


Patexplor@: encuentros del cuento con el patrimonio cultural

Patexplor@: storytelling encounters with cultural heritage

Anabel Fernández-Moreno  0000-0002-8410-9729

Belén Calderón Roca  0000-0003-0317-2548

¹Universidad de Málaga. España.

Correspondencia

Correo electrónico: anabel.femo@uma.es

Fechas:

Recibido: 05/09/2022

Aceptado: 07/09/2022

Publicado: 30/09/2022

Conflicto de intereses:

En esta publicación no se presentó ningún conflicto de interés.

Financiación:

Proyecto de coordinación docente de la Facultad de Ciencias de la Educación (Universidad de Málaga).

RESUMEN

Introducción: se expone parcialmente el proyecto Patexplor@ "yo miro, yo leo, yo me emociono", desarrollado en la Facultad de Ciencias de la Educación (Universidad de Málaga). Desde diversas asignaturas se puso en marcha con el objetivo de capacitar a los docentes durante su formación inicial para crear cuentos que utilizaran el patrimonio cultural como recurso holístico.

Método: se diseñaron seminarios formativos grupales que favorecieron la adquisición de conocimientos y habilidades para elaborar cuentos videonarrados destinados a la etapa de infantil.

Resultados: el patrimonio actuó como catalizador de las diferentes historias audiovisuales creadas mediante el uso de las TICs. Además, se favoreció el trabajo colaborativo, la integración de la investigación, y el desarrollo de la competencia social y ciudadana.

Conclusiones: la capacitación para el diseño de herramientas adecuadas es clave para mejorar el uso didáctico del patrimonio en el ámbito formal, favoreciéndose con ello el aprendizaje de nociones abstractas como espacio, tiempo, participación e identidad.

Palabras clave: TICs; innovación educativa de docentes en formación; educación patrimonial; narratología; valores.

ABSTRACT

Introduction: The Patexplor@ project "I look, I read, I get excited", developed at the Faculty of Education Sciences (University of Malaga), is partially presented. It was launched from various subjects to empower trainee teachers to create storytelling using cultural heritage as a holistic resource.

Method: Training programmes were designed to promote acquiring knowledge and skills to produce video storytelling for childhood education.

Results: heritage was a catalyst for the different audiovisual stories created through ICTs. In addition, collaborative work, research integration, and social and civic competence were encouraged.

Conclusions: The training in the design of appropriate tools is key to improving the didactic use of heritage in the formal environment, thus favouring the learning of abstract notions such as space, time, participation and identity.

Keywords: ICTs; trainee teachers' educational innovation; heritage education; narratology; values.

Cómo citar este artículo / How to cite this paper

Fernández-Moreno, A., & Calderón, R. (2022). Patexplor@: encuentros del cuento con el patrimonio cultural. *UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 13, 97–108. <https://doi.org/10.30827/unes.i13.26080>

Introducción

Es un hecho contrastado que cuando se facilita a los niños y niñas de edades comprendidas entre los 3 y 7 años su interacción con el entorno, se favorece su percepción de nociones como espacio, tiempo, patrimonio y ciudadanía, “fundamentales para el desarrollo de la competencia social y ciudadana” (Peinado, 2020, p. 48). No obstante, es necesario que el educador fomente ese descubrimiento, conocimiento y comprensión del mundo que les rodea mediante procesos vinculados a sus propias experiencias cotidianas.

Por tanto, resulta ineludible el diseño y la implementación de acciones lúdicas que favorezcan la manipulación y la interacción con objetos y personas, pues así lograremos incentivar su imaginación a la par que incentivamos sus emociones. Actividades basadas en el patrimonio cultural y la didáctica del objeto apoyan la comprensión y adquisición de conceptos abstractos como “antes” (pasado) y “ahora” (presente), al tiempo que favorecen la innovación metodológica en las prácticas docentes (González, 2007, p. 6.). A esas edades el paso del tiempo se asimila mediante el cambio y la continuidad o mediante diferencias y semejanzas (Cooper, 2002). Por ejemplo, al mostrarles fotografías distintas que les permitan diferenciar entre “antes” y “ahora” (Pagès, 2011), pueden establecer una sucesión de eventos a partir de su propia experiencia vital, ayudándoles a ubicarse en su sociedad y tiempo.

Por otra parte, la importancia de los recursos audiovisuales en nuestra vida diaria se traslada también a la función docente. Estamos convencidas de la conveniencia de que el futuro profesorado esté debidamente formado en la creación y uso de esos recursos puesto que, como afirma Lucero (2016), el lenguaje del siglo XXI es audiovisual. Por tanto, los docentes deben dominarlo para conectar con un alumnado que tiene mayor predisposición hacia su formación cuando éstos se incorporan en el aula (Anchudía, 2020).

En ese contexto se planteó Patexplor@¹, un proyecto interdisciplinar de coordinación docente desarrollado en la Universidad de Málaga a lo largo de dos cursos académicos, 2020/2022. Se fundamenta en la necesidad de proporcionar al docente, durante su formación inicial, estrategias para incluir el patrimonio en el aula de infantil a través de cuentos videonarrados. El patrimonio se convierte así en un medio para propiciar el aprendizaje del tiempo histórico, los valores democráticos y la ciudadanía, entendida desde la triple perspectiva de identidad, participación y protección (Lucas & Estepa, 2016).

Durante el primer periodo, 2020/2021, el proyecto fue acogido positivamente por nuestro alumnado universitario y los cuentos resultantes integraron una muestra de 59 audiovisuales *online* distribuidos a través de nuestro canal de

¹ Patexplor@ © “Yo miro, yo leo, yo me emociono”: el patrimonio cultural como hilo conductor para el aprendizaje del tiempo histórico, motivar y emocionar a través de cuentos videonarrados” es un Proyecto de Coordinación Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación (Universidad de Málaga), coordinado por Eugenio Maqueda y Belén Calderón que cuenta con la colaboración de profesorado universitario, no universitario y alumnado de grado.

YouTube². Lo que se presenta a continuación es la intervención renovada para el curso 2021/2022 en las asignaturas de Didáctica de las Ciencias Sociales y Educación para la Ciudadanía y Derechos Humanos en el grado de Educación Infantil.

Diseño y método

El proyecto está dirigido a los docentes en su formación inicial con la intención de proporcionarles herramientas para utilizar el patrimonio histórico en su aula de una manera lúdica. El programa pretende que incluyan el Patrimonio que les rodea en la elaboración de un cuento dirigido a niños y niñas de educación infantil. Al mismo tiempo que adquieren capacidades para trabajar con el patrimonio, se fomenta el trabajo en equipo, la organización, la responsabilidad, la creatividad, la imaginación, la investigación y el pensamiento crítico con relación a su entorno.

Pero ¿por qué el cuento? El trabajo con cuentos es muy eficiente porque pervive en la memoria de los niños y niñas. Como apunta Amar (2018), su “interés por lo anecdótico y su aparente función didáctica-moral, como elemento para la motivación y el descubrimiento, lo erigen como un referente para la educación infantil” (p.390). El cuento que es un vehículo adecuado para descubrir y disfrutar aprendiendo en el aula. En este caso, su implicación será mayor y los contenidos se interiorizarán de forma más eficiente (Miralles & Rivera, 2012). Además, requiere un ejercicio de silencio compartido en el que se relacionan, colaboran y desarrollan capacidades para la resolución de problemas mediante la creatividad e imaginación. Se trata de conceder cualidades inteligibles a la realidad local y, de esta forma, que las sociedades puedan construir y fortalecer su identidad cultural.

Para desarrollar este trabajo es necesaria la implicación del profesorado de diversas áreas. Además de los vinculados al área de la didáctica de las ciencias sociales, se contó con profesorado de didáctica de las Artes plásticas y visuales, y Lengua y literatura. Así, los cuentos incluyeron contenidos relacionados con la cultura, el arte, los valores cívicos, la ciudadanía, las tecnologías de la información y la comunicación, el patrimonio, la literatura infantil, los derechos humanos, lectoescritura, ilustración infantil...El objetivo común es capacitar a los futuros docentes para elaborar recursos educativos que permitan a los infantes explorar el patrimonio transversalmente desde la diversión. Por tanto, Patexplor@ es una iniciativa dirigida a sensibilizar a los futuros profesionales en torno a la importancia de utilizar el patrimonio cultural en sus proyectos pedagógicos escolares.

² PATEXPLOR@. Muestra audiovisual de cuentos en YouTube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLINScCP-n0nv9uBN4KgqoOaloZPhHg-K5>

Para ello se propuso la organización de talleres y seminarios orientados a facilitar esta labor, experimentando con técnicas narrativas y de dramatización, elaborando guiones, visionando películas con hitos patrimoniales, vinculando el patrimonio cultural con valores y derechos humanos, diseñando imágenes, montaje audiovisual... Cada actividad planteada estaba dirigida a facilitar el trabajo grupal. Si durante el primer año, la pandemia de Covid-19 condicionó e impulsó el proyecto a partes iguales, la presencialidad ha introducido cambios visibles en los objetivos propuestos.

En la presente tabla puede observarse cómo los objetivos se han ido adaptando a las necesidades detectadas en el curso 2020/2021. La experiencia del primer año nos permitió pulir los originales y añadir nuevos.

Fase 2020/2021	Fase 2021/2022
Analizar las implicaciones emocionales en el ámbito educativo de E.I. desde la óptica del patrimonio cultural	Continuar con cuentos e introducir el cómic como instrumento para el aprendizaje del entorno desde el patrimonio generando emociones.
Implementar la actividad cognoscitiva del alumnado mediante el diseño de actividades narrativas que favorezcan el conocimiento del entorno, así como del espacio y el tiempo utilizando las TIC.	Llevar a la praxis del aula los cuentos videonarrados ya elaborados (2020-2021) y comprobar su efectividad para la comprensión del tiempo histórico.
Conocer las emociones que se pueden sentir al enseñar los diferentes contenidos del currículo de Educación Infantil en diferentes áreas de conocimiento afines, centrándonos en el cuento videonarrado como instrumento canalizador de las emociones.	Introducir en las nuevas propuestas más temas transversales (dificultades de aprendizaje, igualdad de géneros...)
Poner las nuevas tecnologías al servicio de las necesidades del alumnado y del currículo de E. Infantil y E. Primaria, ajustándose a sus vivencias, características, aprendizajes ritmos, estilos, etc.	Introducirlo en Educación Secundaria.
	Incluir el bilingüismo de forma oral o mediante subtítulos
	Diseñar de imágenes propias.
	Transferir el conocimiento, fomentando la cooperación y colaboración con centros e instituciones educativas.

Tabla 1. Objetivos del proyecto

Este proyecto introduce la innovación en la práctica educativa universitaria, lo que repercute en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje porque:

- Mejora de la actividad docente en las asignaturas implicadas fomentando el trabajo en equipo, la participación y la dinamización del aprendizaje, mediante la creación de cuentos y cómics con elementos multidisciplinares.
- Desarrolla diversos contenidos curriculares haciendo uso del patrimonio cultural desde las perspectivas disciplinares participantes.
- Hace partícipe al profesorado en formación de la realidad digital educativa y del uso del lenguaje audiovisual.
- Proporciona estrategias a los docentes para transmitirlo desde una perspectiva lúdica.
- Descubre su uso como un instrumento para aprender el tiempo histórico, la cultura, la sociedad, los valores democráticos, la participación...
- Transfiere los cuentos resultantes a la sociedad a través de plataformas como YouTube, pero también a los centros escolares y para darles una utilidad sociocultural y económica.

Además, sus aportaciones se vinculan con el uso del patrimonio para aproximar a los infantes al aprendizaje del tiempo histórico, la percepción del entorno, las relaciones sociales o la ciudadanía; el potencial del cuento como instrumento que favorece el lenguaje, la motivación y el descubrimiento; y, el uso del lenguaje audiovisual para explorar emociones, conocer su realidad cultural y construir un imaginario visual, actuando el docente como mediador.

Discusión y Resultados

Aula de Educación para la ciudadanía y derechos humanos

Con respecto a Educación para la ciudadanía, hemos utilizado el patrimonio como medio para diseñar cuentos videonarrados en los que se trabajan los valores democráticos, la ciudadanía y la participación. En su diseño aplicamos herramientas digitales con un doble propósito: por una parte, pretendíamos ayudar a diseñar experiencias que mejorasen el entorno de aprendizaje (UNESCO, 2011); y, por otro lado, intentamos fomentar la confianza del futuro profesorado en su capacidad para usarlas en sus prácticas educativas (Masoumi, 2021).

Uno de los objetivos del proyecto era capacitar a los docentes para usar el patrimonio cultural como instrumento que permite el descubrimiento del entorno y la conformación de la identidad (Fontal, 2017; González Monfort, 2007; Cuenca, 2014). Pero, también, que apreciaran sus relaciones con los valores autóctonos y foráneos aprovechando en el proceso el potencial educativo que tiene la propia ciudad para la infancia (Olivares-García, 2019). Para que conocieran y reconociesen ese patrimonio -material e inmaterial- se les

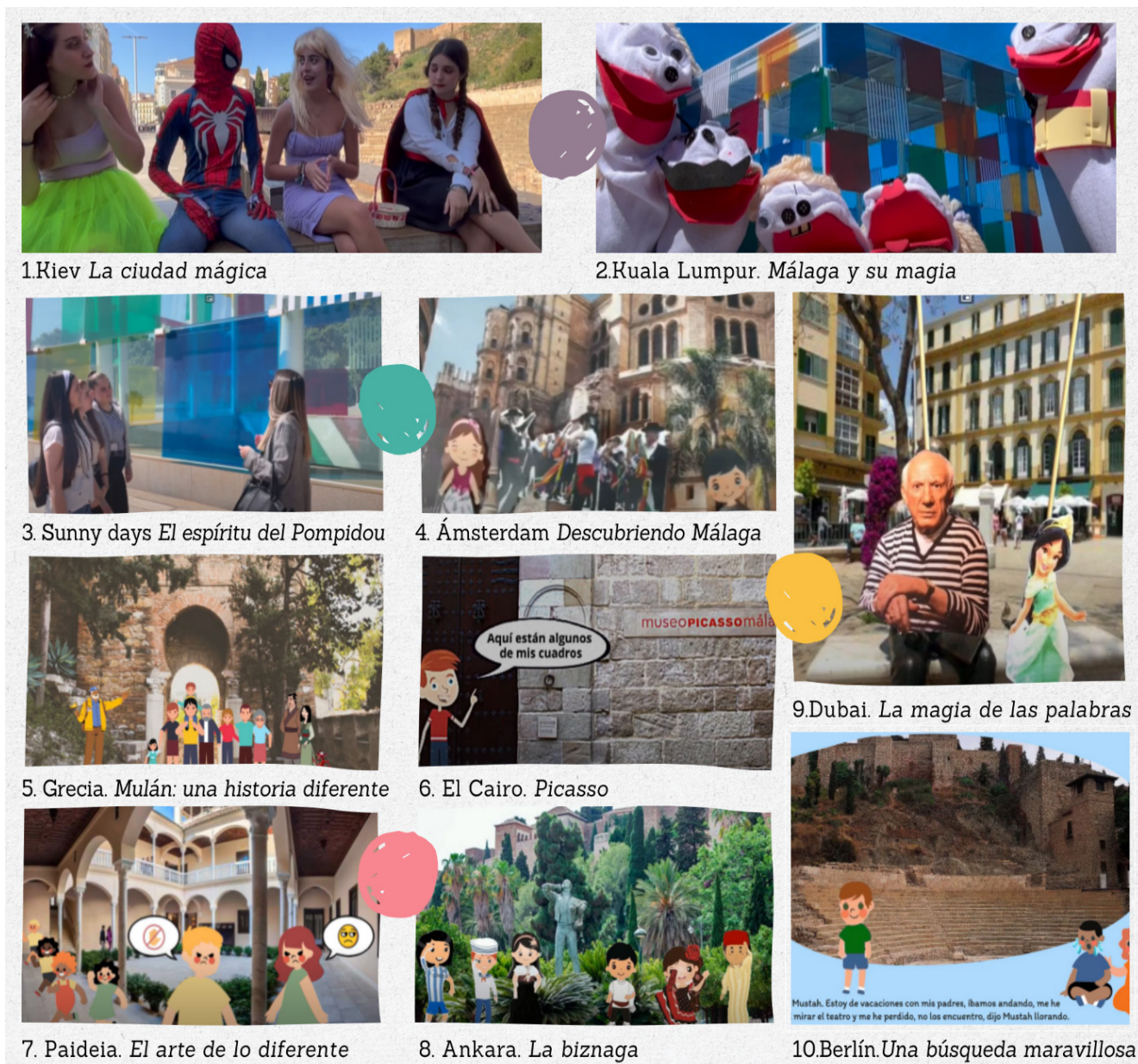
propuso que diseñaran un cuento que ayudase a los infantes a participar en su resignificación de forma natural y espontánea.

El proceso de creación requirió la organización de algunos talleres nacidos de la experiencia anterior (véase Calderón y Fernández, 2021). Uno de los que más impacto tuvo fue el de patrimonio cultural y cine. Se puede decir que la utilización de hitos patrimoniales en películas de animación contemporáneas sirve para representar ejemplos audiovisuales de valores didácticos, etnológicos, psicológicos y lingüísticos muy útiles para el proyecto final (Rajadell-Puiggròs *et al.*, 2005). Dicho taller mostraba líneas de trabajo en torno a los valores democráticos, sustancialmente el género, la multiculturalidad, la cultura de la paz y el medioambiente. Además, proporcionaba observaciones generales sobre el uso del patrimonio como instrumento pedagógico que muestra la realidad cultural en forma de escenario, objeto valioso, instrumento que fomenta la creatividad o que define la identidad. En todas las ocasiones, el patrimonio servía para educar la mirada y los relacionaba con los hitos culturales a través de las emociones, haciendo bueno eso de que no se puede apreciar aquello que no se conoce (Carrión, 2015).

Aprovechando esta experiencia, se propuso una pequeña investigación grupal sobre uno de los hitos seleccionados para descubrieran sus significados y trasladaran sus descubrimientos al proyecto (Maroevic, 1997). El resultado plasmado en sus trabajos habla de representación, arte e historia, pero también de ciudadanía, valores y derechos humanos.

Desde nuestra perspectiva se han cumplido muchos de los objetivos propuestos:

- Todos los cuentos exploran, observan o investigan su entorno próximo -en este caso, Málaga-, partiendo de sus hitos patrimoniales, algunos de los cuales cobran vida en el cuento.
- Incluyen aprendizaje de valores como el respeto (Paideia, Dubai), la amistad (Ankara, Kuala Lumpur), la cooperación (Kiev, Ankara), la tolerancia (Ámsterdam, Berlín, Sunny Days) y el esfuerzo (Picasso, Paideia). Entre los derechos humanos destacan la no discriminación (Ámsterdam, Berlín, Paideia, Sunny Days), la cultura (Grecia, Ámsterdam, Paideia), la familia (Sunny Days) o la libertad (expresión, movimiento, creación...).
- Algunas historias son creaciones originales realizadas sin mediación de aplicaciones informáticas, donde el alumnado ha interpretado o creado sus personajes con marionetas o recortes (Kiev, Kuala Lumpur, Sunny Days). En otros casos, se recicla material que sus autores han reconstruido para incorporar otros significados, lo que ayuda a los infantes a reinterpretar las historias desde otras perspectivas.
- Se incluye patrimonio cultural diverso como gastronomía (Ankara, Berlín, El Cairo, Grecia), pintura, escultura, arquitectura, música y danza (Ámsterdam), fiestas y trajes populares (Ankara), etc.



- Cinco de los diez cuentos incluyen frases en otra lengua (Berlín, El Cairo, Dubai, Ankara y Sunny Days) lo que facilita la comprensión de otras culturas, pues la lengua es el medio a través del cual las comunidades desarrollan y articulan su visión del mundo.
- Muchas historias invocan las emociones de los niños y niñas, y estas quedan reflejadas gráficamente en sus historias (Paideia, Dubai, Berlin)
- La curiosidad y la imaginación se despiertan ante una búsqueda misteriosa (Ankara, Kuala Lumpur, Paideia), por el placer de una lectura conjunta o la creatividad (Paideia), por la exploración de sitios desconocidos (Berlín, Ámsterdam, Sunny Days) o la solidaridad ante un problema (Kiev, Dubai).

Figura 1. Fotogramas de cuentos elaborados para el proyecto Patexplor@. En la imagen pueden apreciarse algunos de los hitos patrimoniales malagueños presentes en los cuentos elaborados para la asignatura de Educación para la Ciudadanía y Derechos Humanos. Fuente: 2ºB del Grado de Educación Infantil 2021/22 - Universidad de Málaga.

Se puede adelantar que los grupos lograron introducir el patrimonio como instrumento pedagógico para representar distintos valores, fomentar la diversidad, la creatividad o definir la identidad a una escala que permite a los pequeños acercarse a él de forma lúdica y en colaboración. Por tanto, resulta una actividad que estimula el debate y ayuda a vincular el pasado y el presente (Mayo, 2013). Al incluir otras disciplinas y observadores podemos generar relatos plurales contruidos conjuntamente. De ese modo, aumenta el interés y el compromiso con un patrimonio vivido como experiencia capaz de conectar con su vida (Harris, 2011).

Aula de conocimiento del entorno y del tiempo histórico

Desde la asignatura *Didáctica de las Ciencias Sociales* del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Málaga, intentamos que los cuentos fueran una herramienta básica para que el alumnado pudiese conocer y apreciar el pasado del patrimonio cultural desde su presente contextual más próximo, y le capacitase para transmitir la realidad de dicho entorno construida por sí mismo, mediante la narración como llave para abrir la puerta de comprensión de otros períodos históricos.

La etapa comprendida entre los 3 y 7 años es un periodo de descubrimiento que posibilita a los niños y niñas conocer y comprender su entorno a través de la experimentación constante. Partiendo del dominio sensorial y perceptivo, el educador puede empezar a trabajar conceptos complejos como el tiempo y el espacio. Estudiar el aprendizaje del entorno desde la Educación Infantil (en adelante, EI) era el punto de arranque, y a su vez, un hándicap que se nos planteó cuando diseñamos este proyecto. Para paliarlo, partimos de las emociones, fundamentales en la preparación previa de tareas cognitivas en niños y niñas de EI. Y ha quedado demostrado en estos dos años de rodaje de Patexplor@, que ejemplos didácticos basados en el patrimonio cultural auxilian para entender conceptos como “antes” (pasado) y “ahora” (presente). Bien es cierto, que en estas edades, no pueden asimilar el paso del tiempo por medio de conceptos temporales, pero sí mediante relatos sobre cambios y continuidades, o distinguiendo entre diferencias y semejanzas (Cooper, 2002), los niños y las niñas pueden comprender, por ejemplo, por qué algunas fotografías se ven distintas “antes” y “ahora” (Pagès, 2011).

Parafraseando a Bajtín (1999) y su defensa del *dialogismo*, la narración se justifica en la enseñanza de futuros docentes como un espacio de trabajo que facilita a los individuos el descubrimiento empático con diversos discursos entretreídos, que sirven para entablar relaciones dialógicas con voces plurales procedentes de textos, imágenes o historias de vida (Cárdenas, 2017). En la asimilación de los conceptos narratológicos radicaba el esqueleto el que deberían asentarse correctamente los elementos que compondrían el guion de los cuentos. La narración encuentra mayor facilidad de anclarse en la memoria de niños y niñas que las formas de explicación generalizadas, ya sea

a través de descripciones o definiciones, pues no es lo mismo imaginar el patrimonio, a que los y las escolares fabriquen su propia codificación de las imágenes experimentadas a través de los sentidos (identificándose con los personajes visualizados), que se traduce en atención, motivación, esfuerzo, valor... Las ideas asociadas a la narración debían favorecer la transmisión del relato mediante mensajes acordes con el ritmo, el contexto y los contenidos de la historia a contar (Riquelme, 2013:105). Y los maestros en formación debían edificar, a la par que transmitir, la historia construida por ellos mismos, con el patrimonio cultural como hilo conductor. Se trataba de adentrarse en el mundo fantástico del cuento para lograr iniciar el “viaje” de niños y niñas a través de dicha historia. Los protagonistas: bienes culturales y personajes ilustres de la cultura andaluza, mientras que el alumnado se convertiría en espectador y actor a su vez; un “video-lector” que procuraríamos motivar y emocionar, despertando su curiosidad y estimulando su imaginación, además de auxiliarle en la consecución de las competencias básicas establecidas a nivel curricular.

Aspectos que se han trabajado:

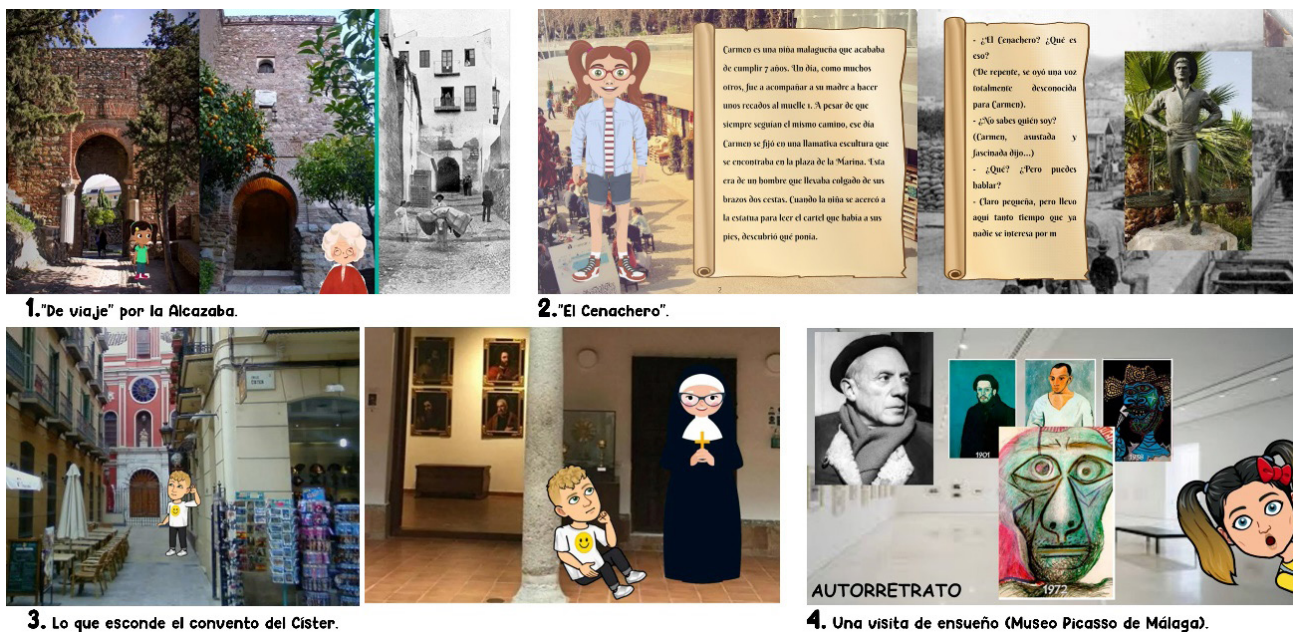
- *Contenidos creativos*: Diseño de productos didácticos mediante la construcción y organización de relatos, asumiendo la importancia de las técnicas narrativas: entonación, tonos, pausas, gestos...
- *Contenidos curriculares*: Aprendizaje del tiempo histórico mediante la exploración del entorno sociocultural próximo, conectándolo con temas transversales (inclusión del patrimonio y la cultura andaluza).
- *Contenidos TIC y currículum oculto*: Introducción al uso de la narrativa audiovisual e implementación de competencias digitales, visibilizando el currículum oculto y activando las potencialidades imaginativas del alumnado.
- Sin duda, ha quedado patente la funcionalidad lúdica, didáctica y socializadora de los cuentos elaborados por los maestros y las maestras en formación de EI, para el aprendizaje y transmisión de valores democráticos en igualdad, la exclusión del sexismo, la atención a la diversidad y la adquisición de creencias, normas, y modelos socioculturales. Destacamos a continuación, algunos ejemplos elaborados (Fig.2), cuyos relatos se desarrollan con bienes culturales y museos representativos de la ciudad de Málaga, como protagonistas del contenido.

En el cuento nº1, *Un viaje por la Alcazaba*, la relación dialogística se produce entre abuela y nieta, dos generaciones de la misma familia que entablan una sugestiva conversación sobre el devenir de la Alcazaba malagueña. El cuento parte de 1821, cuando el monumento se encontraba plagado de casas adosadas a sus muros casi derruidos, ante las necesidades de vivienda de la población, y transcurre en *flashback* hasta sus diversas restauraciones y el reconocimiento del valor patrimonial del edificio actual por parte de la niña.

La cotidianidad se vuelve a menudo en indiferencia, cuando se parte de un inexacto conocimiento. Y precisamente sobre ello versa el cuento nº 2, *El cenacero*, un ejemplo patrimonial tan cotidiano, a la par que desconocido para la generación actual. Esta escultura pública rinde homenaje a un oficio malagueño, ya desaparecido, el tradicional vendedor de pescado que recorría la vía pública.

En el cuento nº 3, *Lo que esconde el convento del Císter*, nos ofrece la apasionante aventura de un niño que se adentra de noche en los desconocidos muros de un convento de clausura que, además, alberga un museo. Las monjas no sólo le muestran el edificio y sus obras de arte, sino que además le revelan el valor del silencio, la gentileza, la generosidad y el respeto a las particulares creencias religiosas de cada ser humano.

Finalmente, el cuento nº 4, *Una Visita de ensueño*, se inicia con el viaje imaginario de una niña que conoce a Picasso en sueños, y a través de su conversación con el artista malagueño consigue explicar de un modo comprensible para estas edades, algo tan complejo como las distintas etapas creativas del pintor, así como afianzar su propia vocación artística como pintora.



Conclusiones

Al contar un cuento se inicia un viaje de aprendizaje intelectual y sensorial del que participan todos los implicados. En este proyecto, el cuento tenía en el patrimonio su hilo conductor, empleado como recurso para potenciar en el aula de infantil la construcción de la identidad y el conocimiento del tiempo histórico.

Figura 2. Fotografías de cuentos del Proyecto Patexplor@. Asignatura: Didáctica de las Ciencias Sociales, curso 2021/22.

Por otra parte, el hecho de que la acción transcurra en una pantalla facilita la transmisión del mensaje, pues es un instrumento cotidiano que contribuye a la construcción de la realidad social del receptor. Las historias que se ven así muestran formas de comportamiento, valores y situaciones espaciotemporales con unas consecuencias beneficiosas para la dinámica de enseñanza-aprendizaje.

Además, el uso de herramientas TICs mejora las competencias tecnológicas de nuestro alumnado y les motiva. La respuesta de los docentes en formación se caracterizó por su implicación, variedad y creatividad.

Esta conclusión no es definitiva, sino una invitación para seguir reflexionando sobre los beneficios del uso del patrimonio cultural en el aula de infantil. Aunque desconocemos el alcance del proyecto en su futura carrera profesional podemos afirmar que el patrimonio cultural está presente dónde antes no concurría.

Y en efecto, los cuentos resultantes de este proyecto serán trasladados *a posteriori* a los centros escolares, para darles una utilidad sociocultural y económica, verificando o no su efectividad. Asimismo, se pretende que dicha transferencia a la sociedad permita potenciar un aprendizaje del tiempo histórico por descubrimiento hacia fines vivenciales, atendiendo a su proyección social en el marco de lo cultural, atendiendo al currículum oculto. Ello auxiliaría la cimentación del imaginario patrimonial colectivo de esta pequeña ciudadanía formada en los centros escolares.

Referencias

- Amar, V. (2018). Déjame que mire un cuento: narración, familia y educación infantil. Una investigación narrativa. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 22 (2), 389-405. <http://hdl.handle.net/10481/53124>
- Anchundia, R. P. (2020). El empleo del YouTube como herramienta de aprendizaje. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales* (1) 5, 10-18.
- Bajtín, M. (1999). *Estética de la creación verbal*, trad. de Tatiana Bubnova, Siglo XXI.
- Carrión Gútiez, A. (Coord.) (2015). *Plan Nacional de Educación y Patrimonio*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Calderón Roca, B. & Fernández-Moreno, A. (2021). Descubrir y aprender el patrimonio cultural y los valores democráticos a través de Patexplor@. *Didattica della storia–Journal of Research and Didactics of History*, 3, 57-78.
- Cárdenas Páez, A. (2017). Sujeto, ética y formación: en la senda de Bajtín. *Folios: revista de la Facultad de Humanidades*, 45, 73-85.
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la Historia en la educación infantil y primaria*. Morata.
- González Monfort, N. (2007). *El valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural*. Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de/Retrieved from <https://cutt.ly/5L-2nfUn>
- Grupo Esmeralda (2022). *De viaje por la Alcazaba*. Cuento Patexplor@, curso 2021-2022 en: <https://www.youtube.com/watch?v=2VG4Fq0zGkA>

- Grupo Girls Power (2022). *Una visita de ensueño (Museo Picasso Málaga)*. Cuento Patexplor@, curso 2021-2022 en: <https://www.youtube.com/watch?v=vM-Bf6L40do>
- Grupo Minerva (2022): *Lo que esconde el convento del Císter*. Cuento Patexplor@, curso 2021-2022 en: <https://www.youtube.com/watch?v=InanMrxmWII>
- Grupo Álvarez, S; Crespo, L.; Laso, M. y Serrano, M. (2022). *El Cenachero*. Cuento Patexplor@, curso 2021-2022 en: <https://www.storyjumper.com/book/read/137024512/62b33a-4c880ec#>
- Harris, J. (2011). Dialogismo y la experiencia del visitante. *El museo dialógico y la experiencia del visitante*, 40, pp. 13-15. Taipei y Kaoshiung: ICOFOM
- Lucero Martínez, J. A. (2016). Del libro de texto a YouTube; una aproximación a las nuevas tecnologías ya las nuevas formas de aprendizaje. *RESED. Revista de Estudios Socio-educativos* (4) 2, 185-187. <http://hdl.handle.net/10498/18951>
- Lucas, L. & Estepa, J. (2016). El patrimonio como instrumento para la formación de la ciudadanía crítica y participativa. *Investigación en la Escuela*, 89, 35-48. Recuperado de/ Retrieved from <http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/R89/R89-3.pdf>
- Masoumi, D. (2021). Situating ICT in early childhood teacher education. *Education and Information Technologies* (26), 3009–3026. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10399-7>
- Maroevic, I. (1997). El rol de la musealidad en la preservación de la memoria. Recuperado de/Retrieved from ICOFOM: http://www.icofom-lam.org/files/13_maroevic_musealidad_en_la_preservacion_de_la_.pdf
- Mayo, P. (2013). Museums as sites of Critical Pedagogical Practice. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies* (35), 2, 144-153
- Miralles Martínez, P. & Rivera Gracia, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 81-90.
- Olivares-García, M. et al. (2019). Córdoba, through Children's eyes'. Assessing citizenship literacy in Early Childhood Education and Special Education classes, *European Early Childhood Education Research Journal* (27), 1, 28-39. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1556532>
- Pagès, J. (2011). ¿Qué se necesita saber y saber hacer para enseñar ciencias sociales? La didáctica de las ciencias sociales y la formación de maestros y maestras. *Edetania*, 40, pp. 67-81.
- Peinado Rodríguez, M. (2020). Del patrimonio a la ciudadanía en Educación Infantil. *Investigación en la Escuela*, 101, 48-57.
- Rajadell-Puiggròs, N., Pujol-Maura, M., & Violant-Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, 25. DOI: <https://doi.org/10.3916/C25-2005-190>
- Riquelme Mella, E. (2013). *La lectura mediada de literatura infantil como herramienta para el desarrollo de competencias emocionales* (tesis doctoral). Universidad Autónoma de Madrid. URI: <https://repositorio.uam.es/handle/10486/14319>