

María Alba Chinchilla, Gemma Domene López, Carlos López Cuadros, Alicia Morales Sánchez,
María José Serrano Vadillos, David Vargas García.

Prof. Ana Tirado de la Chica
Universidad de Jaén

Kids Explorer¹

App by Jaén paraíso interior

PARTE I: Identificando necesidades



Tras debatir sobre diferentes ideas, partimos con el hecho de centrarnos a nivel general en la provincia de Jaén, o simplemente centrarnos en ciertos ejemplos del patrimonio de la provincia de Jaén, elegimos esta última opción. De esta forma, no abarcamos demasiado contenido para el público al que va dirigido (educación infantil y familias). Posteriormente, discutimos sobre los lugares que íbamos a seleccionar, así como las dificultades que estos presentaban.

1. Descripción de la necesidad detectada

La necesidad que detectamos fue trabajar el patrimonio y la cultura de una forma experimental, creativa e innovadora con el alumnado de educación infantil y más aún tras los tiempos actuales que afectan a la sociedad como es el caso de la pandemia del Covid19 que estamos atravesando, y las limitaciones de movilidad y acceso directo de todo lo relacionado con el patrimonio cultural que ésta supone. Además, conocer el patrimonio con el alumnado hoy en día resulta muy dificultoso por el costo y la organización que requiere.

Por todo ello, creemos indispensable la necesidad de trabajar de forma adaptada el patrimonio en educación infantil y, además, integrando las TIC, ya que de la mayoría de lugares culturales y patrimonios históricos, no hemos encontrado demasiados recursos didácticos o lúdicos para edades más tempranas.

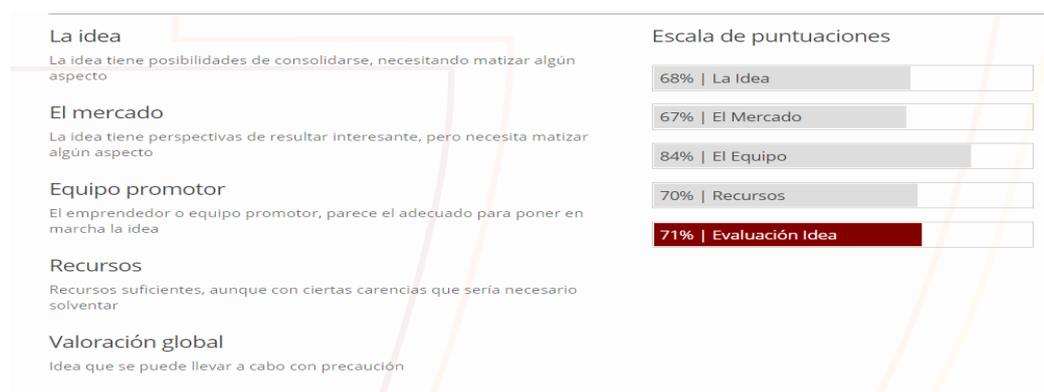
2. Resultados de la búsqueda de productos similares ya existentes en el sector.

¹ Resultado del Proyecto “Las Humanidades en clave de Emprendimiento” de la VIII Edición de Proyectos de Fomento de la Cultura Emprendedora del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Jaén, con la tutorización de la Profesora Ana Tirado de la Chica del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, en la asignatura de Arte Infantil y Cultura Visual (Grupo C) durante el curso académico 2020/2021.

- Castillo de La Iruela: (<http://castillosyfortalezasdejaen.com/castillos/2-castillo-de-la-iruela.html>)
- Huellas de Dinosaurio de Santisteban del Puerto: (<https://www.andalucia.org/es/santisteban-del-puerto-espacios-naturales-huellas-de-dinosaurio-de-santisteban-del-puerto>)
- Baños árabes Jaén: (<https://www.xn--baosarabesjaen-rnb.es/>)

La similitud que presentan las webs de los distintos lugares, es que su contenido no está adaptado para educación infantil, además de no presentar ninguna actividad adaptada para trabajar con este público.

3. Resultados de la evaluación de la idea



PARTE II. Solución ideal

1. Resumen de la Solución

Para dar solución a la necesidad que nos planteamos, es decir, conseguir una educación del patrimonio en formato virtual adaptada a infantil, se propone una App que ofrece juegos y actividades educativas virtuales relacionado estos ejemplos. También, presenta la información necesaria por si las familias o grupos quieren acceder al lugar presencialmente, es decir, la App puede facilitar la visita presencial a los distintos usuarios.

2. Descripción del producto

Nuestro producto es una App que engloba tres de los ejemplos patrimoniales que consideramos de interés para visitar con niños y niñas en la provincia de Jaén: museo de arte Naiz (Jaén), el mirador del Castillo de La Iruela (Iruela) y “las huellas de dinosaurio” (Santisteban del Puerto).

3. Actividades y productos/servicios prestados

Lo innovador de esta propuesta es que trabajaremos diferentes épocas de la historia, relacionando los tres elementos patrimoniales seleccionados y además, durante nuestro recorrido nos acompañará una mascota que se irá disfrazado de acorde con la época que se relaciona con el lugar elegido.

Así, los niños podrán ir pinchando en cada lugar, y conocer su patrimonio. Cuando acceda a la aplicación aparecerá una ruta creada en la cual desde la época más lejana como son las huellas de dinosaurio (Santisteban del Puerto), pasando por épocas intermedias como el museo de arte Naiz, hasta llegar a épocas más recientes como el mirador del Castillo de la Iruela (Iruela, Jaén).

¹ Resultado del Proyecto “Las Humanidades en clave de Emprendimiento” de la VIII Edición de Proyectos de Fomento de la Cultura Emprendedora del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Jaén, con la tutorización de la Profesora Ana Tirado de la Chica del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, en la asignatura de Arte Infantil y Cultura Visual (Grupo C) durante el curso académico 2020/2021.

Para acceder de un lugar o posición a otra existirá el muñequito “cocomelo”, el cual será un explorador que les irá explicando las diferentes salas del museo, y cómo deben superar el juego para que ellos vayan avanzando a la siguiente sala. En los otros ejemplos de patrimonio, “cocomelo” les mostrará el lugar, que ellos mismos podrán explorar. Por otro lado, los juegos que habrá entre cada ejemplo de patrimonio serán dinámicos y lúdicos intentando que no pierdan el interés en seguir conociendo los diversos museos, patrimonio y cultura.

Dichas actividades estarán encaminadas a: cómo recrear una figura vista ya en salas anteriores, preguntas sobre figuras u objetos específicos de cada lugar, dirigir a “cocomelo” a través del laberinto, contestar preguntas del tipo verdadero/falso, bailar como “cocomelo”, etc. Por cada actividad realizada correctamente, el usuario podrá ganar puntos (Canjeables por recompensas dentro de la app, como pistas para superar preguntas/pruebas, o cambiar la vestimenta de “Cocomelo”).

4. Mercado: clientes y competencia

Nuestra intención es crear un producto que sirva de oferta como recurso cultural a los centros de educación infantil de Jaén. De esta forma, podremos provocar una demanda sobre el patrimonio cultural de nuestro entorno más cercano, donde el alumnado pueda indagar y explorar para llegar a conocer tanto el paraíso interior de Jaén como su patrimonio.

Además, nuestro producto está creado no solo para trabajar en las escuelas infantiles sino también, para que las familias puedan hacer uso de ella, ya que aparece la información necesaria por si quieren realizar la visita de forma presencial.

5. Innovación/Valor añadido diferencial frente a competidores.

Nuestro producto es único porque está enfocado en un público específico, es decir, se trata de un producto creado por profesionales de la educación infantil, para trabajar con niños de educación infantil el patrimonio cultural de forma adaptada y relacionada entre sí, además de integrar las TIC. De esta forma, creamos un producto que transmite conocimientos, pero también experiencias, emociones e historia.

¹ Resultado del Proyecto “Las Humanidades en clave de Emprendimiento” de la VIII Edición de Proyectos de Fomento de la Cultura Emprendedora del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Jaén, con la tutorización de la Profesora Ana Tirado de la Chica del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, en la asignatura de Arte Infantil y Cultura Visual (Grupo C) durante el curso académico 2020/2021.