



## ***Descubrir y aprender el patrimonio cultural y los valores democráticos a través de Patexplor@***

***Belén Calderón Roca***

***Ana Isabel Fernández Moreno***

*Universidad de Málaga*

### **Resumen**

La lectura es una actividad lingüístico-cognitiva muy compleja para niños de edades tempranas, y más aún en nativos digitales. En cambio, mediante la utilización de cuentos con abundante material gráfico y herramientas didácticas audiovisuales, así como con el docente como mediador de la narración, se posibilita que niños y niñas se motiven y se generen intercambios verbales alrededor de las historias narradas. Desde diversas asignaturas que afecta a docentes en formación, pusimos en marcha el proyecto interdisciplinar de Coordinación Docente concedido por la Facultad de Educación de la Universidad de Málaga, durante el curso 2020-2021: Patexplor@ “yo miro, yo leo, yo me emociono”, que partía de la narrativa audiovisual y del uso del patrimonio cultural y los valores democráticos como estrategia innovadora para fomentar la alfabetización digital, adquirir competencias básicas y visibilizar el currículo oculto, activando las potencialidades imaginativas de niños y niñas. Especialmente, mediante las TIC, los cuentos pueden convertirse en una herramienta socializadora para la construcción de la personalidad y la identidad de la ciudadanía, auxiliándoles en la aprehensión y transmisión de valores, actitudes, creencias, normas, y modelos socioculturales.

Palabras clave: Cuentos videonarrados; Emociones; Educación patrimonial; Valores democráticos; Patexplor@

### **Abstract**

Reading is a very complex linguistic-cognitive activity for children at an early age, and even more so for digital natives. On the other hand, by using stories with abundant graphic material and audiovisual didactic tools, as well as with the teacher as a mediator of the narration, it is possible to motivate children and generate verbal exchanges around the stories narrated. From various subjects that affect trainee teachers, we set up the interdisciplinary Teaching Coordination project awarded by the Faculty of Education of the University of Malaga, during the 2020-2021 academic year: Patexplor@ "i look, i read, i get excited", which was based on audiovisual narrative and the use of cultural heritage and democratic values as an innovative strategy to promote digital literacy, acquire basic skills and make the hidden curriculum visible, activating the imaginative potential of boys and girls. specially through ICT, stories can become a socialising tool for the construction of the personality and identity of citizens, helping them to learn and transmit values, attitudes, beliefs, norms and socio-cultural models.

Keywords: Video Storytelling; emotions; heritage education; democratic values; Patexplor@

ISSN 2704-8217

doi: <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/14084>

Copyright © 2021 the authors

This work is licensed under the Creative Commons BY License

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## INTRODUCCIÓN

La experimentación constante con el entorno posibilita que niños y niñas de edades comprendidas entre los 3 y 7 años perciban las nociones de espacio y tiempo, si bien para ello es indispensable que puedan descubrir, conocer y comprender lo que está al alcance de su percepción. Una vez desarrollado el dominio sensorial y perceptivo, el educador podrá poner en marcha procesos para la asimilación de concepciones espaciales y temporales vinculadas a sus propias experiencias.

De hecho, las primeras nociones temporales se supeditan a la toma de conciencia de los ritmos personales (acciones cotidianas, frecuencia, regularidad...) y, posteriormente, a la orientación temporal (presente, pasado y futuro), y tales conceptos se adquieren inicialmente a través de la acumulación de experiencias relacionadas con lo cotidiano. Debemos procurar desarrollar actividades que implementen el juego y la manipulación de objetos, así como la interacción entre el cuerpo del niño, sus cinco sentidos y el objeto exterior, para incentivar la imaginación y la fantasía, y lograr suscitar emociones.

Ejemplos basados en el patrimonio cultural como hilo conductor y la didáctica del objeto, auxilian en gran modo 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 el cambio y la continuidad, o distinguiendo las diferencias y las semejanzas (Cooper, 2002) los niños los niños y niñas pueden comprender, por ejemplo, porqué algunas fotografías se ven distintas “antes” y “ahora”. (Pagès, 2011). Así, los niños pueden realizar una secuencia cronológica a partir de los cambios y las continuidades que han tenido en su propia vida.

## DISEÑO Y MÉTODO

Mediante nuestro proyecto piloto Patexplor@<sup>11</sup> (Proyecto de Coordinación Docente concedido por la Facultad de Ciencias de la Educación. de la UMA -curso 2020-2021-, cuyos coordinadores hemos sido Eugenio Maqueda y Belén Calderón, y el profesorado participante: Ana Isabel Fernández Moreno, Maria Aurora García Ruiz, M<sup>a</sup> Ángeles Garrido Berlanga, Maria Luisa López Rodríguez y Francisco Morales Lomas, hemos podido comprobar las experiencias enormemente positivas tenidas lugar con nuestro alumnado universitario, que llegaron a plasmarse incluso en una muestra

audiovisual online, cumpliéndose con ello durante el curso 2020-2021 los siguientes objetivos planteados en inicio:

1º Analizar las implicaciones emocionales en el ámbito educativo de E.I. desde la óptica del patrimonio cultural.

2º 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. Nuestra intención es provocar curiosidad y diversión, e implementar los procesos de socialización mediante la suscitación de emociones propias y ajenas.

3º 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. Y ineludiblemente, nosotros como mediadores entre el cuento, y los niños y niñas.

4º Poner las nuevas tecnologías al servicio de las necesidades del alumnado y del currículo de E. Infantil y E. Primaria, y enriquecer sus capacidades y potencialidades, ajustándose a sus vivencias, características, aprendizajes ritmos, estilos, etc. En estos momentos actuales de la pandemia Covid-19, resulta de vital importancia estar preparados para poder facilitar el aprendizaje a través de medios online. El cuento videonarrado, es una opción que posibilita la óptima comprensión y es de fácil difusión en plataformas como YouTube.

Cuando hablamos de patrimonio cultural, los distintivos del hecho histórico por su condición dinámica, su carácter pretérito y la imposibilidad su reproducibilidad, condicionan al intérprete en los casos de desaparición y/o modificación extrema de los vestigios materiales. “Aprender a mirar” para tratar de descifrar sus códigos semánticos, así como las mutaciones, degradaciones y transformaciones que ha sufrido a diversos niveles, resulta una acción esencial para la vinculación con el pasado del alumnado, y de ello deben ser conscientes los futuros maestros que formamos en nuestras aulas. Por tanto, debíamos facilitar pautas de confección de la documentación y convertirla en información transmisible a los alumnos y alumnas de forma efectiva. La enseñanza del entorno mediante el patrimonio como instrumento holístico, y la utilización del juego y la didáctica del objeto, resultan enormemente útiles para conceptualizar ideas o conceptos abstractos, así como para adquirir nuevos

conocimientos o asentar los previamente aprendidos. E igualmente sucede con la narración. 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.

No es lo mismo imaginar el patrimonio, a que el alumnado fabrique su propia codificación de las imágenes vistas (identificándose con los personajes visualizados), tocadas y experimentadas a través de sus sentidos. A través de dicho proceso se manifiesta motivación, atención, esfuerzo, valor... Se observa cómo lo han hecho sus compañeros y compañeras, y, sobre todo: pueden ejercitar el trabajo colaborativo y ayudarse entre sí, desarrollando capacidades para la resolución de problemas a través de su creatividad e imaginación. Se trata de conferir cualidades perceptibles a la realidad local, y de este modo, que las sociedades puedan construir y consolidar sus identidades culturales. Dicho lenguaje debe elaborarse necesariamente, a partir de la construcción de un sistema de valores, lo que requiere un correcto ejercicio de conocimiento, selección, interpretación y transmisión por parte del docente.

En nuestra sociedad actual globalizada y pluricultural, donde imperan las redes sociales, las relaciones virtuales y el individualismo, resulta cada vez más frecuente encontrar ciudadanos poco comprometidos con los problemas de su entorno. El analfabetismo cultural condena al desarraigo porque el patrimonio histórico-artístico es depositario de valores rememorativos, funcionales y artísticos que conectan emocionalmente con la historia y la identidad. Establecer esas relaciones ayuda a los individuos a transformar su entorno mediante la definición de una nueva cultura que respeta el pasado y se enriquece con las experiencias del presente (Ghandi cit Bapat, 1997). En tanto que nativos digitales, los escolares están sometidos a situaciones novedosas en la percepción de la realidad, por lo que es necesario adiestrarlos en la discriminación de imágenes y en la práctica de la oralidad viendo, oyendo y entendiendo el sistema de videonarración secuencial.

## **DISCUSIÓN Y RESULTADOS**

### ***Aula de Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos***

Como profesora miembro del proyecto Patexplor@, que ha participado activamente en el mismo, trabajamos tanto la visibilidad del patrimonio cultural del entorno próximo como el fomento de los valores democráticos a través de los cuentos

videonarrados. La experiencia hace válida la traslación de la palabra inventada a otros lenguajes y narradores que ya sugería Rodari (2004) en su *Gramática de la fantasía*. El autor planteaba la invención de historias para niños o para ayudar a los niños a crear sus propios cuentos. Esa creatividad colectiva tiene un innegable valor democrático (Rodari, 2004).

Además, integramos el uso de las TIC en las prácticas educativas de los/as futuros/as docentes de Educación Infantil, pues si estos no hacen uso de las tecnologías difícilmente podrán desarrollar las competencias digitales de los niños/as. La bibliografía existente muestra evidencias de que los docentes en formación tienen poca confianza en su capacidad para usar las tecnologías digitales en sus futuras prácticas educativas (Brevik; Brown; Tondeur cit. Masoumi, 2021). La UNESCO (2011) sugiere que debería permitírsele a los docentes en formación diseñar experiencias que usen la tecnología para mejorar el entorno de aprendizaje. Mediante este proyecto, se brindó a los maestros en formación la posibilidad de participar en una experiencia auténtica al plantearle la creación de un cuento animado destinado a la primera infancia integrando las nuevas tecnologías y la propia ciudad.

Pero ¿por qué usar la animación? La animación es una narración creada con imágenes individuales que, al ser proyectadas de forma continua, hacen que el ojo humano capte un movimiento que, en realidad, no existe (Deitch cit. Dra. Stein, 2014). Facilita a los niños la comprensión de la realidad puesto que los dibujos caricaturizados que se emplean y las expresiones exageradas refuerzan, de forma atractiva, conceptos básicos (Rajadell-Puiggròs, Pujol-Mauro, & Violant-Holz, 2005).

En nuestro caso, la usamos para trabajar una historia vinculada con los valores democráticos, poniendo el foco en el patrimonio cultural. Gracias al uso de la animación podemos establecer relaciones con los valores autóctonos y foráneos aprovechando en el proceso el potencial educativo que tiene la propia ciudad para la infancia (Amadini cit. Olivares-García, 2019). Estas conexiones aumentan las habilidades de pensamiento crítico, la empatía y la tolerancia a la diversidad a través de una actitud respetuosa con el medio y las personas.

Por tanto, el patrimonio puede usarse como instrumento pedagógico que ayude a la formación democrática y ciudadana desde edades tempranas. A través de diferentes acciones, podemos ayudarles a participar en la resignificación del patrimonio de forma natural y espontánea, fomentando un pensamiento crítico que actúe dentro de los parámetros de los valores democráticos como la paz; la convivencia intercultural; la justicia social; el diálogo; la diversidad humana; y la identidad. Existen autores que

defienden que en la interpretación del objeto cultural también interviene el espectador (Davallon, 2009; Hernández, 1998). Otros aseveran que la única manera de evitar la indiferencia hacia el patrimonio es investigar y descubrir la suma de todos sus significados (Maroevic, 1997), sin silenciar testimonios (Hooper-Greenhill, 1990).

Como docentes, debemos cuestionar la forma tradicional de mostrar el patrimonio cultural, estimulando debates que ayuden a vincular el pasado y el presente (Mayo, 2013). Incluyendo a 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).

En este fragmento queremos mostrar las imágenes del patrimonio cultural y los valores reflejados en los cuentos creados por el alumnado de Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos del Grado de Educación Infantil.

El patrimonio cultural encarna tradiciones, ideas, conceptos, creencias e historia. Nos transmite información histórica, geográfica, etnográfica o nos muestra costumbres. En *La nueva cenachera* se cuenta la historia de una migrante árabe que decide probar suerte como cenachera, una profesión tradicional realizada por hombres. Nasira tendrá que afrontar la discriminación por etnia y género, pero, finalmente, logrará integrarse en la comunidad gracias a su perseverancia. Aquí el elemento patrimonial sirve a la protagonista para empoderarse, logrando su inclusión en una sociedad que, al principio, le era hostil. Adicionalmente, se resalta la importancia de la catedral como un objeto valioso al convertirla en el premio del concurso en el que participa Nasira.

Existen bastantes ejemplos donde se muestra el patrimonio de forma lúdica y como instrumento para desarrollar la creatividad a través de la superación de diferentes pruebas. En las *Aventuras de Hugo*, el protagonista tiene un sueño en el que aparecen muchos de los hitos culturales materiales e inmateriales de la ciudad. Un conejo mágico y una princesa lo pondrán a prueba en una yincana cultural que lo devolverá al punto donde perdió a sus padres. El patrimonio actúa como un escenario lúdico en el que transcurre la aventura.

Con un planteamiento similar, aunque introduciendo la multiculturalidad y el concepto de familia homoparental, se presenta *Nuestro viaje por el arte*. Lola y sus amigos Axel (Alemania), Enzo (Guinea) y Mei (China) tendrán que colaborar en el sueño de la protagonista para completar un puzle. Al despertar, el miedo a perderse durante la excursión ha cedido ante la emoción de la aventura con sus amigos. En la historia, es interesante la introducción de Picasso como personaje que invita a

desarrollar su creatividad pintando un cuadro conjuntamente.

*La magia de la Alcazaba* cuenta una historia de amistad y perseverancia. Ante la enfermedad de Carmen, sus amigas deciden buscar una flor mágica que lo cura todo y que crece en La Alcazaba de Málaga. Pero la fortaleza está encantada. La empatía y la colaboración conseguirán que el grupo superen las pruebas relacionadas con personajes femeninos malagueños. Finalmente, conseguirán la ansiada flor. Los personajes protagonistas de la historia fueron dibujados por las hijas pequeñas de una de las integrantes del cuento.

*En Manolito y Manolita* se tratan actitudes personales y sociales, la reflexión la identificación con el otro. Cuenta la historia de dos hermanos muy traviosos que van de excursión con su clase a La Alcazaba de Málaga. Durante la visita, deciden gastar una broma; pero no saben que están en un castillo mágico. En el momento en el que entran en la torre, se adentran en un mundo paralelo donde todos actúan como ellos solían hacer. Eso les hace sentir la tristeza, el llanto y la soledad de los otros y cambiará por completo su actitud hacia los demás. La Alcazaba se utiliza aquí como un potenciador de emociones, como un instrumento pedagógico con la capacidad de suscitar la empatía, la tolerancia y la solidaridad. Es el elemento que enseña a los protagonistas a interactuar con sus semejantes y a tomar conciencia de sus actos.

Tanto *Bella, la aventurera* como *Blancanieves* son versiones paródicas de otras historias, que sus autores han reconstruido para incorporar otros significados, lo que ayuda a los niños a reinterpretar las historias desde otras perspectivas. Por tanto, fomentan el pensamiento crítico desafiando ciertos estereotipos y constructos sociales (Wee, Kim & Lee, 2017).

*Bella, la aventurera* se inspira en la *Bella y la Bestia* para contar una historia sobre el manejo de las emociones y la tolerancia a la diversidad. Bella y su hermana Gala, junto a sus amigos Gastón y LeFou, emprenden una aventura en el bosque tras conocer la destrucción de un antiguo teatro romano. Andan buscando un castillo que perteneció a María Zambrano y que, en la actualidad, está habitado por objetos parlantes y un dragón enojado. La historia anima a los niños a identificarse con el sufrimiento del dragón y a clarificar sus propios valores. A través del compromiso de María Zambrano, los habitantes del castillo y el grupo de Bella, los niños aprenderán no están solos.

También que hay otras formas de expresar sus sentimientos sin manifestar violencia, pues ésta solo genera pérdida y destrucción. En este caso, la destrucción del teatro víctima de la ira del dragón, representa la destrucción de aquello que amamos cuando nos invade el miedo y la soledad. Es el detonante de la acción de esta historia que cuenta con una intérprete en lengua de signos.

Por su parte, *Blancanieves* es una versión del clásico cuento que transcurre en la ciudad de Málaga. La protagonista vive con su madrastra en el castillo de Gibralfaro, pero las desavenencias con ella la obligan a marcharse. Blancanieves será acogida por 7 amigos y amigas de distintas capacidades y etnias. Mientras tanto, la reina sigue buscándola por sus lugares favoritos: el museo Picasso, la Alcazaba, las bibliotecas, la Catedral... Aquí el patrimonio es memoria e identidad en el hábitat de la protagonista, el conocimiento y el reconocimiento de la propia historia vinculada al entorno inmediato. Cuando la madrastra localice a Blancanieves, sus nuevos amigos evitarán el desastre y, en lugar de terminar con ella, dialogarán para encontrar soluciones.

*El arte de la diversidad* transcurre en una hipotética academia de arte del Museo Thyssen de Málaga. El título ya hace referencia a sus protagonistas, niños y niñas de distintas procedencias. La historia cuenta cómo a través del arte, el japonés Li, la inglesa Hanna, el marfileño Cornellius y el español Carlos explorarán su propia identidad y descubrirán por sí mismos cómo la colaboración nos enriquece.

En *La aventura de conocerse* la lengua cobra protagonismo de la mano de Pepín y Jihane. La lengua es importante puesto que el medio a través del cual las comunidades desarrollan y articulan su visión del mundo. Los conocimientos codificados a través de la lengua u la cultura facilitan la comprensión de las verdades naturalizadas por una comunidad haciendo que la vida sea predecible y segura (Senehi, 2002). Esta historia habla de un niño que, ante la llegada a su familia de una niña hindú, se siente amenazado. Pronto descubre que sus miedos eran infundados y, cuando se percató de que Jihane tiene problemas para integrarse porque no habla el idioma, no dudará en usar pictogramas para ayudarla. El patrimonio aparece en la historia como parte de un paseo familiar por Málaga para introducir a Jihane en su ciudad de acogida.





**Figura 1.** Fotogramas de Cuentos de segundo de Grado de Educación Infantil de la Universidad de Málaga para el proyecto Patexplor@. Profesora responsable: Anabel Fernández Moreno.

*Nota.* En la imagen pueden apreciarse algunos de los hitos patrimoniales -Alcazaba, Catedral de la Encarnación, Museo Pompidou y Calle Larios- presentes en los cuentos elaborados en Educación para la Ciudadanía y Derechos Humanos. Tomado de los cuentos videonarrados de Veteranas Incombustibles, Las Clowns, Seños Confinadas, Chupipandi y Las Marías (2021).

Fuente: Autoras de los cuentos videonarrados (2021).

Si observamos algunas líneas de reflexión en torno a los valores democráticos podemos apreciar lo siguiente. Atendiendo al género, en la mayoría de las historias se aprecia un esfuerzo de los/as docentes en formación por deconstruir los rasgos de masculinidad y feminidad tradicionales, evitando la distinción de género estereotipada sobre todo en cuanto a características personales. Las mujeres de estas historias son valientes, inteligentes, emprendedoras y, en muchas ocasiones, son las líderes del grupo. *La nueva cenachera*, *La magia de la Alcazaba*, *Bella la aventurera*, *Blancanieves* o *Nuestro viaje por el arte* muestran a mujeres fuertes y decididas. En el resto de las historias hay un equilibrio entre personajes masculinos y femeninos. Existen diversos estudios citados por Meland (2020) que demuestran que cuando se desafían los roles de

género en las historias contadas a los niños/as su comportamiento estereotipado es menor pues se centran en la historia e interpretan a los protagonistas tiempo después desde sus propias percepciones de masculinidad o feminidad.

Con respecto a la diversidad, casi todos los cuentos incorporan una pluralidad de personajes de diversas etnias, procedencias, capacidades, culturas y lenguas. Los docentes en formación introducen de ese modo la reflexión en torno a las diversas identidades culturales, tratando de desafiar los prejuicios y creencias de los destinatarios de los cuentos (Robinson, 2014). Esto promueve conversaciones enriquecedoras sobre la equidad, la justicia social y la cultura generando una conciencia cultural crítica. Quizás los ejemplos más representativos sean *La nueva cenachera* o *La aventura de conocerse*, aunque no son los únicos

El medioambiente también aparece en las historias de forma directa o indirecta: en *Bella* se adentran en un bosque donde son asaltados por lobos; en *Nuestro viaje por el arte*, es un loro el guía de la aventura; el valor de los paisajes naturales está presente en *Blancanieves*; parte de *La aventura de conocerse* transcurre en una playa y, en *La magia de la Alcazaba*, el eje de la historia vira en torno a una flor mágica. Sin embargo, un análisis detallado revela que la forma en que se muestra podría mejorarse. Al igual que en muchos cuentos tradicionales, en estas creaciones los humanos se presentan como entes ajenos al mundo natural, donde los animales y plantas existen porque ayudan a las personas. Esto puede contribuir a perpetuar las caracterizaciones antropocéntricas que han dado lugar a la profunda crisis medioambiental (Kazantzidou & Kotsis, 2017).

Finalmente, la cultura de la paz se potencia haciendo frente a conflictos caracterizados por la desigualdad y/o la falta de reconocimiento mutuo. Los cuentos adoptan una narración que fomenta la inclusión y la colaboración creando oportunidades para el diálogo y la comprensión. Como dirá Senehi (2002) es un tipo de narración constructiva que crea conciencia crítica, fomenta el reconocimiento del otro, la perseverancia y la acción ante la injusticia social. Aparece representada de forma implícita en *Blancanieves*, donde los personajes logran que la malvada madrastra recapacite sobre su actitud deshonesto. Abordar las emociones es fundamental para entablar el diálogo y consolidar la paz tras el conflicto. En *Manolito y Manolita* es la solidaridad la que consigue acabar con las bromas pesadas, pues la torre consigue que los hermanos empaticen con los otros al comprender el dolor que estaban causando. En *Bella, la aventurera* la violencia surgida del miedo amenaza la integridad de las personas y el patrimonio. El conflicto social está definido por el rechazo hacia lo diferente, en este caso el dragón. La solución la pondrán Bella y sus amigos que, al escuchar su historia se

esforzarán por fomentar relaciones de confianza.

En la mayoría de los ejemplos el patrimonio cultural actúa como catalizador de la historia, mostrándose como algo más que un escenario en el que se funden identidad y geografía. Su potencial democrático es desbloqueado por docentes en formación conocedores de su entorno, capaces de usar el patrimonio local como instrumento de reflexión en torno a diferentes situaciones sociales. Los cuentos plantean los valores y creencias de nuestro propio alumnado que resalta el uso de la solidaridad, la empatía, la perseverancia, la colaboración o la posibilidad de redención. Muestran que se pueden construir identidades culturales vinculadas con su entorno, al tiempo que se promueve la comprensión y aceptación de diferentes visiones del mundo.

### *Aula de conocimiento del entorno y del tiempo histórico*

En efecto, el patrimonio cultural actúa como hilo conductor de las historias videonarradas. Cuando nos dispusimos a diseñar este proyecto, partimos de un aspecto de suma importancia: las emociones, pues en la actualidad constituyen un tema de gran relevancia en el ámbito de la investigación educativa. Los niños expresan las emociones más intensamente que los adultos, y mediante la interacción con su entorno más inmediato, amplían sus experiencias sociales y atribuyen un significado a su campo emocional. Es algo fundamental para prepararlos previamente a las tareas cognitivas. Un aspecto esencial que se nos planteaba al tratar el aprendizaje del entorno desde la Educación Infantil (EI), era cómo abordar los conceptos de espacio y el tiempo, y mucho más si nos adentramos en el tiempo histórico. En relación con el espacio, el niño desarrolla conceptos de carácter topológico, y vinculados a espacios próximos. Podemos considerarlo una ventaja pues, el espacio es un concepto de uso cotidiano tienen lugar las actividades humanas y resulta fácilmente observable y tangible, algo que para los niños de esta edad es esencial, pues básicamente se comunican mediante la experiencia corporal. Es decir, atravesar un espacio (una plaza), no se explica con palabras, sino que se realiza mediante el movimiento físico de atravesar la plaza. El caso del tiempo “requiere de una construcción psicológica aprendida por medio de conceptos temporales aplicables al entorno del niño” (Aranda, 2016, pp. 133-134). Por ello, las primeras nociones temporales que aprenden los niños de esta etapa provienen de sus propias vivencias referenciadas en lugares y momentos clave, que poco a poco será capaz de recordar y relatar, si bien con ayuda. En EP debemos continuar en esta línea, implementando acciones relacionadas con el aprendizaje del tiempo histórico.

Por ello, la educación emocional constituye un proceso educativo, continuo y

permanente inexcusable, que pretende potenciar el estímulo de las emociones como complemento indispensable para el desarrollo cognitivo, constituyendo ambos, los elementos esenciales del progreso de la personalidad integral. Nuestro proyecto partía de la base de potenciar el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones, con el objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se planten en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social (López y Bisquerra, 2021).

Por otra parte, Vygotski defiende una semiótica del objeto patrimonial (artístico) inseparable de su relación con el contexto social, para la interacción de niños y niñas. Por ello, nos planteamos trabajar las videonarraciones para el conocimiento del entorno, el espacio y el tiempo, partiendo del patrimonio cultural como argumento holístico y desde un enfoque histórico-sociológico, sin renunciar a su contextualización en el medio. Añadimos la inclusión del patrimonio Andaluz y la cultura andaluza, bien mediante bienes culturales, o bien mediante personajes ilustres de la cultura andaluza, para diseñar material didáctico que lograra motivar y emocionar al alumnado; lúdicamente, algo común, pero a la vez muy atractivo en la infancia, pues despierta la curiosidad y estimula la imaginación, además de permitir alcanzar las competencias básicas establecidas a nivel curricular.

Los cuentos han sido un instrumento de transmisión de valores de aprendizaje y reflejo de hechos sociales o épocas determinadas (...) aunque en muchos casos de manera poco adecuada al no mediar en su uso una reflexión previa acerca del tipo de valores que transmiten (Castaño, 2013: 6).

El diseño y elaboración de cuentos videonarrados por parte del alumnado universitario (maestros en formación), ha sido de gran utilidad para el desarrollo de los diversos contenidos curriculares de las respectivas perspectivas disciplinares participantes. Este proyecto ha hecho partícipe al alumnado de la realidad digital educativa, auxiliándole en la construcción de su aprendizaje como protagonista de este, mediante elementos clave como la narración, la descripción y el diálogo.

El proyecto ha aplicado la metodología del aprendizaje colaborativo, con el fin de fomentar el trabajo en equipo, la participación y la dinamización del aprendizaje, mediante la creación de cuentos y con elementos multidisciplinares (en función de la asignatura para que los que fueron diseñados), donde la interactividad de las actividades y el juego con texto o imágenes trataría de “capturar” el interés de un nuevo tipo de “video-audiolector”. Por este motivo concedimos indispensable protagonismo a la denominación videonarración, en lugar de videocuento, por ejemplo.

Creemos que en la asimilación de los conceptos narratológicos, radica el esqueleto el que deberán asentarse correctamente los elementos que compondrán el guión del relato. Los maestros en formación debían centrarse en transmitir la historia construida, es decir, adentrarse en el mundo fantástico del cuento para lograr iniciar el viaje de niños y niñas a través de dicha historia. Asimismo, narración, es un aspecto de suma importancia, pues la palabra constituye un modelo de acción con poder para y crear, transmitir y mantener mensajes; un poder que la misma sociedad le concede (Lluch, 2006: 25). Las ideas asociadas a la narración deben favorecer la transmisión del relato mediante mensajes que deben estar acordes con el ritmo, el contexto y los contenidos de la historia a contar (Riquelme, 2013:105)

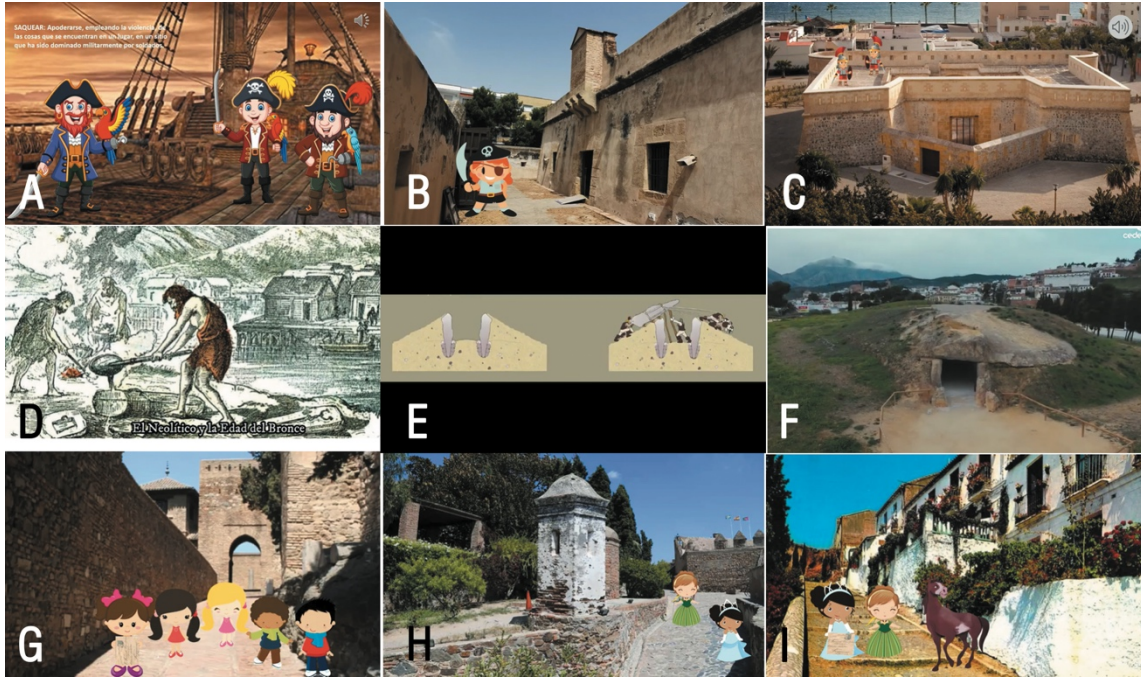
Desde la asignatura Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Infantil, y Didáctica del Patrimonio en Educación Primaria, intentamos que los cuentos fueran la herramienta para que el alumnado pudiese conocer y apreciar el pasado del patrimonio cultural desde el presente de su contexto más próximo, y pudiese transmitir por sí mismo, la realidad conocida y construida de dicho entorno, como puerta para comprender otros períodos históricos. La imaginación, creatividad e interés mostrado por nuestro alumnado universitario a través del diseño y elaboración de sus cuentos videonarrados nos ha sorprendido gratamente a todos los docentes implicados, en la mayoría de las ocasiones por propia iniciativa. Destacamos a continuación, algunos de ellos.

*Las aventuras de Caterina Barbarroja [Fig. 2 A-C ]*. Se trata de un cuento muy colorista y dinámico, realizado por el grupo Goofy de E. Infantil, donde una princesa no es salvada, sino que adquiere un rol activo y es ella la que actúa como salvadora de su padre por iniciativa propia, con lo que se manifiesta el empoderamiento de la mujer. El cuento comienza con un fondo constituido por un mapamundi antiguo, donde se aprecia un aspa señalando el lugar donde se desarrollará la historia. En primer plano, dibujos del pirata Barbarroja y su hija, la princesa Caterina. Los siguientes fotogramas conducen a diversas imágenes de la costa donde se ubica la actual Casa Fuerte de Bezmiliana (Rincón de la Victoria, Málaga), castillo e hito patrimonial protagonista de la historia, que es aderezada además, con trazos de relato y descripción verídicos, pues la narradora explica así: “(...) al rey Carlos III le preocupó, por lo que decidió en el año 1766 ordenar a sus soldados construir un castillo en la costa mediterránea para proteger al pueblo de los ataques piratas(...)” y “(...) es un castillo de defensa y tenemos que tener mucho cuidado porque nos pueden atacar si nos ven por esas grandes torres”. El cuento relata como la niña asume el papel de “princesa” valiente y empoderada que se

infiltra en el castillo del rey para averiguar cómo entrar y transmitir las instrucciones a su padre. Durante su periplo no busca un príncipe que la salve, sino que es ella la propia salvadora de su padre. Una niña valiente se entrega a una auténtica misión de espionaje que la lleva a camuflarse, esconderse y huir de los soldados reales. Finalmente, Caterina logra huir en una jábega (tipología de barca malagueña) y el cuento acaba con final feliz. Otro de los aspectos a destacar, es la descripción subliminar, que no baladí, de términos que se emplean en la narración como *Tripulación*, *saquear*, o *infiltrado*, que son explicados mediante texto inserto en las imágenes.

*Lugares misteriosos* [Fig. 2 D-F ], fue realizado por el grupo Mushu de E. Infantil y dedicado a Los Dólmenes de Antequera, monumento declarado Patrimonio de la Humanidad. Y comienza con una historia de misterio que de entrada, ya predispone a los peques a vivir una aventura muy atractiva mediante un viaje lleno de fantasía. El tiempo histórico se trata aquí de manera directa: “Hace mucho, mucho tiempo, unos 6.000 años atrás más o menos, existían personas como nosotros y nosotras (...) entre el Neolítico y la Edad del Bronce”. Para contextualizar términos como *Neolítico* o *Edad del Bronce*, así como cifras de difícil comprensión como 6.000 años, se utilizan dibujos y mini-videos de las sociedades de aquella época, así como imágenes de restos arqueológicos: las creaciones del hombre de antes (pasado) que son comparables con el ahora (presente), como por ejemplo en el espacio urbano próximo, en el caso del teatro romano de Málaga. Este cuento videonarrado tiene especial interés porque en él se aborda la cuestión de la muerte, de difícil comprensión en edades tempranas. ¿Cómo? Explicando lo que significa el término *tumba* y analizando constructivamente los dólmenes como ejemplos de tumbas del pasado. Con una delicadeza exquisita, las alumnas responsables de este cuento explican así: “Las personas las construían para guardar los cuerpos sin vida de sus seres queridos. ¿Todos y todas habéis visto la película de Coco, verdad? Pues tal y como las familias celebran el día de la Muerte en la peli de una forma feliz por poder visitar a sus familiares y llevarles una ofrenda, los dólmenes son considerados ciudades de los muertos”. Ello no excluye explicaciones más técnicas acerca de lo que significa la arqueología adaptada al lenguaje infantil, y las posibilidades que esta ciencia ofrece para conocer el pasado a partir de los restos conservados en el presente; una música adecuada que acompaña a la temática misteriosa del relato, así como el añadido de subtítulos para describir formas o elementos, así como términos como *ritual*.





**Figura 2.** Fotogramas de Cuentos de segundo de Grado de Educación Infantil de la Universidad de Málaga para el proyecto Patexplor@. Profesora responsable: Belén Calderón Roca.

*Nota.* Se aprecian hitos patrimoniales intercalados con dibujos infantiles, como el realizado por el grupo Goofy, con el castillo de Bezmiliana (A-C); imágenes de la Prehistoria y el dolmen de Menga, realizado por el grupo Mushu, así como el cuento de Pluriemplead@s, quienes plasman imágenes del Castillo de Gibralfaro de Málaga y del patrimonio desaparecido: las casas tradicionales de La Corcha. Fuente: Autoras/es de los cuentos videonarrados (2021).

*El secreto de Gibralfaro [Fig. 2 G-I].* En esta ocasión se trata de otra mujer, Esmeralda, una princesa árabe que vive en el interior de un precioso castillo. En este cuento el grupo Pluriemplead@s, de E. Primaria, supo intercalar óptimamente diversas imágenes de la paradigmática fortaleza ubicada en el monte Gibralfaro de Málaga, edificado en el siglo XIV para albergar a las tropas que protegían la Alcazaba, con dibujos muy infantiles y coloristas, que resultan de gran atractivo para niños y niñas. La historia comienza con unos escolares que visitan el castillo, cuando una niña encuentra una carta y se la entrega a su maestra, quien la lee para todos y desvela los más insospechados secretos de Esmeralda. En ella ésta se dirige a su familia exponiéndole que se niega a casarse mediante un matrimonio concertado y que se ha enamorado de una chica, Catalina, por ello ha decidido huir con ella. También desde la perspectiva de género, con el tratamiento normalizado de la homosexualidad femenina respecto a los cuentos tradicionales, el cambio está presente en este cuento. Las palabras que Catalina plasma en su carta de despedida: “Madre, padre, sé que siempre quisisteis lo mejor

para mí. No obstante, es momento de crecer y de tomar decisiones y yo, hoy, he tomado la mejor, la decisión que me hace la mujer más feliz del mundo”, ponen de manifiesto su respeto a los mayores, a la par que se modifican las características de los personajes de cuentos tradicionales a través de su figura, pues no se trata de una princesa heterosexual que espera a su príncipe como algo ansiado en su vida, es más lo rechaza. Todo ello se combina con imágenes exteriores e interiores de la fortaleza, que un narrador, distinto a la de la carta, va describiendo con escrupuloso detalle: nombre proveniente del antiguo faro existente en el monte homónimo desde época fenicia, cuyo nombre deriva del nombre fenicio *Jabal-Faruk* (monte del Faro). Fenicios y romanos ocuparon el recinto hasta que el rey nazarita Yusuf I convirtió este asentamiento en una fortaleza en 1340. En la actualidad, el castillo es visitable en su interior, pudiéndose recorrer murallas y barbacanas, y disfrutar de las vistas de la ciudad, así como de su historia, pues cuenta con un magnífico Centro de Interpretación. Un nuevo modo de descubrir el pasado desde el presente y esta vez, *in situ*.

## CONCLUSIONES

Hemos podido comprobar, en definitiva, como se cumplieron las premisas y objetivos planteados en inicio:

- Además de trabajar aspectos creativos, hemos conseguido que el profesorado en formación trabaje aspectos de comprensión, construcción y organización de las historias, así como de la importancia de las técnicas narrativas: entonación, tonos, pausas, gestos...
- Aprendizaje del tiempo histórico mediante la exploración del entorno sociocultural próximo.
- Incluir el patrimonio Andaluz en los currículos educativos de Grado como hilo conductor para un aprendizaje de forma lúdica y la expresión de emociones.
- Diseñar productos didácticos mediante la narrativa gráfica audiovisual, implementando la adquisición de competencias digitales, visibilizando el currículo oculto y activando las potencialidades imaginativas del alumnado
- Poner de manifiesto la funcionalidad lúdica, didáctica y socializadora de los cuentos a través de TIC al compartir historias con el alumnado, para el aprendizaje y transmisión de valores democráticos de igualdad,



exclusión del sexismo, atención a la diversidad y adquisición de creencias, normas, y modelos socioculturales.

El diseño y elaboración de cuentos videonarrados por parte del alumnado universitario en la segunda fase de este proyecto, será de gran utilidad para el desarrollo de los diversos contenidos curriculares de las respectivas perspectivas disciplinares participantes. No obstante, aún queda comprobar su efectividad en las aulas de Infantil y Primaria. Empero, este proyecto ha hecho al alumnado universitario de la realidad digital educativa, auxiliándole en la construcción de su aprendizaje como protagonista del mismo.

En el proyecto se ha aplicado la metodología del aprendizaje cooperativo, con el fin de fomentar el trabajo en equipo, la participación y la dinamización del aprendizaje, mediante la creación de cuentos con elementos multidisciplinares (en función de la asignatura para los que fueron diseñados, donde la interactividad de las actividades y el juego con texto o imágenes trató de “capturar” el interés de un nuevo tipo de “video-audiolector”.

Los resultados de las investigaciones derivadas de este proyecto serán trasladados *a posteriori* a la sociedad, particularmente a los centros escolares, para darles una utilidad sociocultural y económica. Asimismo, se pretende que dicha transferencia permita potenciar un aprendizaje escolar del tiempo histórico por descubrimiento hacia fines vivenciales, atendiendo a su proyección social y en el marco de lo cultural. En la actualidad, las emociones son un tema de gran relevancia en el ámbito de la investigación educativa. Los niños expresan las emociones más intensamente que los adultos, y mediante la interacción con su entorno más inmediato, amplían sus experiencias sociales y atribuyen un significado a su campo emocional. Ello auxiliaría en la cimentación del imaginario patrimonial colectivo de esta pequeña ciudadanía formada en los centros escolares.

## REFERENCIAS

- Aranda, A.M. (2003). *Didáctica del Conocimiento del Medio Natural y Social*. Madrid: Síntesis.
- Aranda, A.M. (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Infantil*. Madrid: Síntesis.

- Arizpe y Styles. (2014). *Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bär, B. y Arribas, Ch. (2017). Los cuentos como herramienta para conocer el mundo e implicarnos. *Aula de Innovación Educativa*, 262, pp. 53-57.
- Barton, K.C. y Levstik, L.S. (2004). *Teaching History for the Common Good*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bapat, R. (1997). *Cultural Heritage, Cultural empowerment and Development. Integration of Endogenous Cultural Dimension Into Development (Vol. 2)*. Nueva Delhi: D. K. Printworld Pvt. Ltd.
- Borda, I. (2017). *El cuento infantil y otros géneros literarios infantiles y juveniles*. Málaga: Aljibe.
- Calderón Roca, B. (2018). "La ciudad educadora". Instrumentos didácticos para el aprendizaje del entorno social y cultural en Educación Infantil mediante proyectos educativos: el ejemplo de Málaga romana. *Buscando formas de enseñar: investigar para innovar en didáctica de las Ciencias Sociales*, pp. 895-906. Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.
- Castaño, A. M. (2013). *El alma de los cuentos Los cuentos como generadores de actitudes y comportamientos igualitarios*. Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer Consejería de la Presidencia e Igualdad Junta de Andalucía.
- Cooper, H. (1995). *History in the Early Years*. Londres: Routledge.
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la Historia en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Davallon, J. (2009). Patrimonio, preservación, investigación, objeto, colección, musealización. *Museología. Retorno a las bases*. Universidad de Lieja y Museo Real de Mariemont: ICOFOM.
- Dr. Stain (Flor Gpe. Ortiz R.) (2014). Definición de animación. En *Desarrollo visual y conceptual de un proyecto animado*. Recuperado de: <http://patrolgeist.com/definicion-de-animacion/>
- Estepa-Giménez, J., Domínguez-Domínguez, C., y Cuenca-López, J.M. (1998). La enseñanza de valores a través del patrimonio. Los valores y la didáctica de las ciencias sociales. *Actas del IX Simposium de didáctica de las ciencias sociales*, pp. 327- 336. Lleida: Universitat de Lleida- Asociación Universitaria del Profesorado

de Didáctica de las Ciencias Sociales.

- Gil-Alejandre, J. y Rivero-Gracia, P. (2014). Somos romanos. Análisis de una experiencia de trabajo por proyectos en Educación Infantil. *Clío: History and History Teaching*, 40. Recuperado de: <http://clio.rediris.es/n40/articulos/GilyRivero2014.pdf>
- González-Monfort, N. (2008). Una investigación cualitativa y etnográfica sobre el valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural. *Enseñanza de las Ciencias Sociales: Revista de Investigación*, 7, pp. 23-36.
- 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 ISS.
- Hernández-Cervantes, L. (2014). La enseñanza y el aprendizaje del tiempo histórico en la Educación Infantil. Las representaciones sociales y la práctica docente de una estudiante de maestra de Educación Infantil. *Enseñanza de las Ciencias Sociales, Revista de Investigación* 13, pp. 31-39.
- Hernández Hernández, F. (1998). *El museo como espacio de comunicación*. Trea.
- Heyking, A.V. (2012). *Historical Thinking in the Early Years*. Alberta Education.
- Hooper-Greenhill, E. (1990). The Space of the museum. *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture* (3), 1, pp. 56-69.
- Kazantzidou, D. & Kotsis, K. (2017) Errors and inaccuracies about the environment in fairy tales: An analysis of written text, *Science Education: Research and Praxis*, 61, pp. 9-23.
- López, E. y Rafael Bisquerra, R. (2021). La educación emocional en la infancia: una herramienta pedagógica para el desarrollo humano. *Educadores: Revista de renovación pedagógica*, 277, pp. 18-28.
- Lozano-López, E. (2013). Patrimonio, Arte y Didáctica de las Ciencias Sociales. Análisis y reflexiones sobre una estrategia de aprendizaje en el marco de innovación docente. *Clío: History and History Teaching*, 39. Recuperado de: <http://clio.rediris.es/n39/articulos/estherlozano.pdf>
- Lluch, G. (2006). *De la narrativa oral a la literatura para niños*. Bogotá: Grupo editorial Norma.
- Maroevic, I. (1997). *El rol de la musealidad en la preservación de la memoria*. <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, pp. 144-153.

Meland, A. (2020): Challenging gender stereotypes through a transformation of a fairy tale, *European Early Childhood Education Research Journal* (28), pp. 911-922. DOI: 10.1080/1350293X.2020.1836589

Masoumi, D. (2021). Situating ICT in early childhood teacher education. *Education and Information Technologies* (26), pp. 3009-3026. DOI: [10.1007/s10639-020-10399-7](https://doi.org/10.1007/s10639-020-10399-7)

Miralles-Martínez, P. y Rivero-Gracia, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 15(1), pp. 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, pp. 28-39. DOI: 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.

Piaget, J. (2005). *El desarrollo de la noción del tiempo en el niño*. México, D.F.

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: [10.3916/C25-2005-190](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). URI: <https://repositorio.uam.es/handle/10486/14319>

Robinson, S. (2014). A Multicultural Fairy Tale for Teacher Educators. *National Association for Multicultural Education*. Tucson (AZ)

Rodari, G. (2004). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Planeta.

Seefeldt, C. (1993). History for Young Children. *NCSS, Theory and Research in Social Education*, 21(2), pp. 143-155.

Senehi, J. (2002). Constructive Storytelling: A Peace Process. *Peace and Conflict Studies*

(9), 2, pp. 41-63. DOI: 10.46743/1082-7307/2002.1026

UNESCO (2011). *UNESCO ICT competency framework for teachers*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213475>

Wee, S.; Kim, K. & Lee, Y. (2017): 'Cinderella did not speak up': critical literacy approach using folk/fairy tales and their parodies in an early childhood classroom. *Early Child Development and Care (189)*, 11, pp. 1874-1888. DOI: 10.1080/03004430.2017.1417856

### **Cuentos videonarrados**

Arcoiris. (Dirección). (2021). *Nuestro viaje por el arte* [Cuento videonarrado].  
<https://youtu.be/Xfduu3q-3Es>

Chupipandi. (Dirección). (2021). *Manolito y Manolita*. Un viaje al mundo de las emociones [Cuento videonarrado]. <https://youtu.be/fiICt0mgmIs>

Fantasia. (Dirección). (2021). *Bella la aventurera* [Cuento videonarrado].  
<https://youtu.be/A9YdC4w6oew>

Goofy. (Dirección). (2021). *La aventuras de Caterina Barbarroja*. [Cuento videonarrado]. E. INFANTIL.  
<https://www.youtube.com/watch?v=gVUP1Y2HZjk&list=PLINScCPn0nv9uBN4KgqoOaloZ-PhHg-K5&index=24>

Infancia (Dirección). (2021). *Blancanieves* [Cuento videonarrado].  
[https://youtu.be/MbNrOjTP\\_CI](https://youtu.be/MbNrOjTP_CI)

Las Clowns. (Dirección). (2021). *La nueva cenachera* [Cuento videonarrado].  
<https://youtu.be/8oVYzQF7bak>

Las Marías (Dirección). (2021). *La gran aventura de conocerse* [Cuento videonarrado].  
<https://youtu.be/xFn8qVDGyCI>

Mushu (Dirección). (2021). Lugares misteriosos. [Cuento videonarrado]. E. INFANTIL.  
<https://www.youtube.com/watch?v=YoyF52iDYzk&list=PLINScCPn0nv9uBN4KgqoOaloZ-PhHg-K5&index=14>

PATEXPLOR@. Muestra audiovisual en Youtube.  
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLINScCPn0nv9uBN4KgqoOaloZ-PhHg-K5>

Pluriemplead@s (Dirección). (2021). *El secreto de Gibralfaro*. [Cuento videonarrado]. PRIMARIA.

<https://www.youtube.com/watch?v=rTZmvmnQJSI&list=PLINScCPn0nv9uBN4KgqoOaloZ-PhHg-K5&index=24>

Seños confinadas. (Dirección). (2021). *Las aventuras de Hugo* [Cuento videonarrado]. [https://youtu.be/tMyICv\\_SErI](https://youtu.be/tMyICv_SErI)

Superprofes (Dirección). (2021). *El arte de la diversidad* [Cuento videonarrado] <https://youtu.be/dozOQJHwtIE>

Veteranas incombustibles (Dirección). (2021). *La magia de la Alcazaba* [Cuento videonarrado] <https://youtu.be/jk1Wrr-Z90o>

---

<sup>1</sup> Para consultar los enlaces web relativos a los cuentos videonarrados del Proyecto Patexplor@, remitimos al lector a consultar el epígrafe de Referencias.