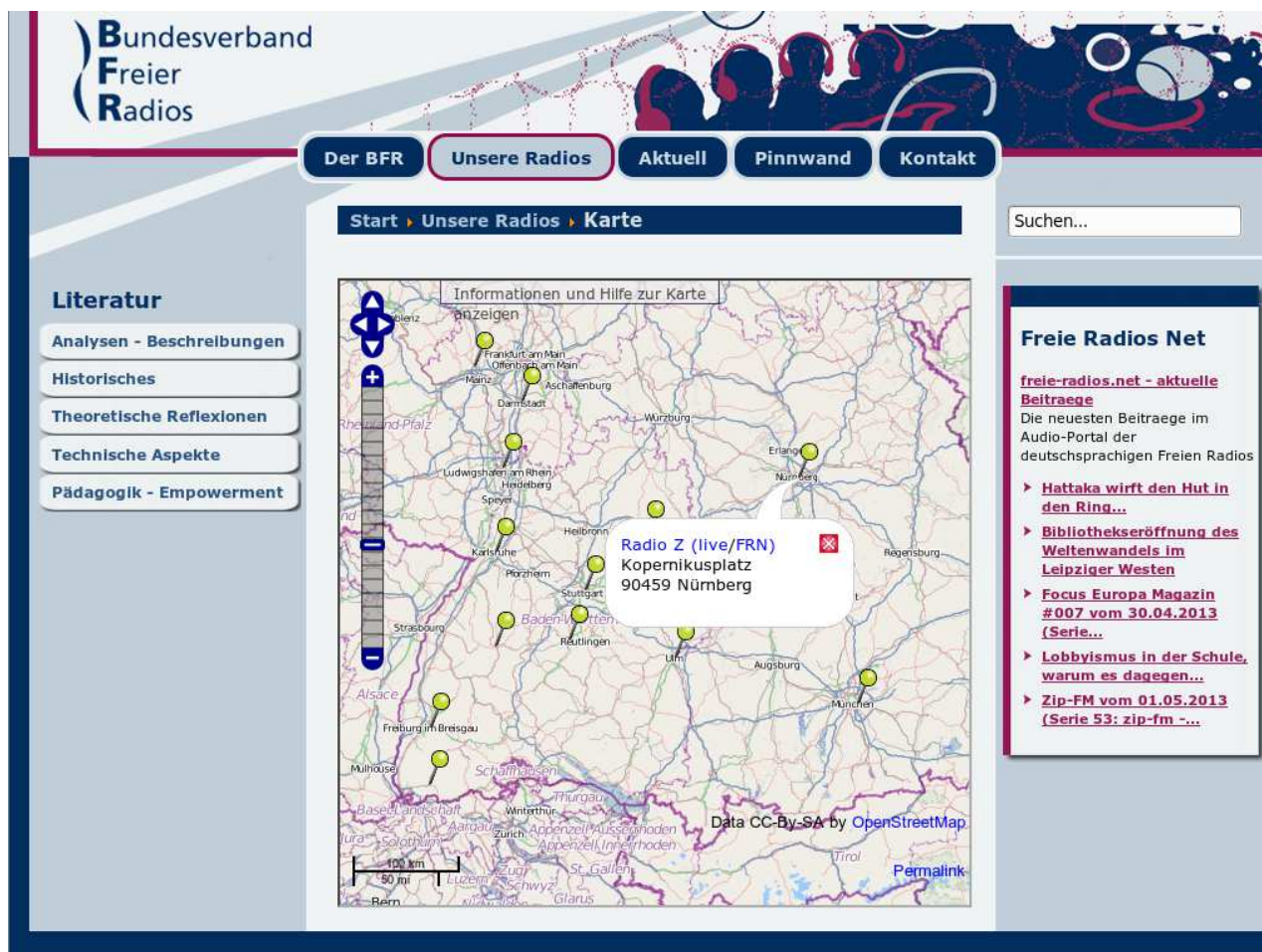
5. Direcciones

Asegúrate de que todos los nombres de tus archivos se corresponden con el **archivo correcto de destino**. Puedes comprobarlo introduciendo los enlaces mp3 y m3u en tu navegador. Si los enlaces son correctos, la descarga o reproducción deberían empezar inmediatamente. Si eso no ocurre, has cometido un error en la dirección.

Documento 12: Colocación en un página web extensa:

Integración de proyectos OpenStreetMap

Ejemplo de una página web con un mapa integrado producido en el generador OSM



Es relativamente fácil integrar proyectos de mapas realizados con OpenStreetMap en páginas web, porque el generador produce un fichero HTML que se puede insertar en la página como *iframe*.

El código HTML

Los siguientes recortes de código sólo pretenden servir de ejemplo; el fragmento en azul muestra los comandos necesarios para integrar una página externa (en este caso, un mapa OSM) en un documento más grande usando un iframe.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Sample page</title>
```

```
<meta charset="UTF-8" />
```

```
</head>
```

```
<body>
```

Aquí, introduzco mi texto. Va seguido de la integración del mapa:

```
<iframe src="http://www.mediensyndikat.de/geo/bfr.html"
```

```
width="100%"
```

```
height="500"
```

```
scrolling="auto"
```

```
frameborder="1">
```

```
Please use a browser that supports inline frames!
```

```
</iframe>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Documento 13: Geocaching con Columbus

Geocaching con Columbus

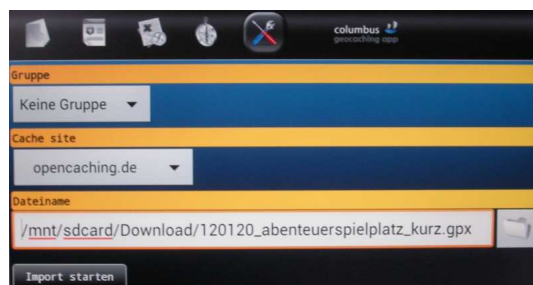
1. Uso de la aplicación Android con opencaching.de – Preparativos

Los **archivos gpx** proporcionan la base técnica para geocaching, pues contienen toda la información que necesita un móvil para llevar al usuario a un cache. Estos archivos normalmente se almacenan en páginas web especiales, y desde allí se pueden descargar para su uso inmediato.

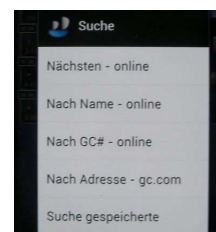
Cuando se abre Columbus, muestra una lista de los archivos geocaching que se pueden guardar ya en el dispositivo móvil. Se pueden añadir nuevos archivos de dos maneras:



Los archivos se pueden **cargar manualmente desde un PC**. Para aprovechar al máximo la función de importar, deberías instalar la app OI “file manager” (administrador de archivos) en tu móvil. Este método no requiere una conexión activa a internet ni GPS.



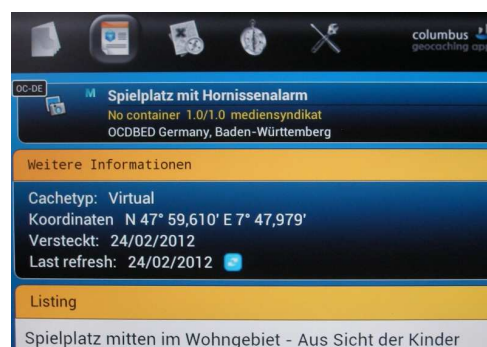
La otra opción es usar el menú de la pantalla inicial de Columbus, para hacer una **búsqueda online**. En la opción “nearest online” (“el más próximo online”) y la de selección de una plataforma de geocaching, puedes ver una lista de caches cercanas a tu localización actual, especificando una distancia máxima en kilómetros. Esta opción requiere conexión a internet y GPS.



Al usar una plataforma abierta, como opencaching.eu, puedes descargarte los ficheros gpx inmediatamente; en las páginas comerciales (como geocaching.com), debes tener una cuenta previamente especificada en tu configuración de Columbus.

El fichero que te has descargado aparece ahora en la lista de la pantalla de inicio, y puede abrirse. Muchas veces, estos ficheros descargados contienen pistas importantes para encontrar el cache.

A veces, también hay enlaces externos insertados en el fichero. En estos casos, se puede tener acceso a textos adicionales,



1

imágenes, sonidos e incluso videos.

2. Uso de la aplicación Android con opencaching.de – En el sitio



Una vez descargado el archivo del cache, puede comenzar la búsqueda. En **modo mapa**, queda indicada la posición actual del usuario. Puede que tengas que activar esta función en la opción del menú “Mi posición”. La ubicación del cache también se muestra. De hecho, la búsqueda del cache está sujeta a la desviación estándar del GPS de unos pocos metros. Esto significa que el tesoro real debe ser buscado y encontrado de manera analógica, ¡de verdad!

Los mapas que uses depende de tu preferencia personal. Pero, particularmente cuando la ubicación está lejos del centro o de grandes ciudades, recomendamos echar un vistazo a el material de OpenStreetMap (OSM), que es bastante fiel al detalle. Puedes hacer tu selección usando el menú en modo mapa.

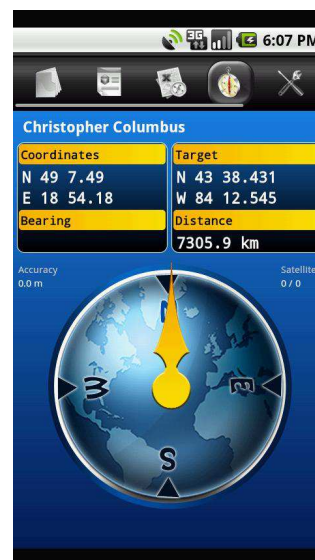
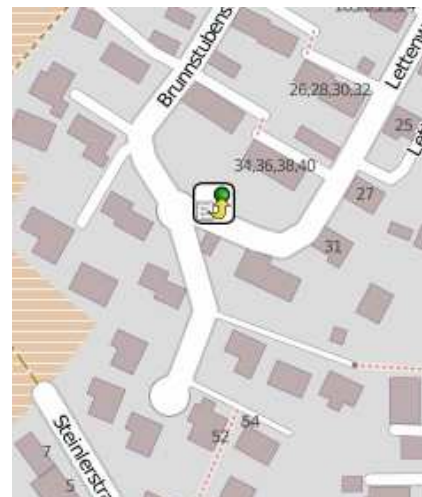
Mientras estés al aire libre, no es absolutamente necesario tener acceso a internet: si te has descargado el segmento del mapa previamente en casa, podrás acceder a él offline durante la búsqueda.



Otra opción es hacer la búsqueda con la **función de brújula e indicaciones**. Además de las geocoordenadas del cache, utiliza una flecha y la distancia del cache en metros para la navegación.

Los dos métodos permiten, en cualquier momento, volver a la lista o a la información detallada para conseguir ayuda extra y pistas.

Para hacer esto, no es necesario estar conectado a internet.



Documento 14: Los estilos de aprendizaje de Honey y Mumford

Los estilos de aprendizaje de Honey y Mumford

La teoría sobre los estilos de aprendizaje fue desarrollada por Peter Honey y Alan Mumford, basándose en un trabajo previo de Kolb; ellos identificaron cuatro distintos tipos de aprendizaje o preferencias: el **activo**, el **teórico**, el **pragmático** y el **reflexivo**.

Estos son los métodos de aprendizaje por los que cada individuo opta de manera natural y recomiendan que, para optimizar su propio aprendizaje personal, cada alumno debería:

- Comprender su estilo de aprendizaje.
- Buscar oportunidades para aprender utilizando ese estilo.

Las características de los cuatro estilos de aprendizaje se resumen en la siguiente tabla:

Estilo de aprendizaje	Características	Actividades
Activo	Los activos son personas que aprenden “haciendo”. Necesitan ensuciarse las manos y sumergirse en las cosas con las dos manos por delante. Tienen una actitud muy abierta para aprender y se implican plenamente y sin prejuicios en las nuevas experiencias.	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvias de ideas • Resolución de problemas • Discusión en grupo • Rompecabezas • Concursos • Juegos de rol
Teórico	A estos “aprendices” les gusta entender la teoría que hay detrás de las acciones. Necesitan modelos, conceptos y hechos con el objeto de participar en su propio proceso de aprendizaje. Prefieren analizar y sintetizar para elaborar la nueva información en una “teoría” lógica y sistemática.	<ul style="list-style-type: none"> • Modelos • Estadísticas • Historias • Citas • Información de antecedentes • Aplicación de teorías

Pragmático	Estas personas necesitan saber cómo poner en práctica en la vida real lo que se ha aprendido. Los conceptos abstractos y los juegos no son apropiados para ellos, a no ser que puedan ver la manera de poner esas ideas en práctica en sus vidas. Como experimentadores, prueban nuevas ideas, teorías y técnicas para ver si funcionan.	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para pensar cómo aplicar lo aprendido a la realidad. • Estudio de casos • Resolución de problemas • Debates
Reflexivo	Estas personas aprenden observando y pensando en lo que ocurre. Evitan saltar, porque prefieren observar las cosas desde la barrera. Prefieren dar un paso atrás y observar las experiencias desde distintas perspectivas, recoger datos y tomarse el tiempo necesario para llegar a las conclusiones apropiadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Debates en pareja • Cuestionarios de autoanálisis • Cuestionarios de personalidad • Tiempo de reflexión • Actividades de observación • Retroalimentación de los demás • Entrenamiento • Entrevistas

(Referencia: <http://www2.le.ac.uk/departments/gradschool/training/resources/teaching/theories/honey-mumford>)

Documento 15: 'Caja de herramientas'

'Caja de herramientas'- algunas estrategias para enseñar los medios de comunicación comunitarios

Rompehielos: ayuda a los estudiantes a sentirse parte del grupo y a participar en el proceso de aprendizaje. Se usa a menudo en la primera sesión del curso, o a primera hora. Por ejemplo, las el rompehielos de las Presentaciones usado en la primera sesión del curso META Europe.

Lluvia de ideas: hacer una pregunta a todo el grupo y escribir todas las sugerencias en un papel o en la pizarra. Es importante valorar todas las sugerencias y no escribir tu propia interpretación. Conviene usar esta actividad para definiciones o solución de problemas. Ejemplo de pregunta: ¿Qué es la radio comunitaria?

Grupos de discusión: dividir la clase en pequeños grupos de 2-4 participantes y pedirles que piensen en un problema o cuestión. Tiene la ventaja de que la gente se siente más cómoda hablando en pequeños grupos. Un miembro del grupo debe hacer luego de portavoz al resto del gran grupo.

Exposición del profesor: el profesor/formador describe o explica un tema o concepto en concreto. Es útil para comunicar partes muy específicas del curriculum de manera efectiva, ¡pero recuerda que a menudo es más efectivo permitir a los estudiantes que descubran las cosas ellos mismos!

Demostraciones: mostrar las fases del aprendizaje de una habilidad concreta (p.ej., una técnica de edición). Las demostraciones deberían ir seguidas de la práctica de la habilidad por el estudiante. Está demostrado que una persona tiene que practicar una habiliadd nueva **7 veces** para automatizarla!

Preguntas y respuestas: el profesor/formador hace preguntas y los aprendices responden. Útil para dejar claro si la gente entiende un aspecto concreto del curriculum. Debe hacerse con cuidado para no...

Role play: establecer una situación concreta en la que los estudiantes interpreten varios papeles (quizás se podrían escribir en una tarjeta). Útil para probar nuevas habilidades o para trabajar un problema de actitud.

Simulaciones: hacer una simulación de una situación de la vida real. Por ejemplo, simular los primeros 15 minutos de un programa de radio en directo sin llegar a emitirlo.

Juegos/Concursos: útil para ver qué conocimientos tienen los estudiantes sobre un tema en particular o para averiguar cuánto han aprendido. Procura mantener el nivel de las preguntas bastante simple, porque algunos aprendices pueden haber tenido experiencias negativas en exámenes. Un ejemplo puede ser un concurso sobre diferentes tipos de programas de radio que conoce la gente, o sonsacar historias personales como escuchantes de radio.

Casuística: ver algún ejemplo muy detallado de una situación o un problema de la vida real. Los aprendices pueden mirar el material con los casos a estudiar y concluir con un debate y respondiendo a algunas preguntas preparadas.

Tutorial: en pequeños grupos o sesiones individuales, para ver/escuchar un trabajo en concreto y comentar los problemas que haya tenido el aprendiz al respecto.

Esto no es más que un aperitivo. Piensa en otras técnicas de aprendizaje que hayas usado o experimentado.

¿Cuáles crees que funcionan mejor en cada situación?

Documento 16: Estudio de un caso concreto: Curso relacionado con Open Street Map

Proyecto sobre salud y bienestar familiar: “¡Alejémonos de la tele!”

Objetivos

- Promover que las distintas generaciones compartan las historias tradicionales, canciones y poemas.
- Valorar las tradiciones orales de los abuelos relacionadas con los juegos y formas tempranas de comunicación (poemas y canciones infantiles con movimientos).
- Posibilitar que los padres más jóvenes aprendan y compartan su herencia cultural, social e histórica con sus hijos.
- Usar páginas de canciones sobre temas específicos para elevar el nivel de comunicación entre padres e hijos.
- Concienciar sobre la cantidad de sitios que hay en la localidad a los que las familias pueden ir gratis
- Usar la tecnología de los móviles para información cultural, de viajes, infraestructuras y consejos prácticos.
- Enseñar habilidades tecnológicas prácticas para hacer entrevistas, grabación y edición de sonidos, fotografía digital, creación de archivos PDF y uso del software OSM.

Al final del proyecto, los participantes podrán:

- Visitar lugares de interés con sus hijos, contar historias y cantar canciones infantiles.
- Trabajar en equipo para crear un mapa OSM de lugares para visitar.
- Aplicar habilidades básicas para la entrevista, edición, video y fotografía.

- Entender su herencia local geográfica y socio-cultural y pasar el conocimiento a futuras generaciones.
- Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación para añadir información y construir mapas para futuros proyectos.

Breve estructura del curso sobre Open Street Map

Sesión 1: Introducción

La introducción debería ser una sesión relajada en la que madres, padres, abuelos y niños pudieran compartir un té y unas galletas. Esta sesión debería tener lugar en un ambiente familiar seguro, en el que la gente se viera animada a hablar y compartir historias sobre sus hijos o familias.

El monitor del taller presentaría el esquema del proyecto brevemente.

Sesión 2: Visita a los marcadores

Todo el mundo (niños incluidos) irían de visita a un lugar donde habría una persona (un orientador con experiencia) que les contaría historias y les presentaría juegos nuevos, ideas divertidas y actividades de aventura.

El orientador haría fotos y grabaría sonidos si fuera apropiado. (Estas habilidades se enseñarán más adelante, para que los participantes puedan hacer su propia “colecta de contenidos”).

Sesión 3: Desarrollo de contenidos

Seleccionar fotos; escribir actividades que podrían incluirse en este marcador. Probar otras actividades que podrían incluirse en el marcador, como *Haz un sombrero de pirata*.

Decidir otros marcadores que podrían incluirse en el mapa.

Sesiones 4 y 5: Introducción a las habilidades para entrevistas, grabación y edición de sonidos.

Grabar canciones (posible implicación de las generaciones mayores). Mandar tareas para conseguir más grabaciones de sonido para añadirlas a otros marcadores, con ayuda de un cuentacuentos experimentado para animar a la gente a intentarlo’. Recordar a los participantes que, aunque el

contenido puede no sonar profesional, los niños quieren escuchar las voces de sus mamás y de sus papás.

Sesiones 6 y 7: Introducción y creación de un Open Street Map a la medida

Ver paso a paso el software de Open Street map.

Cómo insertar contenidos en los marcadores.

Sesión 8: Conclusión

Completar el mapa de OSM con horas de visita, autobuses y otra información útil.

Probar, compartir y evaluar.

Ejemplo de marcador: ¡A la playa!

Cosas que podrían considerarse como contenidos para el marcador:

- ¿Cómo se llega allí? ¿Cuánto cuesta? (Horarios de bus/precios)
- ¿Qué podemos hacer por el camino? (Canciones y juegos | Veo-veo)
- ¿Qué hacer cuando llegamos allí? (Juegos y actividades)
- ¿Qué debemos llevar? (Hacer una lista)
- ¿Qué podemos comer? (Recetas para un picnic sano y divertido)

El marcador podría incluir:

Archivos PDF para descargar previos a la visita de ‘cosas que hacer y llevar’

- Cómo se juega al veo-veo
- Cómo hacer barquitos con material reciclado
- Banderas y sombreros piratas
- Banderas para castillos de arena
- Cosas que hacer cuando estás allí
- Una red simple para pescar

- En las piscinas de rocas – qué buscar – identificación de bichos y conchas
- Información sobre la conservación del medio marino – devolver los bichos al agua... etc.
- Construcción de “barcos de arena” en la orilla de la playa
- Castillos de arena
- Juegos de pelota para jugar todos
- Recetas

Canciones y poemas infantiles: descargas MP3

Bobby Shaftoe | Come here me little laddie (canciones)

Poemas cantados para aprender a contar y las acciones

The Walrus and the Carpenter (poema)

The Owl and the Pussycat (poema)

She sells seashells on the sea shore (trabalenguas)

Documento 17: Instrucciones para programar un curso / Diseño del curso

Diseño de un curso introductorio a los medios de comunicación comunitarios

Trabaja en grupos pequeños (3 o 4 personas). Elige con quién te gustaría trabajar. Puede ser gente que piense en el mismo grupo-diana – por ejemplo inmigrantes, gente joven, ancianos... etc.

Deberías decidir las siguientes cosas:

- El grupo-diana (al que va dirigido el curso)
- ¿Cuáles son los objetivos?
- Cuántos participantes
- Cuánto durará el curso y cómo se dividirán las horas. Por ejemplo, ¿es un taller de un fin de semana, o son 2 horas a la semana en un periodo de 15 semanas, o...?
- Dónde tendrá lugar el curso y qué instalaciones necesitas. ¿Necesita el grupo algún tipo de ayuda especial (p.ej., cuidado de los hijos)
- ¿Vas a trabajar junto con alguna organización o persona, o con 'tutores de la comunidad'?

Usa el Documento 18 “plantilla para la programación del curso” para planificar los detalles del curso.

Tienes 15 minutos para discutir esto en tu pequeño grupo, luego 10 mins para presentar tus ideas al resto de los participantes del curso y contestar a sus preguntas.

Documento 18: Curso de Introducción – plantilla para la programación

COMAPP - Community Media Applications and Participation

Curso de introducción – plantilla para la programación

Formadores:

Participantes:

Ubicación:

Duración del curso y sesiones:

Objetivos del curso

- 1.
- 2.
- 3.

Al finalizar el curso los participantes podrán:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Estructura del curso (cómo se dividen las sesiones)

Materiales del curso y recursos

Observaciones:

Documento 19: Ejercicio simple de evaluación

Ejercicio de Evaluación: Cabeza/Corazón/Bolsa/Papelera

Esta es una herramienta de evaluación rápida, fácil e informal que proporciona información sobre un acto, actividad o proyecto. Puede ser una herramienta útil para captar las reacciones de la gente en las situaciones en las que otros tipos de evaluación más formales no son apropiados. Se dibuja un esquema de cuerpo humano en un trozo grande de papel continuo en el suelo, o bien se le da a la gente ya dibujado en un folio. Se marcan claramente las zonas de la cabeza y el corazón, así como una bolsa y una papelera. Entonces se les pide a los participantes que usen cuatro *post-it* para anotar algo que represente la cabeza, el corazón, la bolsa y la papelera.

Cabeza

Algo que he aprendido al participar en este acto, actividad o proyecto.

Corazón

Algo importante que haya sentido o experimentado al participar en este acto, actividad o proyecto.

Bolsa

Algo útil que me llevaré de este acto, actividad o proyecto.

Papelera

Algo que no me gustó mucho y me gustaría olvidar de haber participado en este acto, actividad o proyecto.

¡Por favor, empieza intentando hacer este ejercicio en tu grupo de trabajo antes de empezar a evaluar este instrumento!

(Tomado de El Fondo de Evaluación: www.evaluationtrust.org/tools/story)