

## Storymapping como herramienta para la educación patrimonial en arqueología

Alberto Polo-Romero | Universidad Rey Juan Carlos

Pablo López-Rubio | Graduado en Historia y Periodismo

URL de la contribución <[www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5770](http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5770)>

El sistema comunicativo y mediático ha sufrido alteraciones considerables en las últimas décadas. En la actualidad, como ya vaticinó McLuhan (1969), la forma prima sobre el contenido, convirtiéndose el medio en el mensaje. De esta manera, la creciente digitalización y tecnologización de la sociedad han transformado significativamente las estrategias de investigar, divulgar y difundir el patrimonio histórico y cultural, cobrando especial relevancia los entornos digitales. En este sentido, las tecnologías de la información geográfica (TIG) han ido adquiriendo cada vez más protagonismo en la investigación, tanto en la gestión como en el análisis de los datos arqueológicos (Pastor, Murrieta Flores y García Sanjuán 2013). El uso de los sistemas de información geográfica (SIG) se ha democratizado en la disciplina y, hoy en día, prácticamente la totalidad de investigadores y profesionales de la arqueología utiliza los SIG en sus proyectos.

En el caso de la divulgación digital del patrimonio arqueológico, si bien muchos proyectos recurren a las clásicas páginas web, existe otro tipo de herramientas que permiten ofrecer una experiencia transmedia (Scolari 2017) más accesible a todos los públicos y con un enfoque interdisciplinar. Así, la educomunicación se ha convertido en una herramienta clave para desarrollar una ciudadanía crítica frente a la manipulación mediática (Gil Quintana 2023). En este contexto, el *storymapping* se presenta como una metodología innovadora que combina las narrativas visuales con los datos geográficos, promoviendo una experiencia que integra muchos recursos digitales en uno solo (Ens 2024). En este sentido, en la última década, el empleo de los *storymaps* como herramienta para la difusión y divulgación de proyectos de diversas disciplinas ha ido en aumento. En una socie-

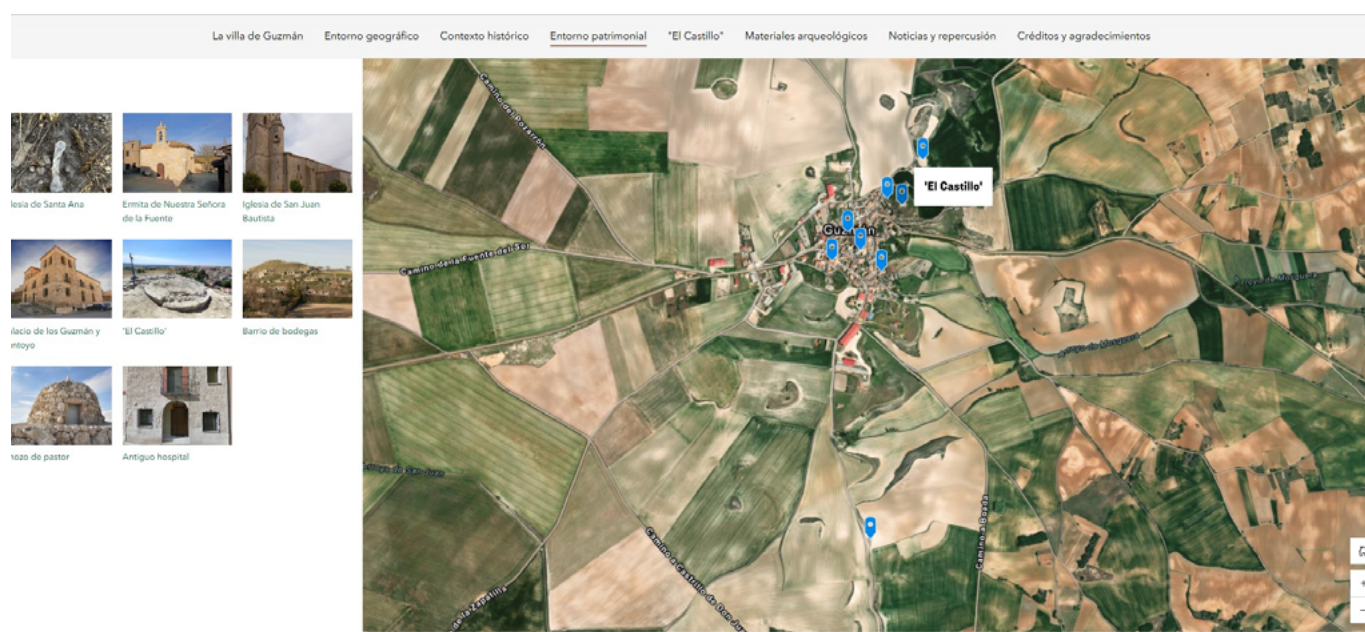
dad cada vez más transmedia, acostumbrada a una comunicación en múltiples formatos, el *storymap* reúne todas las características para convertirse en un instrumento muy eficaz de transmisión dinámica del conocimiento científico y, por tanto, en una herramienta clave en la educomunicación patrimonial.

Podríamos definir los *storymaps* como “herramientas de visualización que permiten compartir conocimiento, con una base preferentemente territorial, utilizando técnicas de carácter narrativo (*storytelling*)” (Tobalina-Pulido y Pons Izquierdo 2022: 3475). Precisamente, la técnica del *storytelling* ha sido uno de los métodos más efectivos y empleados para la transmisión de conocimientos al alumnado en todos los niveles educativos (Centeno Peña 2022: 11). Partiendo de la potencialidad de esta herramienta, proponemos para este debate cómo el uso del *storymapping* en la educación patrimonial dentro del ámbito formal e informal puede ser un potente recurso divulgativo para una sociedad cada vez más digital. Posiblemente, el aspecto más importante que nos ofrecen los *storymap* sea la incorporación del análisis y las formas de visualizar las relaciones espaciales de los elementos de patrimonio cultural dentro de un contexto geográfico, algo que, como señalan Hauselt y Helzer (2012) no sería posible de otra forma. Además, la integración de múltiples contenidos a través de narrativas digitales (*storytelling*) como mapas, imágenes, vídeos, tablas, textos, ventanas emergentes así como la incorporación de modelos tridimensionales, permite a los usuarios interactuar de una manera atractiva y visual con los recursos. Esto busca potenciar la interactividad, elemento clave para retener la atención de los usuarios, así como para enriquecer la experiencia.

En un contexto postdigital como el actual, en el que la sociedad hace un consumo de servicios y herramientas web muy elevado y muy rápido, la educación patrimonial tiene que ofrecer escenarios virtuales con contenidos científicos adaptados al público general. Esto permite alcanzar a un mayor número de personas que los medios tradicionales, pero también captar la atención de uno de los públicos más complicados: el juvenil, acostumbrado a recibir una gran cantidad de estímulos en el día a día. Los *storymaps* han sido y son muy empleados en contextos educativos de todas las disciplinas, tanto como herramientas de presentación de trabajos académicos como de entornos virtuales de aprendizaje en red (López Rubio 2024). Esto es así porque el aprendizaje basado en narrativas facilita la conexión con el alumnado, permitiéndole comprender mejor las disciplinas científicas y los contenidos, ya que este tipo de técnicas permiten vincular los objetivos del aprendizaje a una narrativa. Aplicado a la educación patrimonial, los *storymaps* promueven ese vínculo a una escala mayor, acercando el patrimonio virtualmente a un grupo de personas mucho más grande (todo el espacio web), alcanzando el objetivo que nosotros nos proponemos a través de la narra-

tiva. De esta forma, se convierte en una herramienta educativa y divulgativa en línea que puede ser utilizada por la comunidad local como base de las visitas guiadas por el municipio así como por el gran público. En este sentido, una de las opciones más interesantes es la visualización en el móvil sin necesidad de una conexión wifi demasiado potente.

Otra de las cuestiones que pone en valor esta herramienta es la democratización del conocimiento patrimonial, en este caso arqueológico, favoreciendo los procesos de ciencia abierta. En los *storymaps* podemos integrar fotografías, vídeos, modelos tridimensionales, etc. desarrollados durante el proceso de excavación y/o prospección arqueológica, así como reconstrucciones y recreaciones virtuales generados para la puesta en valor del yacimiento arqueológico. Asimismo, la utilización de estas herramientas permite modificar la forma y el fondo de la narración acompañada del *storytelling* (Costa Sánchez y Piñeiro Otero 2012: 105-106). Esto facilita que el público general tenga disponible casi inmediatamente toda la documentación pero adaptando los contenidos a un lenguaje más accesible.



A modo de ejemplo, presentamos brevemente el *storymap* creado dentro del proyecto de excavación arqueológica de El Castillo de Guzmán (Burgos) con el objetivo de crear un espacio digital en continua actualización en el que poder compartir tanto los avances del propio proyecto arqueológico como difundir el patrimonio de la localidad. El *storymap* se divide en varias partes: la villa de Guzmán, entorno geográfico, contexto histórico, entorno patrimonial, El Castillo, materiales arqueológicos, noticias y repercusión, y créditos y agradecimientos. En los diferentes apartados se combinan otros materiales digitales como vídeos, ortofotos, modelos 3D o reconstrucciones virtuales de personajes con texto, audio e imágenes que ayudan a la comprensión didáctica del enclave arqueológico.

y perspectivas. *Comechingonia. Revista de Arqueología*, vol. 17, n.º 2, pp. 9-29

• Scolari, C.A. (2017) *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte

• Tobalina-Pulido, L. y Pons Izquierdo, J.J. (2022) El uso de los story maps como herramienta para la Arqueología: gestión, educación y divulgación del patrimonio. En: Cobos Sanchiz, D., López Meneses, E., Martín Padilla, A.H., Molina García, L. y Jaén Martínez, A. (coord.) *Educación para transformar: Innovación pedagógica, calidad y TIC en contextos formativos*. Dykinson, pp. 3475-3480

## BIBLIOGRAFÍA

- Centeno Peña, M. (2022) La utilidad de los sistemas de información geográfica: los storymaps en la enseñanza de la historia y el patrimonio. En: Martínez García, P. (coord.) *El pasado en la pantalla: Cine y humanidades digitales*. Gijón: Editorial Trea, pp. 115-127
- Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012) Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono14*, vol. 10, n.º 2, pp. 102-125. Disponible en: <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156> [Consulta: 20/11/2024]
- Ens, C.L.S. (2024) *Becoming a critically engaged storyteller: An interrogation of ArcGIS StoryMaps as a public communication tool in archaeology*. Halifax, Nova Scotia: Saint Mary's University
- Gil Quintana, J. (2023) *Educación y comunicación en una sociedad postdigital: Investigación documental y análisis de perspectivas*. Barcelona: Octaedro
- Hauselt, P. y Helzer, J. (2012) Integration of geospatial science in teacher education. *Journal of Geography*, vol. 1, n.º 5, pp. 163-172
- López Rubio, P. (2024) *Entre ruinas y relatos: storymapping como herramienta para la divulgación del patrimonio histórico de Guzmán (Burgos)*. Trabajo de Fin de Grado Inédito. Universidad Rey Juan Carlos
- Pastor, S., Murrieta Flores, P. y García Sanjuán, L. (2013) Los SIG en la arqueología de habla hispana. *Temas, técnicas*