



GUÍA DE PRÁCTICAS CREATIVAS Y EDUCACIÓN PATRIMONIAL TRANSMEDIA EN EDUCACIÓN INFANTIL



CREATECH

GUÍA DE PRÁCTICAS CREATIVAS Y EDUCACIÓN PATRIMONIAL TRANSMEDIA EN EDUCACIÓN INFANTIL



Copyright © 2025 Asociación de Educación sobre el Patrimonio Cultural de Finlandia, Fundación SM, INTO SCHOOL, Association KulturAll, HARP

Licencia: Licencia Internacional Creative Commons Atribución- NoComercial - CompartirIgual 4.0

Todas las fotos están protegidas por derechos de autor y no pueden ser utilizadas ni copiadas sin permiso.

Este manual ha sido desarrollado en el proyecto CREATECH (2023–2025) en el marco del programa Erasmus+ KA2, Asociaciones estratégicas en el ámbito de la educación, la formación y la juventud.

Texto: Kati Nurmi, Aleksandra Nikolić, Valeria Pica, Janne Hiedanniemi, Mariola Andonegui Navarro, Julia Uusoksa, Kari Saarilahti y Tuomas Hiedanniemi

Diseño, maquetación y concepto: Martta Rita, Veljko Džikić y Aleksandra Nikolić

Agradecemos a todas las escuelas infantiles, educadores y niños que han participado en CREATECH y que se embarcaron con entusiasmo en este viaje creativo: CRA Entrevallas en La Rioja y Colegio Santa María en Madrid (España), IC Cesira Fiori en Fontecchio, San Demetrio ne'Vestini, Ocre y Fossa (Italia), PU Bajka en Knjaževac, PU Guliver en Belgrado (Serbia), Kirstin päiväkoti en Espoo y Metsäkallion päiväkoti en Vaasa (Finlandia). Nuestro agradecimiento también se extiende a la Agencia Nacional Finlandesa del programa Erasmus+ de la Unión Europea por su apoyo financiero al proyecto.

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden considerarse responsables de los mismos.



**Co-funded by
the European Union**

Índice

7

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN

8

METODOLOGÍA TRANSMEDIA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL

12

CÓMO USAR ESTA GUÍA

14

15

ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL TRANSMEDIA

FAMILIARIZACIÓN CON EL PATRIMONIO CULTURAL:
EXPLORACIÓN SENSORIAL

16

Del objeto a la historia y de la historia al arte 16

Narraciones encadenadas 21

Experimentar entornos culturales a través
de la exploración sensorial 24

Narración intergeneracional 31

CREACIONES DIGITALES

34

Crear una audio historia 34

Crear una película con banda sonora 38

Explorar la cultura a través de la fotografía de 360° 46

NARRACIÓN TRANSMEDIA DEL PATRIMONIO

50

57

EVALUACIÓN

61

CASOS DE ESTUDIO

Ejemplos de proyectos de un año de duración 62

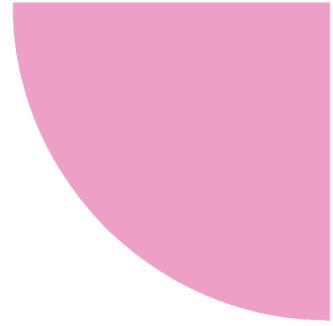
Ejemplos de proyectos más cortos 64

67

RECOMENDACIONES Y TRUCOS

ANEXOS

70



INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN



Educación creativa en la primera infancia con apoyo tecnológico para la valoración del patrimonio cultural.

El proyecto CREATECH es una iniciativa de dos años (2023-2025) financiada por la Comisión Europea en el marco del programa Erasmus+. Coordinada por la Asociación Nacional de Educación Patrimonial de Finlandia (FIN) se implementó en colaboración con INTO SCHOOL (FIN), La Fundación SM (ESP), KulturAll (SRB) y HARP (IT). Además, se involucraron en el proyecto dos escuelas infantiles de cada país participante.

CREATECH combina la pedagogía digital creativa y la narrativa transmedia con el patrimonio cultural, incentivando a los niños a aprender a partir de su entorno cultural local. A través de la exploración sensorial, la imaginación y la creatividad, el proyecto conecta historias del pasado, del presente y del futuro, con el objetivo de hacer que la educación sobre el patrimonio sea significativa, relevante y atractiva para la Educación y Atención a la Primera Infancia (EAPI).

Durante el curso 2024-2025, las escuelas infantiles participantes desarrollaron proyectos creativos donde los niños exploraron el patrimonio cultural a través de sus sentidos y emociones. Con el apoyo de sus educadores, los niños crearon sus propios entornos digitales de 360° para compartir sus historias sobre el patrimonio a través de la música, el vídeo, la fotografía, las artes visuales y el teatro. Estas historias se recopilaron en una exposición online compartida que presenta una visión dinámica del patrimonio cultural guiada por los niños y muestra cómo estos pueden ser narradores y creadores influyentes.

Al combinar herramientas digitales con la exploración práctica y lúdica del patrimonio cultural, CREATECH ofreció a los educadores métodos inspiradores y prácticos para integrar el patrimonio cultural en el aprendizaje cotidiano. Este enfoque animó a los educadores a usar la tecnología de forma creativa, conectar el aprendizaje con el patrimonio local y empoderar a los niños como participantes activos y cocreadores de la cultura.



Patrimonio cultural y competencias clave en la Educación y Atención a la Primera Infancia (EAPI)

El patrimonio cultural es un hilo conductor esencial en el tejido social, que moldea identidades y memorias colectivas. En un mundo en constante cambio, es fundamental ayudar a los niños a comprender y apreciar el patrimonio, especialmente durante sus años de formación en educación infantil. Esta guía ayuda a los educadores a despertar la curiosidad y el interés de los niños por el patrimonio cultural mediante un enfoque transmedia. Al integrar diversas formas de expresión, como la música, el teatro, la fotografía, la narración y las manualidades, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje inmersivas y lúdicas que conecten con los niños y les ayuden a explorar y conectar con sus raíces culturales.

En toda Europa, los marcos de EAPI ofrecen un terreno fértil para este enfoque. Si bien la terminología varía según el país, todos destacan competencias clave similares. En CREATECH, estas competencias se entienden como habilidades interconectadas que se desarrollan de forma natural a través del juego, la exploración y la expresión creativa. Para establecer un marco común para estas competencias clave, se utilizaron las Competencias Clave para



el Aprendizaje Permanente de la Unión Europea . Unificar la terminología no elimina las distinciones locales, sino que reconoce principios y visiones compartidos, demostrando que la esencia del aprendizaje temprano es universal a pesar de las diferencias terminológicas. El aprendizaje permanente se basa en el aprendizaje social: la forma en que las personas desarrollan nuevos conocimientos, habilidades y actitudes a través de la interacción.

En consonancia con este enfoque, y para superar las diferencias terminológicas entre los currículos nacionales, esta Guía aborda las siguientes competencias clave para el aprendizaje permanente:

- **Personal, social y aprender a aprender:** Competencias de pensamiento y aprendizaje, participación social, autoexpresión, habilidades emocionales e interacción social, incluyendo la colaboración con otros.
- **Conciencia y expresión cultural:** Competencia para comprender y respetar diferentes culturas y el patrimonio cultural; explorar la propia identidad, el patrimonio cultural y la creatividad con curiosidad y una mente abierta; expresar e interpretar ideas, sentimientos y experiencias a través de las artes, el juego y la narración de historias.
- **Digital:** Competencia para explorar y utilizar con confianza y creatividad herramientas digitales y audiovisuales sencillas; y utilizar habilidades de narración transmedia para crear y compartir contenido digital.
- **Ciudadanía:** Competencia para respetar a los demás, desarrollar un sentido de pertenencia, cuidar el medio ambiente, actuar de forma responsable y segura, comprender las normas, cooperar, resolver problemas, tomar decisiones en grupo y apreciar diferentes perspectivas.
- **Alfabetización:** Competencia para compartir y comprender ideas, sentimientos y experiencias de diversas maneras: hablando, escuchando, dibujando y usando herramientas digitales; para comunicarse y conectarse con otros de forma apropiada y creativa; para leer e interpretar el entorno; y para observar y comprender diferentes textos, imágenes, objetos e historias orales.

Si bien el currículo de cada país es diferente, todos comparten el compromiso de fomentar el sentido de pertenencia e identidad de los niños, lo que los convierte

en plataformas ideales para implementar la educación patrimonial transmedia. En el caso de España, se alienta a los educadores a incorporar los contextos culturales en el proceso de enseñanza para enriquecer la comprensión que los niños tienen de su entorno.



Acerca de esta guía

Esta Guía ofrece diversas actividades adaptables, alineadas con las Competencias Clave de la UE para el Aprendizaje Permanente mencionadas anteriormente, en centros de EAPI de toda Europa. Diseñada como un recurso flexible, puede ser utilizada de forma independiente por educadores de EAPI y otros que trabajan con niños pequeños. Aunque está pensada para escuelas infantiles, las actividades se pueden adaptar fácilmente para niños mayores y entornos de aprendizaje no formal, como museos.

La Guía ayuda a los educadores a integrar el patrimonio cultural, la creatividad y la narración de historias en el aprendizaje diario de la escuela infantil mediante atractivas actividades prácticas y digitales, que hacen que el patrimonio sea significativo, cercano y accesible para los niños pequeños. A través de la música, los niños pueden descubrir canciones tradicionales que narran historias de su patrimonio. Las actividades teatrales les permiten representar eventos pasados o el folclore local, dando vida a la cultura. La narración de historias inspira a los niños a crear sus propias historias sobre el patrimonio, cultivando la creatividad y la conexión personal. Las actividades manuales les permiten producir objetos tangibles que reflejan sus raíces culturales.

La combinación de métodos digitales y transmedia con estas actividades amplifica su impacto, brindando experiencias enriquecedoras e inmersivas que se alinean con los modos de comunicación contemporáneos. Las plataformas digitales permiten a los niños compartir su trabajo con un público más amplio, fomentando un sentido de comunidad y un patrimonio compartido. La narrativa transmedia promueve la exploración multidimensional de la cultura y el patrimonio, involucrando a los niños a través de diversos medios, como las artes visuales, la música y las narrativas digitales. Al incorporar tecnología creativa, los educadores pueden convertir el patrimonio cultural en una experiencia informativa, dinámica y participativa para los niños.

Utilizar una combinación de actividades que involucren múltiples sentidos, incorporan diferentes modos de expresión y apoyan diversos estilos de aprendizaje ayuda a cultivar los talentos de cada niño, a la vez que profundiza

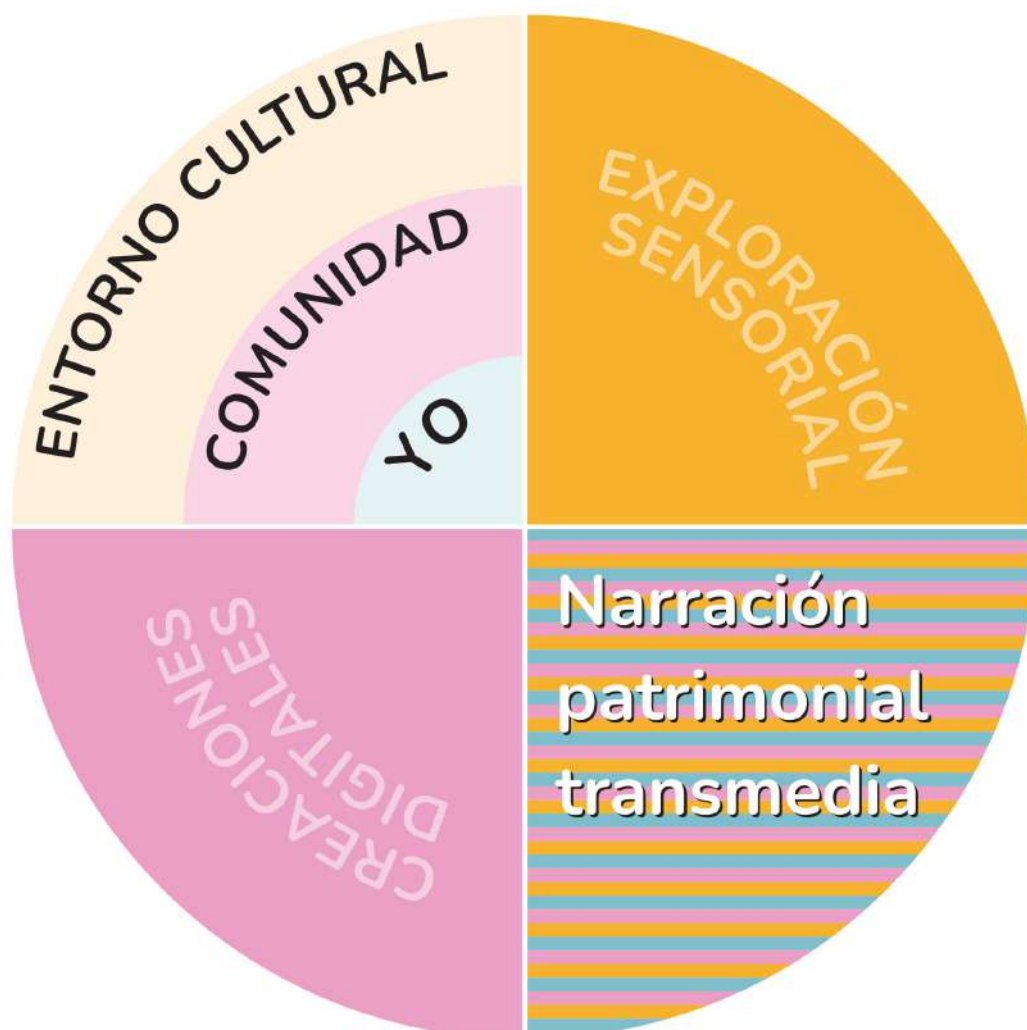


la comprensión y conexión emocional con el patrimonio cultural. Involucrar a madres, padres, abuelos y miembros de la comunidad local enriquece el aprendizaje y fortalece los lazos comunitarios, garantizando que el patrimonio cultural se mantenga como una entidad viva y dinámica, así como una historia compartida y en constante evolución. El objetivo es fomentar la curiosidad, la creatividad y una apreciación duradera del patrimonio cultural, inspirando al alumnado y nutriendo la conciencia cultural de las futuras generaciones.

METODOLOGÍA TRANSMEDIA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL

El Modelo Transmedia de Educación del Patrimonio (THE) se desarrolló e implementó inicialmente como parte del proyecto Narrativas del Futuro en 2021-2022, trabajando con escolares de 7 a 12 años en Finlandia, España y Serbia. A partir de los resultados de este proyecto, el Modelo THE se probó en un entorno de educación infantil y primaria (EAPI) dentro del proyecto CREATECH en 2024-2025.

En CREATECH, la metodología de educación patrimonial se centró en ayudar a los niños a percibir su entorno cultural desde múltiples perspectivas, reconociendo estos lugares como ricas fuentes de historias. Combinó el aprendizaje basado en fenómenos y la narración con el potencial multifacético del patrimonio cultural, que puede explorarse significativamente a través de diversos medios. Estos elementos se unen en el Modelo de Educación Patrimonial Transmedia, adaptado específicamente para entornos de EAPI.





Hay tres segmentos interconectados del Modelo: exploración sensorial, creaciones digitales y narración transmedia del patrimonio, que es un aspecto unificador de la metodología.

La exploración sensorial proporciona una experiencia multisensorial individual de primera mano de un entorno cultural y de elementos del patrimonio cultural junto con interacciones intergeneracionales, con el objetivo de sensibilizar a los niños para la narración de historias sobre el patrimonio.

Las creaciones digitales se realizan en grupo, a través del aprendizaje práctico, con la ayuda de aplicaciones de video y música, donde los niños producen elementos de una historia inspirados en el patrimonio, como narración de audio, imágenes, videos, sonidos y música. La producción digital se complementa con pedagogía artística y actividades creativas, donde los niños diseñan la escenografía, la utilería y el vestuario para sus historias patrimoniales.

Estos elementos tangibles se combinan con creaciones digitales para crear la Narrativa Transmedia del Patrimonio, dando como resultado la producción final de una historia transmedia del patrimonio. En CREATECH, esto culminó en la creación de un entorno digital de 360° compuesto por imágenes, vídeos, sonidos y música que narran una historia única de un lugar cultural elegido por los grupos de niños participantes.

Las observaciones y la experiencia general de CREATECH demostraron que la experiencia directa con entornos culturales y la interacción con miembros mayores de la comunidad local despertaron la imaginación de los niños. Posteriormente, estas experiencias se plasmaron en historias estructuradas e inspiradas en el patrimonio cultural, utilizando una combinación de herramientas creativas, materiales tangibles y medios digitales, que los niños disfrutaron enormemente.



CÓMO USAR ESTA GUÍA

Esta Guía refleja la estructura del Modelo THE, destacando a la vez los aspectos clave de la Educación Transmedia en el Patrimonio. Si bien las actividades pueden adaptarse y utilizarse de forma independiente como talleres, unidades de aprendizaje o sesiones, en conjunto forman un proyecto integrado basado en fenómenos, siguiendo el Modelo THE.

Las actividades comienzan con la familiarización de los niños con el patrimonio en su propio entorno cultural, lo que les ayuda a reconocer su presencia en la vida cotidiana. Además de realizar una exploración del lugar elegido desde una perspectiva temporal —pasado, presente y futuro— mediante actividades in situ y diálogos intergeneracionales, los participantes también reflexionan sobre el valor patrimonial de los objetos cotidianos a través de dinámicas de interpretación creativa basadas en dichos objetos.

Basándose en sus percepciones, experiencias e impresiones individuales del lugar elegido, el proyecto de narrativa transmedia sobre el patrimonio comienza a tomar forma. Los niños imaginan colaborativamente una historia ambientada en el contexto del lugar elegido, dándole vida mediante la utilería, el vestuario y los fondos que crean, junto con imágenes y escenas filmadas. Se les guía para que aprendan a crear audiohistorias, películas con banda sonora y a navegar por imágenes de 360°, desarrollando su propio mundo transmedia inmersivo de 360°. Simultáneamente, sus diversas creaciones se combinan en una historia transmedia sobre el patrimonio y se presentan como una exposición en línea de 360°, mostrando la exploración y la narrativa colectivas de los niños.



ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL TRANSMEDIA

Esta guía se basa en un enfoque pedagógico basado en el juego y en proyectos (ABP), donde los niños aprenden mediante la participación, la exploración práctica y la colaboración. Los educadores actúan como facilitadores y coexploradores, creando oportunidades para el descubrimiento en lugar de dirigir el proceso.

Las experiencias de aprendizaje combinan el juego, la exploración guiada, la narración, la expresión creativa y las herramientas digitales para ayudar a los niños a explorar y expresar su patrimonio cultural de forma significativa y divertida. Las actividades también enfatizan el aprendizaje experiencial y multisensorial, animando a los niños a usar sus sentidos, su curiosidad y su imaginación. Al entrelazar la creatividad, el patrimonio cultural y la tecnología, este enfoque anima a los niños a convertirse en cocreadores activos de su aprendizaje, a la vez que desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas esenciales.

Todas las actividades están centradas en los niños y se pueden programar con flexibilidad para adaptarse a su capacidad de atención y necesidades. Si es necesario, se pueden dividir en sesiones más cortas a lo largo de varios días, con descansos regulares para jugar, moverse y conversar. Esto permite que los niños se mantengan motivados, reflexionen sobre su aprendizaje y disfruten del proceso creativo a su propio ritmo. Las actividades pueden realizarse con una clase completa o subdividirla en pequeños grupos y se adaptan fácilmente a las necesidades y la preparación individual de cada niño.

FAMILIARIZACIÓN CON EL PATRIMONIO CULTURAL - EXPLORACIÓN SENSORIAL

DEL OBJETO A LA HISTORIA Y DE LA HISTORIA AL ARTE

Esta actividad introduce a los niños al patrimonio cultural mediante la exploración y observación de objetos tangibles del patrimonio. Los niños eligen objetos, crean historias inspiradas en sus descubrimientos y los transforman en obras de arte. Los educadores escriben o graban las historias, fomentando así el desarrollo de la curiosidad, la imaginación, la colaboración y la comunicación oral. La actividad tiene dos vertientes:

De un objeto a una historia: los niños exploran objetos patrimoniales con sus sentidos e imaginación, creando y compartiendo sus propias historias.

De la historia a la imagen artística: Los objetos que los niños eligieron y usaron en sus historias se transforman en obras de arte a través del dibujo, la pintura u otros métodos creativos.

Objetivos

- Introducir a los niños al concepto de patrimonio cultural a través de la exploración práctica de diversos objetos tangibles.
- Fomentar la expresión creativa transformando objetos en representaciones artísticas.
- Desarrollar habilidades de narración y comunicación oral a través de narraciones inspiradas en los objetos.
- Fomentar la colaboración, la interacción social y el respeto por las ideas de los compañeros durante las actividades grupales.
- Cultivar la curiosidad y el respeto por otras culturas aprendiendo sobre los objetos que las representan.

Competencias clave

- **Personal, social y aprender a aprender:** Colaboración con compañeros; curiosidad, imaginación y pensamiento reflexivo al descubrir los objetos; desarrollar habilidades emocionales mediante la expresión de los propios sentimientos y la comprensión de las emociones y puntos de vista de los demás
- **Conciencia y expresión cultural:** comprender y respetar el significado cultural de los objetos; expresar ideas y experiencias a través de la narración de historias, medios visuales y digitales; explorar el patrimonio personal y familiar y la diversidad cultural.
- **Digital:** Creación de representaciones visuales o digitales de objetos.
- **Ciudadanía:** Valorar las contribuciones y puntos de vista de los demás.
- **Alfabetización:** Narración oral y desarrollo de la capacidad narrativa inspirada en objetos; comunicación de ideas y experiencias de manera efectiva a través de múltiples formatos.

Duración

De 2 a 3 horas, según la organización, con ritmo flexible y descansos para jugar. La actividad también puede organizarse en 2 a 4 sesiones más cortas e independientes.

Preparativos

- **Objetos:** Reúne al menos 10 objetos diversos del patrimonio tangible que representen diferentes funciones, culturas, períodos históricos y técnicas artísticas. Estos objetos pueden provenir de tu propia colección o de la escuela. Elige objetos según los temas que desees destacar. Por ejemplo, para explorar el pasado, selecciona objetos que ya no se usen, cuya función haya cambiado o que ahora se consideren raros, como una pluma estilográfica o un teléfono fijo. Para examinar la diversidad cultural, incluye objetos que reflejen las diferentes culturas presentes en el grupo. También se pueden usar objetos que los niños traigan de casa que reflejen su familia, su cultura, su lugar de origen o identidad personal.
- **Espacio:** Prepara una mesa para exhibir los objetos, asegurándote de que todos los niños puedan verlos y acceder a ellos. Asigna una pared o área de exhibición para el mural colaborativo o la exposición de arte.

- Agrupamiento: Organiza a los niños en grupos pequeños (4 a 5 por grupo), con un adulto facilitador en cada grupo.

Recursos

- Una mesa para mostrar los objetos.
- Fotografías y fotocopias impresas en blanco y negro de los objetos.
- Pinturas y tizas de colores tijeras, pegamento, cartulina de tamaño A2 o A1
- Dispositivo para grabar las historias (opcional)

Desarrollo

1. De un objeto a una historia

- Los niños forman pequeños grupos alrededor de las mesas para examinar los objetos. Observan, tocan y huelen los objetos, imaginando qué son, de dónde vienen y quién los hizo. El educador guía a los niños, fomentando la curiosidad y la reflexión.
- Cada niño selecciona un objeto que le llame la atención. Se turnan para mostrarlo a sus compañeros, explicando por qué lo eligieron y qué creen que es. El educador puede usar preguntas de apoyo para estimular la imaginación y la reflexión, como:
 - ¿Qué crees que es esto?
 - ¿Quién cree usted que pudo haberlo utilizado y qué hizo con él?
 - ¿De qué está hecho? ¿Puedes tocarlo y saberlo?
 - ¿Has visto o usado algo como esto antes?
 - ¿Cómo te hace sentir este objeto? ¿Feliz, sorprendido, curioso...?

Para fomentar la narración, el educador también puede preguntar: ¿Os imagináis una historia sobre este objeto? ¿Qué ocurre con él? El educador escribe la historia o la graba. También anima a otros niños a compartir sus ideas, experiencias o conocimientos sobre el objeto; por ejemplo, si lo han visto antes, si lo han usado o si tienen uno similar.

Los niños examinan objetos patrimoniales a través de la imaginación y sus sentidos.





2. De la historia la creación artística (de la palabra a la imagen).

-
- A group of children in blue and white uniforms with "Santa Maria Mianista" on the back are gathered around a large mural. One child is standing and drawing, while others are kneeling or sitting. The mural features various religious and historical figures, including a central figure in a red robe, a figure in a blue robe, and a figure in a green robe. There are also depictions of a building, a cow, and a figure in a blue robe. The children are using markers to draw on the mural.

19



Desarrollo ampliado de las actividades sugeridas

Convirtiendo el mural en historias: Para ampliar el proceso de narración, utiliza el mural de objetos patrimoniales creado por los niños como punto de partida. Los niños se sientan frente al mural y seleccionan uno o más objetos que los inspiren a crear sus propias historias. Guía el proceso con delicadeza con preguntas inspiradoras, pero permite que los niños tomen la iniciativa con su imaginación e ideas. Escribe o graba las historias para reflexionar, compartir o realizar actividades creativas posteriores.



Interpretación infantil de los objetos utilizando tiza sobre papel negro.



Recomendaciones

Utiliza papel negro y tizas de colores para que los niños dibujen escenas de su historia. Los niños cuentan la historia al educador, quien la escribe en un papel blanco y la pega sobre la obra. Finalmente, se imprime y se adjunta una fotocopia del objeto original, vinculando la historia y la obra con su origen.

Los niños pueden crear arte digital o stop-motion para dar vida a sus historias en un medio diferente.





NARRACIONES ENCADENADAS

Esta actividad puede combinarse con la discusión basada en objetos o realizarse de forma independiente, según el tiempo y otras circunstancias. Puede involucrar uno o varios objetos. Si se utilizan varios, se crea una cadena narrativa independiente para cada uno.

Esta actividad de la cadena de transmisión del patrimonio ofrece una forma divertida y entretenida para que los niños pequeños conecten con la narración y sus orígenes culturales. Al compartir historias a través de este juego de teléfono intergeneracional, los niños experimentan cómo evolucionan las historias con el tiempo y la importancia de compartir el patrimonio. Esta actividad fomenta la imaginación, la comunicación y la expresión creativa, a la vez que fortalece las conexiones entre iguales a través de experiencias e imaginación compartidas.

Objetivos

- Introducir a los niños al concepto de patrimonio y la narración de historias a través de actividades lúdicas.
- Desarrollar las habilidades de escuchar y hablar a través de la transmisión de historias.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo contribuyendo a una experiencia de narración compartida.
- Promover la creatividad y la autoexpresión mediante la creación de mensajes para las generaciones futuras.
- Fortalecer el sentido de comunidad y pertenencia entre los participantes a través de la herencia cultural y familiar compartida.

Competencias clave

- **Personal, social y aprender a aprender:** fomentar el pensamiento crítico y la confianza en la expresión de ideas y el aprendizaje a través de la narración de historias; fomentar el trabajo en equipo y la cooperación; desarrollar la empatía reconociendo y valorando las opiniones y los sentimientos de los demás durante la actividad.
- **Conciencia y expresión cultural:** Promover la comprensión y el aprecio del patrimonio personal y colectivo a través de la narración de historias y experiencias compartidas; fomentar la creatividad mediante la interpretación y transmisión de historias.
- **Ciudadanía:** Fortalecer el sentido de comunidad y pertenencia participando en narraciones colectivas que conectan generaciones y un patrimonio compartido.
- **Alfabetización:** Mejorar la comunicación verbal y no verbal escuchando, interpretando y contando historias; fortaleciendo las habilidades narrativas.

Duración

Aproximadamente 90 minutos en total.

Preparación

- Entorno: Un espacio cómodo donde los niños puedan sentarse en círculo, asegurando visibilidad y audibilidad.

- Capacitación: Los educadores deben revisar las técnicas de narración de historias y la importancia de la herencia para guiar los debates de manera efectiva.

Recursos

- Objetos: 3-4 elementos seleccionados que puedan representar el patrimonio cultural o familiar (juguetes, artículos tradicionales, fotografías).
- Materiales de escritura:
 - Fichas narrativas para escribir la historia final.
 - Papel y lápices de colores/marcadores para crear dibujos/textos.
- Material para la cápsula del tiempo:
 - Tubos o cajas de cartón para montar la cápsula del tiempo
 - Artículos decorativos (pegatinas, cinta decorativa adhesiva) para personalizar la cápsula del tiempo.
- Colchonetas o sillas pequeñas para que los niños se sienten cómodamente en círculo.

Desarrollo

1. Introducción (10 minutos)

- Reúne a los niños en círculo y presenta el concepto de patrimonio y de historias. Comenta cómo las historias se transmiten de generación en generación.
- Utiliza un lenguaje sencillo y ejemplos relevantes para los niños (por ejemplo, historias familiares, cuentos de hadas).

2. Actividad propedéutica (15 minutos)

- Presentar de 3 a 4 objetos relacionados con diferentes historias. Por ejemplo, un juguete, una foto familiar, un objeto tradicional, etc.
- Fomenta una discusión grupal donde los niños describan lo que ven, sientan e imaginen sobre los objetos. Haz preguntas orientadoras:
 - “¿Qué crees que es esto?”
 - “¿Quién pudo haberlo utilizado?”
 - “¿Qué historia podría contar?”
- Cada niño tiene la oportunidad de compartir sus pensamientos.

3. Cadena de transmisión del patrimonio (20 minutos)

- Elige un objeto para iniciar la cadena. El educador empieza susurrando una historia corta relacionada con el objeto al primer niño de la fila mientras se lo entrega.
- Luego, cada niño susurra la historia que recibió al siguiente niño, mientras pasa el objeto hasta que llega al último niño.

4. Intercambio y reflexión (15 minutos)

- El último niño comparte la versión final de la historia con el grupo.
- Compara y contrasta la historia original con la interpretación final, resaltando los cambios y el resultado divertido de la narración colectiva.

5. Creación de la cápsula del tiempo (20 minutos)

- Escribe en colaboración la “historia del patrimonio” compartida por el último niño.
- Pídele a cada niño que cree un dibujo o un mensaje corto para las generaciones futuras basado en su herencia familiar o cultural.
- Empaqueta el objeto, la historia escrita y los dibujos/mensajes en un tubo o caja de cartón para crear la cápsula del tiempo.

6. Resumen y conclusión (10 minutos)

- Reúne a los niños nuevamente y analiza lo que aprendieron sobre las historias y el patrimonio.
- Comenta y destaca la importancia de compartir historias y cómo cada cuento contiene una parte única de su identidad colectiva.



Niños
transmitiendo una
historia jugando al
teléfono roto.

Recomendaciones



Esta actividad también puede realizarse como un clásico juego de teléfono roto o de susurros. Tras explorar los objetos, el grupo selecciona uno para inspirar una historia en cadena. El primer niño piensa en una palabra relacionada con el objeto y se la susurra al siguiente. Cada niño añade una palabra u oración por turnos, transmitiéndola en voz baja. Después de que el último niño comparta la historia completa en voz alta, seguida de una discusión grupal para reflexionar sobre lo escuchado y lo que cambió, se hace evidente la evolución del patrimonio a lo largo del tiempo.

Esto se puede repetir con otros objetos o usar un grupo de objetos en modificaciones, de modo que el niño utilice cualquier objeto disponible a voluntad para su aportación. Esto también se puede hacer añadiendo oraciones completas en cada turno.

EXPERIMENTAR entornos culturales A TRAVÉS DE LA EXPLORACIÓN SENSORIAL

Esta actividad invita a los niños a explorar su entorno cultural —cualquier lugar que tenga un significado especial para ellos— a través de una exploración multisensorial. El objetivo es que los niños vean su entorno familiar con nuevos ojos, redescubriendo espacios que creían conocer al experimentarlos con todos sus sentidos en el presente, imaginando el pasado y soñando con futuros posibles. La exploración no se trata solo de observar. Se trata de conectar, descubrir y contar historias. Al viajar a través del tiempo, los niños construyen un vínculo más profundo con los lugares donde viven, juegan y crecen. Al contar sus historias mediante diversas técnicas, como creaciones plásticas o presentaciones digitales, los niños se convierten en artistas y participantes activos en la creación de narrativas del patrimonio cultural.



Objetivos

- Ayudar a los niños a experimentar un lugar familiar a través de la exploración multisensorial.
- Desarrollar la conexión personal de los niños con su entorno cultural.
- Apoyar la reflexión sobre el tiempo dentro de un espacio físico.
- Fomentar la curiosidad y la imaginación a través de la narración de historias y la expresión creativa.

Competencias clave

- **Personal, social y aprender a aprender:** Explorar lugares y épocas a través de la curiosidad, el juego sensorial y la imaginación; participar activamente en actividades grupales y escuchar a los demás.
- **Conciencia y expresión cultural:** reconocer el significado cultural de los lugares cotidianos; compartir ideas y experiencias a través de historias, expresión creativa, creación plástica y diálogo respetuoso; ser participantes activos en la configuración de las narrativas del patrimonio cultural.
- **Digital:** Uso de herramientas digitales para explorar y documentar su entorno; uso de diversas herramientas digitales para transmitir sus experiencias e historias.
- **Ciudadanía:** Desenvolverse con seguridad en entornos naturales y espacios compartidos, así como reflexionar sobre las propias emociones y respuestas ante el entorno.
- **Alfabetización:** compartir observaciones, ideas e historias; analizar el entorno y fomentar el desarrollo de la alfabetización ambiental.

Duración

Se puede dividir en actividades de mañana y tarde o en dos días dependiendo de dónde se encuentre el sitio elegido y qué métodos artísticos se elijan para contar historias.

Preparativos

- Si es necesario, visita el sitio de antemano para verificar la seguridad física y definir los límites geográficos para la exploración.

- Asegúrate de que haya suficientes adultos para supervisar y apoyar a los niños durante la exploración y tiempo suficiente para el recorrido.

Recursos

- Material para la toma de notas para adultos
- Pequeñas cajas o bolsas para recolectar materiales naturales (opcional)
- Materiales de artes y manualidades y/o herramientas digitales para presentar las historias

Desarrollo

1. Actividades previas a la visita

- Conversa con los niños sobre qué lugares de su entorno les parecen especiales o significativos. Podría ser cualquier sitio: un parque, un espacio de juego, un bosque, un lugar emblemático local, etc.
- Use un mapa digital para ayudar a los niños a comprender cómo el lugar elegido se integra en el mundo. Comience con una vista global y amplíe gradualmente (la Tierra, el continente, el país, la región, la ciudad, el barrio) hasta llegar a la ubicación específica. Esto ayudará a los niños a comprender la conexión entre el mundo y su entorno local.
- Antes de visitar el lugar elegido, hablen sobre él. Preguntas de apoyo:
 - ¿Qué te gusta de este lugar?
 - ¿Lo habías visitado antes? ¿Qué hiciste allí?
 - ¿Qué puedes oír, oler o ver cuando estás allí?
 - ¿Cómo te sientes en este lugar? ¿Feliz, emocionado, curioso...?
 - ¿Qué hace que este lugar sea especial para ti?

2. Exploración sensorial y narración de historias a través del arte.

La exploración sensorial guía a los niños a través del tiempo, animándolos a explorar el mismo lugar desde diferentes perspectivas. El primer viaje va del presente al pasado, y el segundo, del presente al futuro, seguidos de narraciones y presentaciones artísticas.

En el sitio, explica que el objetivo es explorar el lugar usando todos los sentidos: la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto. Encuentre las partes del cuerpo con las que percibe estas sensaciones. Explique los límites geográficos y las reglas para explorar el lugar de forma segura. Dependiendo del grupo, puede dejar que los niños exploren libremente, en grupo o en grupos pequeños dirigidos por adultos. También puede enmarcar las visitas al sitio como “búsquedas del tesoro en el tiempo”, donde los niños se convierten en exploradores que recolectan pequeños materiales naturales (piedras, hojas) como tesoros para sus interpretaciones creativas. Concéntrate en fomentar la observación, la imaginación y la creatividad de los niños. El objetivo no es dar respuestas “correctas”, sino usar la imaginación.

1º Viaje al presente y al pasado, y narración de historias



- **El presente – “¿Cómo es este lugar ahora?” (5-10 minutos)**

Pide a los niños que experimenten el lugar en el momento presente: ¿qué ven, oyen, huelen y sienten a su alrededor, y qué no? Anímalos a observar con atención, escuchar atentamente los diferentes sonidos; oler el aire y el entorno; tocar los objetos que encuentren, etc. Además, invítales a observar el lugar desde diferentes perspectivas: desde arriba, desde abajo o desde cualquier punto estratégico que encuentren. Pregúntales sobre sus experiencias. Si es necesario, toma nota de lo que le digan los niños para ayudarles a revivir los recuerdos durante la narración.

- **El pasado – “¿Cómo era este lugar antes?” (5-10 minutos)**

Ayuda a los niños a comprender la perspectiva temporal. El pasado, por ejemplo, cuando sus padres o abuelos eran niños. Pídeles que retrocedan en el tiempo, concretamente que caminen hacia atrás, e imaginen cómo se veía, sonaba o se sentía el lugar en el pasado. Anímalos a pensar en historias, personas y eventos anteriores a su tiempo. ¿Qué es lo más antiguo que pueden ver? ¿Quién pudo haber estado aquí y qué hacía? ¿Qué historias podrían haber sucedido en este lugar antes de su tiempo?

Niños que participan en el paseo sensorial.



- **Narración de historias a través de interpretaciones artísticas**

Tras la visita al sitio, los niños reflexionan y comparten sus experiencias en grupos pequeños mediante actividades creativas y artísticas. Usad las notas tomadas durante la visita para recordar los detalles. Cada grupo presenta su obra de arte y cuenta su historia: «[nuestro sitio] en el pasado». El educador también puede escribir la historia de los niños y leérsela a todos.

Sugerencias para interpretaciones artísticas:

- Utiliza materiales naturales recolectados (hojas, piedras, etc.)
- Dibuja o pinta un mural compartido
- Construye con bloques de juego
- Recrea una escena con juguetes
- Crea animaciones stop-motion sencillas



Niños colaborando en un mural inspirado en su exploración sensorial del lugar elegido.

2º viaje al futuro y narración de historias

- **El presente – “¿Cómo es este lugar ahora?” (5-10 minutos)**

Pide a los niños que experimenten el lugar en el momento presente a través de sus sentidos. Aunque esto se hizo durante el primer recorrido, les ayuda a concentrarse en la experiencia actual, y algunos detalles sensoriales podrían haber cambiado. Haz preguntas orientadoras y toma notas para registrar sus observaciones.

- **El futuro: “¿En qué podría convertirse este lugar?” (5-10 minutos)**

Ayuda a los niños a comprender la perspectiva temporal. El futuro, por ejemplo, cuando sean adultos. Pídeles que avancen en el tiempo, concretamente, e imaginen o sueñen con el futuro del lugar. ¿Cómo se verá el lugar cuando sean mayores? ¿Qué partes permanecerán y cuáles podrían desaparecer? ¿Qué será diferente y qué cosas nuevas podrían surgir? Fomenta la imaginación y el debate sobre posibles futuros.

- **Narración de historias a través de interpretaciones artísticas**

Tras la visita al sitio, los niños reflexionan y comparten sus experiencias en grupos pequeños mediante actividades creativas y artísticas. Utilizad nuestras sugerencias o cread vuestros propios métodos de expresión artística para contar la historia de «[nuestro sitio] en el futuro».



*Niños
mostrando su
interpretación
artística del
Lugar elegido
creada después
del recorrido
sensorial.*



Consejos

Incorpore un juego de escondite en la visita y exploración del sitio. Los niños pueden jugar al escondite; esconder objetos naturales que hayan encontrado y otros intentar encontrarlos usando pistas sensoriales; o esconder “cápsulas del tiempo” con pequeños objetos o mensajes para el futuro.



Niños viéndose retratados en una foto de 360° por primera vez.



- La actividad puede adaptarse como un solo recorrido dividiendo a los niños en tres grupos. Cada grupo analiza la perspectiva temporal que le ha sido asignada (presente, pasado o futuro), elabora una historia colectiva con su correspondiente interpretación creativa y comparte el resultado con el resto de la clase.
- Durante el paseo sensorial, explora la flora y fauna y su significado cultural. Dialoga sobre cómo las distintas culturas interactúan con su entorno natural, fomentando la curiosidad y un sentido de pertenencia al mundo que las rodea

NARRACIÓN INTERGENERACIONAL

La actividad se plantea como una plataforma para la narración intergeneracional y la interacción entre niños y personas mayores (u otros adultos, como sus padres), quienes comparten experiencias personales vinculadas al lugar seleccionado por los niños para su exploración. Este lugar actúa como un detonante de recuerdos, más que como un tema en sí mismo, y puede representar un espacio asociado a costumbres, tradiciones o juegos cotidianos de generaciones anteriores. Se invita a los niños a profundizar en la historia del lugar incorporando sus propias observaciones y reflexiones



Grabando historias sobre 'nuestro patrimonio' contadas por vecinos del lugar.

Visitando el "Lugar Elegido" con familias.



Objetivos

- Enriquecer la experiencia de los niños en relación con el Lugar Elegido, integrando significados y valores del pasado a partir de las vivencias personales de generaciones anteriores.
- Ofrecer a las personas mayores de la comunidad local la oportunidad de participar en una experiencia de educación patrimonial.
- Evidenciar el valor de la interacción intergeneracional en el contexto de la educación patrimonial dentro de la Educación y Cuidado de la Primera Infancia (ECPI).

Competencias clave

- **Personal, social y aprender a aprender:** Participación e implicación; pensamiento y aprendizaje inspirados en la interacción con los mayores y comprensión de las relaciones temporales; habilidades emocionales, especialmente si los mayores participantes forman parte de las familias de los niños implicados; interacción social, específicamente intergeneracional.
- **Conciencia y expresión cultural:** comprender la relación entre las personas y los lugares, y los valores que estas relaciones pueden tener; reconocer diferentes aspectos de la cultura y las diferentes culturas relacionadas con el entorno cultural en las historias del pasado.
- **Ciudadanía:** Comprender las relaciones entre las personas en la sociedad y los roles que pueden desempeñar en la transmisión de la cultura; siendo escuchados en la comunidad.
- **Alfabetización:** Comprender la narración de historias como una forma de expresar pensamientos, así como recuerdos, y cómo la narración puede tener diferentes formas, siendo la transmisión oral la más tradicional; mejorar las habilidades lingüísticas a través de la narración oral.

Duración

Dependiendo de la versión de la actividad y del número de participantes mayores, 1-2 horas o hasta media jornada, con pausas para jugar y discutir en el grupo.

Preparativos

- Comunicación previa e invitación a los adultos participantes (la actividad puede involucrar uno o varios narradores invitados), que pueden ser abuelos de los niños o miembros de la comunidad local familiarizados con el patrimonio local o el entorno cultural de interés para los niños.
- Pide a los participantes que traigan recuerdos personales para ilustrar sus historias relacionadas con el Lugar Elegido u otro tema de patrimonio local acordado.

Recursos

Recuerdos personales traídos por los participantes adultos (opcional)

Desarrollo

- Los niños se organizan para sentarse en círculo frente al narrador(es).
- Cada narrador cuenta una breve historia sobre sus propias vivencias pasadas, de su propia infancia o juventud, relacionadas con el tema previamente acordado.
- Los niños siguen la historia produciendo activamente sonidos, movimientos corporales y otras simulaciones de elementos sensoriales de la historia.
- Los educadores facilitan la interacción adicional entre los narradores y los niños al alentarlos a compartir su comprensión de las historias.

Actividad intergeneracional alternativa:

- Los niños se encuentran con sus abuelos y otros voluntarios mayores de la comunidad local al aire libre y visitan juntos el Lugar Elegido.
- Los narradores mayores cuentan a los niños historias sobre cómo era el lugar en el pasado, cómo los niños solían pasar el tiempo allí, etc.
- Se anima a los niños a hablar con los narradores, hacerles preguntas y dar sus propias opiniones sobre las historias compartidas.
- Los niños pueden entrevistar a ciudadanos locales mayores en la calle e incluso visitar residencias o centros de día de personas mayores.

Recomendaciones

- Esta actividad puede ser una experiencia multisensorial. Por ejemplo, si un juego infantil es el eje central de la historia, también podría ir acompañado de una rima que el narrador repita. La narración también puede enriquecerse con elementos sensoriales como plantas para oler, objetos para tocar o fotos antiguas para ver.
- Esta actividad también puede ser interactiva. Los niños pueden cantar cuando una rima o canción forma parte de la narración, o participar en juegos o dramatizaciones cuando, por ejemplo, se menciona una tradición o comportamiento particular en el cuento. Una manera de hacer que la narración sea interactiva consiste en incorporar una práctica del pasado, poco conocida para los niños, que puedan representar o recrear después de escuchar la historia.
- Los niños, guiados por los educadores, pueden experimentar cada fase de la historia simulando movimientos. Esto puede hacerse en paralelo a la narración, pero la historia también puede volver a contarse mediante representaciones e imágenes justo después de terminar.



CREACIONES DIGITALES

CREAR UNA AUDIO HISTORIA



¡Todos los niños son narradores natos!

Les encanta hablar, cantar, susurrar e inventar. Crear una historia en audio les permite transformar sus voces, sonidos e ideas en algo único para revisitar y compartir.

Al utilizar una aplicación de grabación de audio (como GarageBand o equivalente), los niños pueden:

- Graba sus voces como personajes, narradores o cantantes/raperos.
- Añade efectos de sonido, paisajes sonoros y música para dar vida a sus historias.
- Celebrar y reinterpretar su propio patrimonio cultural contando historias que les interesen.
- Fomentar el trabajo en grupo, desarrollando habilidades de colaboración y sentido de orgullo por las creaciones colectivas.

Esta actividad respeta los derechos de los niños a crear, interpretar y definir la cultura a través de su propia voz e imaginación.



Niños grabando sus voces como personajes de su propia historia.



Objetivos

- Animar a los niños a inventar, crear y grabar una historia juntos.
- Introducir a los niños a la creación de sonidos, grabación y edición sencilla con el apoyo de sus educadores.
- Promover la narración de historias como una forma de preservar y crear patrimonio cultural.
- Fomentar el trabajo en equipo, la imaginación y la diversión.

Competencias clave

- Personal, social y aprender a aprender: compartir ideas, respetar los turnos y escuchar a los demás.
- Conciencia y expresión cultural: contar historias que reflejen la vida, las tradiciones y la creatividad de los niños.
- Digital: explorar la tecnología de grabación de manera sencilla y divertida utilizando la voz y el sonido para una expresión significativa.

Duración

Dos días de actividades organizadas con pausas regulares destinadas al juego.

Preparativos

- 30 minutos para configurar GarageBand (u otra aplicación de grabación de audio) y conectar altavoces externos.
- Prueba el volumen de la señal de entrada del micrófono interno de la tableta con tu voz.
- Imprime la plantilla del guión gráfico de audio en papel A4 para que los niños diseñen y graben su historia, sonidos y música (ver Recursos).
- Si es necesario, los educadores pueden familiarizarse con los tutoriales en video de GarageBand preparados por INTO SCHOOL fáciles de seguir para educadores y útiles para guiar a los niños en la narración de historias en audio (ver Recursos).

Recursos

- Tableta (iPad de Apple o equivalente)
- Una aplicación de grabación de audio (GarageBand o equivalente)
- Micrófono externo y adaptador (opcional, para un sonido más claro)
- Altavoces y un proyector o televisor para escuchar en grupo.
- Papel y lápices para planificar la historia y los personajes.
- Objetos cotidianos para hacer efectos de sonido (por ejemplo, campanas, tazas, papel, bloques)
- [Plantilla de guión gráfico de audio imprimible de INTO SCHOOL](#) (ver Anexos)
- [Videotutoriales de GarageBand fáciles de seguir para educadores, de INTO SCHOOL](https://vimeo.com/showcase/intoschoolct) (<https://vimeo.com/showcase/intoschoolct>)

Plantilla de guion gráfico de audio de INTO SCHOOL

Desarrollo

1. Ronda de relatos

- El educador pregunta: “¿Qué tipo de historia vamos a crear? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué pasa primero? ¿Qué pasa después? ¿El final...?”
- Los niños comparten sus propias ideas; el grupo decide una trama simple (fantasía, vida cotidiana o cuento cultural).
- La historia se mantiene breve, concisa y clara (1–3 minutos).

2. Dibujando la historia

- Los niños dibujan personajes, escenas y momentos clave.
- El educador organiza los dibujos para ayudar a estructurar la grabación.

3. Grabación de voces

- Los niños se turnan para narrar o representar voces.
- Pueden hablar, susurrar, gritar, reír o cantar/rapear.
- Los niños graban cada parte de voz en una pista separada en una aplicación con la ayuda de educadores.

4. Agregar efectos de sonido y música

- Los niños exploran las opciones de sonido y la grabación foley:
 - Graba sonidos cotidianos (por ejemplo, pasos dramáticos, agua fluyendo, papel crujendo, pelotas rebotando, tazas tintineando).
 - Utiliza efectos de sonido integrados o instrumentos sencillos en GarageBand (o equivalente).



Niños creando efectos de sonido para su audio-historia.



Diferentes formas de hacer música para una historia en audio.



- Agrega música de fondo suave (guiada por el educador).

5. Escuchamos juntos

- El educador reproduce la grabación.
- Los niños pueden comentar, sugerir cambios o agregar más sonidos.

6. Presentamos la audio-historia

- La versión final se reproduce para todo el grupo.
- Las luces se pueden atenuar, los niños pueden cerrar los ojos y “escuchar con su imaginación”.
- ¡Celebremos juntos! Aplaudan, aplaudan y nombren a todos los niños como narradores y artistas sonoros.

7. Preguntas para los niños

- “¿Qué sonido o voz te gustó más de nuestra historia?”
- “¿Cómo hizo la adición de sonidos que la historia fuera diferente o más divertida?”
- ¿Qué parte de la historia te hizo sentir orgulloso?
- “Si representáramos esta historia a otros niños, ¿qué aprenderían?”

8. Reflexión para los educadores

- ¿Todos los niños tuvieron la oportunidad de contribuir con una voz o un sonido?
- ¿El proceso reflejó la creatividad, el humor y los antecedentes culturales de los niños?
- ¿Los niños se sintieron orgullosos y celebrados como autores de su propia cultura?

CREAR UNA PELÍCULA CON BANDA SONORA

¡Todo niño tiene derecho a ser un creador de cultura, no sólo un consumidor!

Los niños tienen derecho a jugar, imaginar y contar sus propias historias, a crear sus propias canciones y a que se valoren sus ideas. Cuando crean su propia película con su propia banda sonora, no solo adquieren nuevas habilidades, sino que también moldean, interpretan y comparten su propio patrimonio cultural.



Esta actividad invita a los niños a:

- Compartir sus voces, historias y tradiciones.
- Generar confianza al ver sus ideas convertidas en una película.
- Experimentar el trabajo en equipo y la amistad a través de la colaboración creativa.
- Explorar la música, el sonido y la narración como herramientas para expresar emociones e identidad.

El proceso en sí es tan importante como el producto: los niños aprenden que sus ideas, intereses, emociones, habilidades y creatividad importan y son respetados. Esta actividad no se trata de hacer una película perfecta. Se trata de darles la oportunidad de soñar, crear y definir su propio patrimonio cultural del futuro.

Objetivos

- Animar a los niños a inventar y contar su propia historia.
- Empoderar a los niños para crear música y sonidos que expresen sus ideas.
- Celebrar el patrimonio cultural valorando las propias interpretaciones y contribuciones de los niños.
- Fomentar el trabajo en equipo, la alegría y el orgullo por la creatividad colectiva.

Competencias clave

- **Personal, social y aprender a aprender:** escuchar, compartir y colaborar; descubrir que la creatividad es una habilidad que todos podemos disfrutar y practicar juntos, independientemente de la edad o del estatus social.
- **Conciencia y expresión cultural:** contar e interpretar historias culturales; conceptualizar, presentar y expresar ideas abstractas a través del arte y obras creativas.
- **Digital:** Investigar el uso de tecnología sencilla guiado por un educador.
- **Ciudadanía:** Colaborar y participar en actividades creativas compartidas, contribuyendo al aprendizaje grupal y a las experiencias culturales.
- **Alfabetización:** Contar e interpretar historias y comunicar ideas y experiencias a través de múltiples formas, incluida la expresión narrativa y artística.

Duración

De dos a tres días con actividades divididas con descansos regulares para jugar.

Preparativos

- 30 minutos para configurar el equipo, probar conexiones y adaptadores.
- Imprime la plantilla del guión gráfico de la película en papel A4 para que los niños planifiquen y filmen su historia, graben voces en off narrativas y diseñen qué fondo, música y efectos de sonido usar para las diferentes escenas (ver Recursos).
- Si es necesario, los educadores pueden familiarizarse con tutoriales en video fáciles de seguir de iMovie y GarageBand creados por INTO SCHOOL para guiar con confianza a los niños en la creación de películas y música (ver Recursos).



Una buena planificación es la mitad del trabajo realizado. Para mantener una estructura clara para la actuación y la filmación, es importante planificar con anticipación y crear un guión gráfico conciso para la película que se va a rodar.

Recursos

- Tableta con cámara (iPad de Apple o equivalente)
- Trípode o soporte para tableta conectado a un soporte de micrófono
- Aplicación de edición de vídeo sencilla (iMovie o equivalente)
- Aplicación para crear música (GarageBand o equivalente)
- Atrezzo, telas y objetos de aula para escenografía y vestuario
- Papel y lápices para el guion gráfico
- [Plantilla de guión gráfico de película imprimible de INTO SCHOOL](#) (ver Anexos)
- [Tutoriales en vídeo de iMovie y GarageBand fáciles de seguir para educadores, realizados por INTO SCHOOL](https://vimeo.com/showcase/intoschoolct) (<https://vimeo.com/showcase/intoschoolct>)



MOVIE STORYBOARD

MOVIE TITLE _____

CREATORS _____

	Scene _____	Scene _____	Scene _____	Scene _____
NARRATIVE 				
BACKDROP 				
ACTION 				
MUSIC 				
SOUND FX 				

Plantilla de guión gráfico de película imprimible de INTO SCHOOL

Desarrollo

1. Ronda de narración de historias

- Los niños se reúnen en un círculo guiados por el educador.
- El educador invita: “¿Qué tipo de historia queremos crear juntos?”
- Se anima a los niños a incorporar elementos de su hogar, del pensamiento creativo y/o de su patrimonio cultural en su trabajo.
- La voz de cada niño es bienvenida y entrelazada en la historia.

2. Dibujamos el guion gráfico

- Los niños dibujan y describen las partes claves de su historia.
- Sus dibujos se convierten en el plan de rodaje, su propio “mapa” de la película.



Interpretaciones visuales de diferentes escenas de una historia.

3. Elección de roles

- Los niños eligen lo que les entusiasma: actuar, ayudar con la cámara, mover accesorios, hacer disfraces o dirigir.
- El educador organiza los turnos, el trabajo en equipo y recuerda a los niños que cada rol es igualmente importante.

4. Filmar la película

- Los niños toman la iniciativa en la filmación de escenas cortas de su guión gráfico, mientras el educador apoya el proceso.
- La prioridad está en la diversión, el juego y la creatividad, no en la perfección.



Niños toman la iniciativa para actuar y filmar su historia utilizando una pantalla verde.



Creación de una animación stop motion con la ayuda de un profesor.



5. Crear la banda sonora

- Los niños experimentan con sonidos, ritmos y grabaciones de voz en una aplicación de creación musical.
- Crean música, paisajes sonoros y/o efectos de sonido que se sienten adecuados para su propia historia.
- El educador apoya el proceso colocando sonidos en las escenas correctas.



Grabación de una canción creada por el grupo.



Niños creando sus propias canciones en GarageBand.

6. Estreno de la película

- Todos los padres y abuelos están invitados con suficiente antelación al gran estreno de la película.
- El espacio de aprendizaje se convierte en un cine: se atenúan las luces, se ofrecen bocadillos, todos se reúnen para ver las películas.
- El grupo ve la película y celebra sus propios trabajos creativos compartidos.
- El educador dirige el aplauso y reconoce a todos los niños como artistas individuales y creadores culturales, así como un colectivo artístico.

Niños viendo sus propias películas y celebrando los resultados.





7. Preguntas para los niños

Después del estreno, se invita a los niños a reflexionar:

- **Su papel:**
 - “¿Qué parte del proyecto disfrutaste más?”
 - ¿Qué cosas te hicieron sentir orgulloso?
- **La historia:**
 - ¿Qué crees que cuenta nuestra historia sobre nosotros?
 - “¿Qué parte fue la más divertida de ver?”
- **Los sonidos:**
 - “¿Cuál fue tu sonido o canción favorita?”
 - “¿Cómo transforman los sonidos la historia?”



8. Reflexión para los educadores

- ¿Los niños sintieron que eran dueños de su historia?
- ¿Se escucharon, apreciaron y valoraron todas las voces de los niños?
- ¿Cómo apoyó la actividad el derecho de los niños a crear y compartir su propia cultura?
- ¿Cómo se sintieron los propios profesores al crear nueva música con los niños?

Niños filmando escenas para su película en el lugar elegido, el bosque cercano.



EXPLORAR LA CULTURA A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA DE 360°



Los niños tienen derecho a ver el mundo a través de sus propios ojos y a compartir esa visión con los demás. La fotografía de 360° ofrece una forma mágica de capturar espacios, tradiciones e historias desde todos los ángulos al mismo tiempo. Una foto de 360° captura todo lo que nos rodea, al igual que los cuentos infantiles capturan la riqueza de la imaginación y de la cultura. La fotografía en 360° permite a los niños explorar, crear y reinterpretar el patrimonio cultural de manera inmersiva y participativa.

Ya sea que la actividad se realice en grupos pequeños o en un gran equipo, los niños aprenden que sus ideas importan, sus voces dan forma a cómo se ve el mundo y su entorno más cercano se convierte en un espacio donde pueden descubrir, interpretar y disfrutar juntos el patrimonio cultural.



Objetivos

- Introducir a los niños a la magia de la fotografía de 360°.
- Animar a los niños a elegir y contar historias sobre lugares y objetos significativos.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, ya sea en grupos pequeños o en grupo completo.
- Celebrar el patrimonio cultural permitiendo que los niños lo interpreten y definan ellos mismos.

Competencias clave

- Personal, social y aprender a aprender: trabajar en equipo, compartir y respetar los turnos de intervención; descubrir nuevos puntos de vista, literal y figurativamente.
- Conciencia y expresión cultural: Descubrir, capturar y dar sentido a los espacios, las tradiciones, las personas y el patrimonio cultural.
- Digital: Uso lúdico de la tecnología inmersiva.
- Alfabetización: Utilizar múltiples formas de expresión (digital, visual, narrativa) para comunicar experiencias e ideas.

Duración

Media jornada o una jornada con ritmo flexible y descansos para jugar y debatir.

Preparativos

30 minutos para cargar y probar la cámara 360°: conéctala a una tableta/pantalla y prepara un espacio seguro, tranquilo y aislado para la experiencia de visualización en grupo.

Recursos

- Una cámara de 360° (Insta360 o equivalente)
- Trípode o monopie.
- Tableta o computadora con una aplicación o software de recorrido virtual de 360°
- Proyector o pantalla de gran formato para visualizar los contenidos en grupo.
- Opcional: telas, utilería y/o elementos culturales para incluir en las fotos.

Implementación

1. Descubrimiento y juego
 - Muestra la cámara al grupo.
 - Pregunta: “¿Qué crees que puede ver esta cámara especial?”
 - Demuestra el resultado a los niños: toma una fotografía de 360° del grupo para que los niños puedan verse desde todos los ángulos: ¡es divertido para todos!

2. Planificación de la historia y configuración de fotografías de 360°

- El educador invita: “¿Qué lugar queremos mostrar en nuestra foto de 360°? ¿Qué os gustaría mostrar a los demás sobre este lugar? ¿Por qué os gusta y qué lo hace importante para vosotros?”
- En cada grupo: deciden juntos qué espacios u objetos capturar.

¡Recomendación!

Una opción para todo el grupo: En lugar de dividirse en grupos pequeños, traten al grupo como un solo equipo creativo. Los niños pueden votar, levantar la mano o turnarse para decidir dónde tomar cada foto, aprendiendo así habilidades para el futuro.

3. Hacer las fotografías

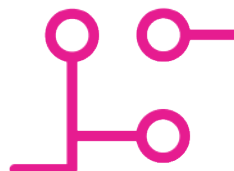
- Coloca la cámara en lugares elegidos (por ejemplo, rincones del aula, lugares de juegos, cerca de un objeto traído de casa, etc.).
- Los niños se turnan para presionar el botón, ajustar los accesorios o decidir dónde colocar el trípode.
- El educador apoya y garantiza la seguridad de todos los niños.

4. Explorando juntos

- Reúnanse alrededor de una pantalla o proyector para ver las fotos de 360°.
- Los niños deslizan, inclinan o mueven la vista mientras otros dicen lo que observan.
- El educador pregunta: “¿Qué vemos si nos damos la vuelta? ¿Qué hay encima? ¿Qué se esconde detrás?”



Explorando juntos el mundo dentro de una foto de 360° usando un proyector.



5. Contar la historia (opcional)

- Los niños ayudan a describir cada foto: “Aquí es donde nosotros...”, “Elegimos este lugar porque...”
- El educador escribe sus palabras como subtítulos.
- Como grupo, crean una secuencia sencilla: una historia fotográfica de 360°.

6. Paseo por la galería / exposición

- Proyecta las fotos en una pantalla grande o en un televisor.
- Caminad juntos por la galería, deteniéndose para admirar cada imagen.
- ¡Celebremos juntos! Aplaudamos, aplaudamos y reconozcamos a los niños como fotógrafos y creadores culturales.

¡Jugando juntos en el parque con una cámara de 360° en el centro del círculo!

7. Preguntas para los niños

- “¿Cuál fue tu lugar favorito entre los que fotografiamos?”
- “¿Qué viste en la imagen de 360° que no esperabas?”
- ¿Por qué es importante este lugar u objeto para nosotros?
- “Si mostráramos nuestra historia de 360° a niños de otro país, ¿qué aprenderían sobre nosotros?”

8. Reflexión para los educadores

- ¿Los niños se sintieron cocreadores de la historia fotográfica?
- ¿El proceso puso en valor sus voces, ideas y raíces culturales?
- ¿Cómo apoyó el trabajo en equipo, la inclusión y la diversión?



Un modelo de 360° realizado por los niños.



NARRACIÓN TRANSMEDIA DEL PATRIMONIO

En el apartado de narrativa transmedia sobre patrimonio de CREATECH THE Model, la exploración sensorial y las creaciones digitales se unen en una historia transmedia basada en el patrimonio creada con la ayuda de herramientas digitales. Mientras que la exploración sensorial de entornos culturales y las creaciones digitales pueden llevarse a cabo como actividades independientes, la narrativa transmedia sobre patrimonio implica combinar estas experiencias culturales tangibles con medios digitales (como entornos de 360°, imágenes, sonidos y vídeo) en una sola historia. De esta manera, la narrativa transmedia sobre patrimonio depende y se entrelaza con la exploración sensorial y las creaciones digitales. Los educadores pueden decidir cuándo introducir e integrar la narrativa transmedia sobre patrimonio en el proyecto. Este proceso también implica la creación plástica, por ejemplo, la creación de utilería, vestuario y elementos de escenografía, proporcionando a los participantes una experiencia de aprendizaje combinada.



Niños representan una escena utilizando la pantalla verde con la ayuda de su profesor.

La organización de los grupos depende de la actividad y tiene en cuenta factores como el apoyo a las personas con necesidades especiales, así como la inclusión y el reconocimiento de todos los niños. Por ejemplo, ciertas tareas, como la creación de escenas y utilería, o la combinación de diferentes medios, funcionan bien en grupos más pequeños.

En el aprendizaje creativo y basado en fenómenos, la narración transmedia puede ser una herramienta poderosa, y su naturaleza narrativa y multisensorial la hace particularmente adecuada para la educación sobre el patrimonio.

Objetivos

- Combinar formatos de producción creativos (audio, vídeo, fotos, música, manualidades) en una exposición online moderna y compartida.
- Dar a los niños la oportunidad de elegir qué mostrar, cómo organizarlo y cómo presentarlo en una exposición compartida en línea.
- Fomentar la colaboración, la conciencia cultural y la autoexpresión.
- Desarrollar habilidades tempranas de alfabetización digital y visual de una manera lúdica y apropiada para la edad.
- Dar a los niños un sentido de identidad y orgullo combinando múltiples formatos de medios creativos en sus propias creaciones.

Competencias clave

- **Personal, social y aprender a aprender:** ser un miembro activo del equipo; comunicarse, escuchar y respetar los turnos de intervención; experimentar, reflexionar y tomar decisiones creativas juntos; autoexpresión creativa; pensar y aprender; habilidades emocionales; interacción social.
- **Conciencia y expresión cultural:** ser consciente de la propia identidad cultural y cómo se relaciona con el propio entorno cultural; ser consciente de otras culturas y los puntos en común entre ellas; expresión creativa a través de las artes, la artesanía y la narración de cuentos, creando música y películas.
- **Digital:** habilidades digitales para explorar plataformas inmersivas simples (plataforma en línea de exhibición de 360° o software de recorrido virtual); combinar creaciones digitales con artesanías en la narración transmedia.
- **Alfabetización:** multialfabetización como expresión de ideas en diversas formas de comunicación; comunicación de ideas e historias en formatos creativos (incluidos audio, video, fotos, música y manualidades); habilidades lingüísticas.

Duración

- De una a dos jornadas por cada paso (ritmo flexible).
- Las actividades se pueden dividir en varias jornadas, con descansos para jugar, debatir y reflexionar.
- Los niños pueden trabajar en sesiones cortas para evitar la fatiga y mantener su implicación en el proceso.

Preparativos

- Sensibilizar a los niños sobre el patrimonio cultural a través de un juego o una discusión sobre valores y relaciones temporales, por ejemplo, lo que significa para ellos en comparación con lo que significaba para sus antepasados.
- 30 a 60 minutos (o más si es necesario) para configurar los dispositivos digitales, verificar el acceso a Internet y familiarizarse con la plataforma en línea de la exhibición de 360°.
- Prepara todos los materiales creativos: fotografías, imágenes, vídeos y grabaciones de audio.

Recursos

- Materiales de artes plásticas.
- Ordenador o Tablet con acceso a internet
- Cámara de 360° (Insta360 o equivalente) para imágenes inmersivas
- Archivos de audio: historias de audio, canciones, paisajes sonoros creados en una aplicación de creación de música y grabación de audio (GarageBand o equivalente)
- Archivos de vídeo: películas creadas en una aplicación de edición de vídeo sencilla (iMovie o equivalente)
- Fotos de creaciones plásticas, obras de arte y proyectos 2D
- Fotografías de entornos culturales significativos
- Plataforma online de exposiciones de 360° (Kuula.co o equivalente)

Implementación

1. Tejiendo una historia

Al desarrollar una historia basada en el patrimonio cultural, la creación de un personaje guía entrañable es una estrategia valiosa. Este personaje, fácilmente adaptable para los niños, puede guiar un aprendizaje basado en la indagación y en la exploración sensorial. El proceso de tejer la historia a menudo requiere el apoyo de un adulto: el educador ayuda a iniciar la historia y, posiblemente, a definir los personajes principales. También anota todas las ideas de los niños y las revisa con ellos hasta que la historia esté terminada. El personaje guía ayuda a reflexionar sobre valores como la valentía, la justicia, el heroísmo y la integridad, reforzando así los valores relacionados con el patrimonio cultural abordados anteriormente.

2. Elaboración de elementos tangibles de la historia

La narrativa transmedia basada en el patrimonio implica combinar la experiencia multisensorial del patrimonio con la creatividad digital y tangible. En este sentido, la creación de utilería, escenografía y vestuario es parte integral de la narrativa transmedia patrimonial. Al igual que con el personaje guía, las actividades de creación se entrelazan con el segmento de exploración sensorial de THE Model, facilitando la sensibilización hacia el patrimonio y permitiendo la expresión creativa acorde con el carácter sensorial de la fase inicial.



Los niños colaboran en la creación de una maqueta inspirada en su exploración sensorial del Lugar Elegido.



3. Construyendo una historia patrimonial transmedia: exposición de 360°

Este es el único paso de esta sección de la metodología que inevitablemente se encuentra al final del proyecto. El proceso requiere una introducción o un breve (¡y lúdico!) recordatorio de todo lo vivido y creado en las fases anteriores del proyecto, y en particular de la narrativa, ya sea escrita por el educador o convertida en una historia en audio narrada por los niños. Este paso se centra en involucrar a los niños en la creación de la producción final, basada en el audio o en una historia escrita, a partir de vídeos, imágenes, sonidos y música creados previamente, e incorporando escenografía, atrezzo y vestuario. Por supuesto, el personaje guía sigue presente para guiar el camino y brindar apoyo.

El producto final es una interpretación imaginativa del Lugar Elegido que puede convertirse en una exposición en línea.

Aquí te explicamos cómo:

Planificación de la exposición

- El educador y los niños discuten juntos: “¿Qué queremos que la gente vea, escuche y experimente en nuestra exposición?”
- Decide las secciones: fotos de 360°, historias en audio, películas, canciones y manualidades/arte.

Recopilación y organización de contenidos

- Reúne todos los medios creados por los niños:
 - Fotografías 360° de espacios y proyectos.
 - Historias en audio y paisajes sonoros.
 - Películas con bandas sonoras.
 - Fotografías de maquetas y otras creaciones plásticas.
- Organizar todos los archivos para subirlos a la plataforma de exposición.

Subiendo a la plataforma

- El educador y los niños suben el contenido juntos, paso a paso, con el educador guiando cada etapa. Los niños pueden elegir títulos, subtítulos o descripciones breves para sus contribuciones. ¡Esto puede ser muy divertido para todos!

Diseño del espacio expositivo

- Los niños deciden la secuencia y disposición de las exposiciones.
- Explorar opciones para agrupar obras (por ejemplo, por tema, historia o formato de medio).
- El educador demuestra una navegación sencilla y cómo los espectadores experimentarán la exposición de 360°.

Explorando juntos

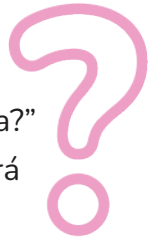
- Recorre la exposición en grupo usando una tableta o un proyector.
- Invita a los niños a señalar sus partes favoritas, explicar sus elecciones y compartir reflexiones.
- Fomenta preguntas como “¿Qué oyes?”, “¿Qué ves?”, “¿Cómo te hace sentir?”

Compartiendo la exposición

- Opcionalmente, comparte un enlace con familias u otros grupos de educación infantil.
- Los niños pueden guiar a los visitantes a través de la exposición, describiendo sus trabajos creativos.
- ¡Celebremos juntos! ¡Aplaudan, aplaudan y reconozcan a cada niño como artista, narrador y creador de cultura!

Preguntas para niños

- ¿De qué parte de la exposición estás más orgulloso?
- “¿Cómo ayudó tu canción, foto o manualidad a contar la historia?”
- “Si alguien que está lejos ve nuestra exposición, ¿qué aprenderá sobre nosotros?”
- ¿Qué te gustaría añadir la próxima vez?



Reflexión para los educadores

- ¿Contribuyeron los niños al diseño, los títulos y la presentación?
- ¿La exposición reflejó la creatividad, las raíces culturales y las voces de los niños?
- ¿Cómo ayudaron a los participantes la colaboración y las decisiones compartidas a sentirse más comprometidos y parte del proyecto?



Los niños crearon casas para su personaje guía, el Ratón Canela, para usarlas en su producción transmedia.



Trabajo colaborativo haciendo utilería



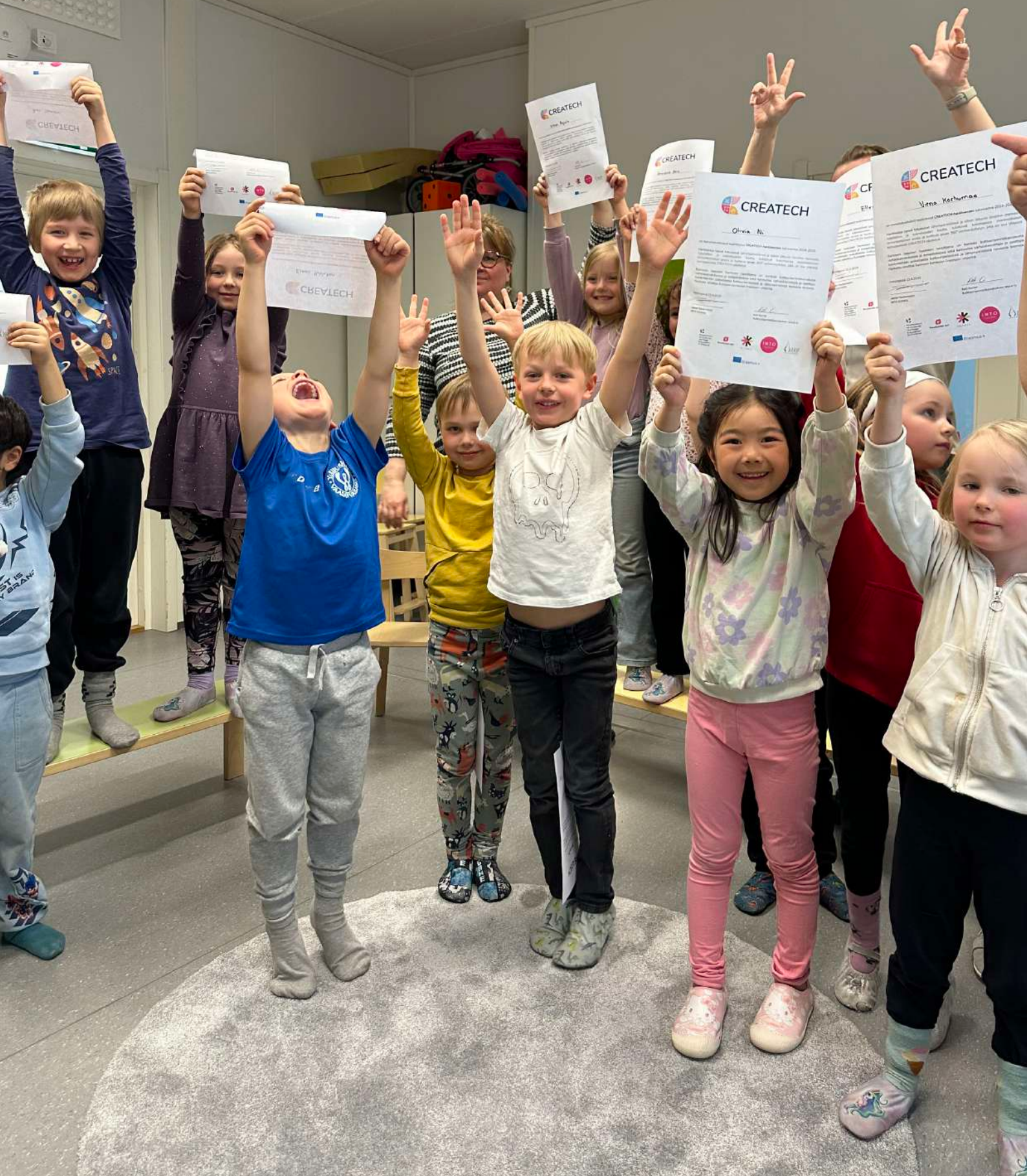
Niños preparando el diseño del escenario



Niños celebrando juntos el final del proyecto y el estreno de sus exposiciones 360° con sus compañeros y familiares.



¡Los niños celebran la obtención de sus diplomas al finalizar el proyecto!





EVALUACIÓN

La evaluación ayuda a niños y educadores a reflexionar sobre lo que crearon y aprendieron. No se trata de medir resultados, sino de comprender experiencias, compartir opiniones y apoyar el crecimiento a través de la creatividad. El proceso comienza con una evaluación grupal. Los niños expresan lo que más disfrutaron coloreando un cuadrado en una tabla. Juntos, observan los resultados, comparan qué partes fueron más divertidas o desafiantes y discuten por qué. Esta reflexión compartida fomenta la comunicación, la colaboración y el respeto por las opiniones diferentes.

A continuación, en la autoevaluación, cada niño reflexiona sobre su propio aprendizaje. Con la ayuda del educador, piensa en ejemplos que demuestren su esfuerzo y creatividad, y luego colorea el recuadro que mejor represente cómo se siente. Los educadores pueden agregar sus propias afirmaciones para que el formulario se ajuste al proyecto. Esto fomenta la confianza y la conciencia del aprendizaje.

Finalmente, los educadores pueden profundizar la reflexión mediante entrevistas breves. A partir de los logros, los niños comparten lo que les resultó difícil o lo que les gustaría mejorar. Sus reflexiones se anotan y se utilizan para orientar proyectos futuros.

During the project I...

Was part of the group and contributed to the activity	Used my imagination to create something new	Learned to do something I didn't know before

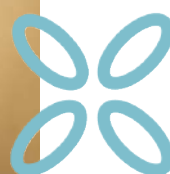
Explored a place that is important or special to me	Shared my ideas with my friends	Tried something new, even if it was a little difficult

La evaluación en CREATECH es un diálogo creativo. Celebra el aprendizaje, ayuda a los niños a reconocer su crecimiento y brinda a los educadores perspectivas para que cada nuevo proyecto sea aún más significativo.



Recursos

- [Herramienta de evaluación de grupos infantiles A3](#) (EN / ES / FI / IT / RS) (ver Anexos)
- [Herramienta de autoevaluación infantil A4](#) (EN / ES / FI / IT / RS) (ver Anexos)



Niños reflexionando y evaluando su trabajo al final del proyecto.



CASOS DE ESTUDIO

Las escuelas infantiles que participaron en el proyecto CREATECH adoptaron dos métodos diferentes, pero igualmente eficaces, para trabajar con las actividades. Algunos optaron por integrar el proyecto a lo largo de todo el curso escolar, integrándolo de forma natural en las rutinas diarias, el juego y los temas recurrentes. Este enfoque permitió que las ideas se desarrollaran gradualmente y dio a los niños tiempo suficiente para explorar, contribuir y moldear su propio aprendizaje. Otros optaron por una implementación más corta y específica, de aproximadamente dos meses de duración. Esto creó un período intensivo y práctico donde los niños pudieron profundizar en las actividades y materializar sus ideas en menos tiempo.

Ambos enfoques apoyaron por igual el aprendizaje, la creatividad y la participación de los niños. Ya sea que se extendieran a lo largo del año o se concentraran en un proyecto más corto, lo más importante era mantener la voz de los niños en el centro y hacer del patrimonio cultural una parte significativa de sus experiencias cotidianas.

Ejemplos de proyectos de un año de duración

En Vaasa (Finlandia) y San Millán de la Cogolla (España), el proyecto CREATECH se integró en la vida cotidiana de los niños de educación infantil durante el curso escolar 2024-2025. En lugar de ser una actividad independiente, se convirtió en parte del programa del centro, guiada por los intereses de los niños, mostrando cómo explorar el patrimonio cultural de forma lúdica y significativa. Ambas escuelas introdujeron personajes ficticios para despertar la curiosidad de los niños y guiar sus exploraciones. Estos personajes se convirtieron en compañeros durante todo el curso, conectando el patrimonio cultural, la creatividad y las herramientas digitales, a la vez que apoyaban los objetivos curriculares de la EAPI.

En Vaasa, los educadores presentaron a Cinnamon Mouse, un personaje que apareció primero a través de códigos QR y videos, y luego se unió a los niños en persona. Cinnamon dejó mensajes y pistas que guiaron al grupo en aventuras a lugares como el bosque cercano, la Villa Museo Stundars e incluso la piscina. Su presencia introdujo la creatividad, las herramientas digitales y el patrimonio cultural de forma lúdica y atractiva, animando a los niños a explorar y desarrollar estos temas en las actividades posteriores. A lo largo del año, los niños utilizaron artesanías tradicionales como decoraciones himmeli y fieltro, para construir las casas y accesorios de Cinnamon, aprendieron danzas tradicionales, pintaron, dibujaron y narraron cuentos. Las habilidades digitales se introdujeron gradualmente, incluyendo fotografía y filmación, culminando con la creación de una película final. Los niños también crearon accesorios, produjeron animaciones stop-motion y compusieron la letra y la música de su propia canción de rap.

Las actividades fueron presentadas y preparadas por un educador conocido, quien luego tomó distancia, permitiendo que los niños lideraran el proceso creativo. Las actividades se llevaron a cabo en grupos pequeños cuidadosamente equilibrados, planificados para fomentar dinámicas de grupo positivas, el apoyo entre compañeros y las diferentes personalidades y habilidades. No todos los niños participaron en todas las tareas, pero cada uno contribuyó según sus intereses y fortalezas, mientras que los educadores se aseguraron de que existieran múltiples vías creativas a través de diferentes medios. El proyecto concluyó con un evento final de celebración, donde los niños compartieron con orgullo sus historias, creaciones plásticas y videos con sus familias, brindándoles una experiencia de primera mano del patrimonio cultural explorado a lo largo del año.



Trabajos creativos y actividades de los niños en la escuela infantil de Vaasa durante todo el año.

En el CRA Entrevalles (La Rioja), el proyecto CREATECH se concibió como proyecto de centro y se integró en los programas de innovación educativa de las aulas del CRA, incluyendo Tirar de la Lengua (lectura compartida y escritura creativa), Robótica @ y Almazuela 2.0 (radio y televisión), y actividades TIC (tabletas, IA). Fue un proyecto colaborativo e Inter nivel en el que participaron tanto niños de Educación Infantil como de Educación Primaria, así como la comunidad local.

El proyecto comenzó con un debate sobre los lugares y elementos más interesantes del patrimonio local, identificados por los niños. A partir de estas elecciones, se creó una historia protagonizada por Pepe Montaña, un peregrino que se pierde en uno de los pueblos de camino a Santiago de Compostela. Los niños ayudan a Pepe a descubrir el rico patrimonio cultural de los lugares seleccionados. Pepe Montaña, desarrollado en colaboración con compañeros de primaria mediante IA, guió diversas actividades a lo largo del año. Los niños participaron en los programas de radio del CRA, anunciando negocios locales y productos tradicionales.

Además, crearon dos libros viajeros: uno que describía sus lugares favoritos del pueblo y otro que compartía datos interesantes y curiosidades. Los niños también desarrollaron la “Tienda de Pepe”, un mercado donde se exhibían productos tradicionales junto con actividades que apoyaban objetivos de aprendizaje temprano como lectoescritura, aritmética, habilidades sociales y manualidades. Las actividades con luz negra y peces de colores —los compañeros de Pepe Montaña— añadieron una dimensión lúdica y sensorial al proyecto.

Este proyecto fue galardonado con el [Premio Jóvenes Creadores de Patrimonio Europeo](#) (Consejo de Europa).



Pepe Montaña



Visitando el Lugar Elegido



Actividades de luz negra con peces de colores.

En ambos entornos, la inclusión y el aprendizaje dirigido por los niños fueron fundamentales. Las actividades se planificaron en grupos pequeños y flexibles para atender las diversas necesidades y fomentar la participación de todos los niños. Los educadores introdujeron actividades, facilitaron, apoyaron y proporcionaron herramientas según fuera necesario, pero se distanciaron para dejar que los niños lideraran el proceso creativo. Cinnamon Mouse y Pepe Montaña se convirtieron en puentes entre el patrimonio, la imaginación y la tecnología, ayudando a los niños a explorar sus comunidades, expresarse y participar en la creación de historias culturales vivas.

Ejemplos de proyectos más cortos

En Italia y Serbia, se realizaron proyectos más cortos de dos a tres meses de duración, que brindaron a los niños una experiencia práctica e intensiva sobre el patrimonio cultural y el aprendizaje creativo. En lugar de ser actividades aisladas, estos proyectos fomentaron la colaboración, la imaginación y la exploración guiada por los niños dentro de un marco temporal estructurado. En Fontecchio y San Demetrio (Italia), los niños cocrearon una historia centrada en el Castillo de L'Aquila, un esqueleto de mamut y las aventuras de los personajes Ste y Sole. Las reuniones semanales permitieron a los niños trabajar juntos por primera vez, estimulando la imaginación, la creatividad y la colaboración. Los niños desarrollaron la narrativa, diseñaron los decorados, crearon la utilería y las escenas cinematográficas. Los educadores apoyaron

la creación de decorados, telones de fondo y utilería, mientras que los niños dirigieron la narración, el dibujo, la actuación y la filmación. El uso de la pantalla verde y otras técnicas creativas enriqueció el proyecto, transformando las aulas en pequeños sets de filmación. A lo largo del proceso, los niños desarrollaron el trabajo en equipo, la resolución de problemas y las habilidades digitales, a la vez que forjaron vínculos que se extendieron más allá del aula. En esta aventura creativa, los niños fueron tanto protagonistas como arquitectos de su aprendizaje, dando forma a la historia y a su experiencia con curiosidad, imaginación y colaboración.

Visita al Castillo de L'Aquila viendo el vídeo 3D que reconstruye la historia del mamut.



En Fossa y Ocre (Italia), los niños colaboraron para crear una historia protagonizada por ellos mismos. Un personaje guía ayudó a mantener la narrativa, centrada en un grupo de murciélagos que viven en las Cuevas de Stiffe. Las actividades incluyeron dibujo, narración, música, actuación, diseño de escenografía y vestuario, y producción de video. Trabajando juntos por primera vez, los niños aprendieron comunicación, trabajo en equipo y habilidades técnicas, a la vez que conectaron con el patrimonio local, lo que les dio la oportunidad de explorar y conectar con las Cuevas de Stiffe y la cultura local. Los educadores apoyaron el proceso, pero los niños lideraron el trabajo creativo.

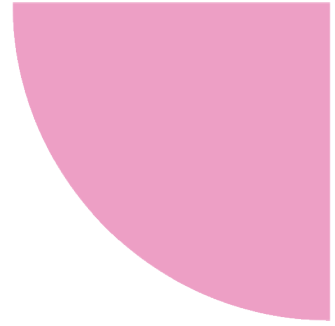
Preparando la visita a la Cueva Stiffe para conocer a los murciélagos



“Guliver” en Serbia combinó la iconografía y la tradición en torno a Sv Đorđe (San Jorge), slava (día del santo patrón) y la fortaleza de Kalemegdan en Belgrado como paisaje cultural. Exploraron su pasado y presente, imaginaron su futuro y prepararon platos tradicionales como el slavski, Kolač y žito . Durante una visita de campo a la fortaleza de Kalemegdan, los niños fotografiaron, filmaron y recopilaron material para un cortometraje que reflejó sus observaciones e imaginación. Posteriormente, investigaron criaturas míticas como dragones, aždaja y ala , y reflexionaron sobre valores como el coraje y el heroísmo, todos relacionados con el tema de Sv. Đorđe. Los niños participaron activamente en el desarrollo de la historia, la ilustración, el diseño de vestuario y escenografía, la filmación con pantalla verde y la edición de video. El proyecto concluyó con presentaciones para familias, lo que permitió a los niños compartir sus historias, creatividad y exploraciones culturales de maneras significativas y festivas.

Los profesores de la escuela infantil “Bajka” de la ciudad serbia de Knjaževac llevaron a cabo un proyecto relacionado con el contexto cultural de la histórica Casa de Aca Stanojević, una típica villa familiar de principios del siglo XX de estilo secesionista finisecular. A través de múltiples visitas, los niños tuvieron la oportunidad de explorar el interior y los alrededores de la casa e inspirarse para crear su propia historia, imaginando al protagonista como un escritor de literatura infantil que pudo haber vivido en una casa así. Narraron la historia en audio con la ayuda de educadores y crearon un vídeo que formó parte de su panorama de 360°, ambientando la historia en el interior de la Casa de Aca Stanojević.

En todos estos proyectos, los educadores ofrecieron orientación, pero se distanciaron para permitir que los niños tomaran la iniciativa, garantizando que cada uno pudiera contribuir según sus intereses y fortalezas. Estos proyectos demuestran cómo las actividades breves e intensivas pueden fomentar la creatividad, la colaboración y un profundo compromiso con el patrimonio cultural.



RECOMENDACIONES Y TRUCOS



- Introduce un personaje entrañable, como un animal curioso o un amigo imaginario, para guiar a los niños en las actividades. Este personaje puede hacer que la exploración y el aprendizaje sean más lúdicos y significativos, ayudando a los niños a conectar emocionalmente con el proyecto y fomentando la curiosidad y la creatividad.

- Conoce a tu grupo y crea un espacio seguro. Dedica tiempo a comprender la dinámica y las necesidades individuales de los niños, y explica claramente qué sucederá en cada actividad y qué se espera de ellos. Fomenta un ambiente de respeto donde todos los niños se sientan cómodos para participar. Utiliza estímulos amables y técnicas para romper el hielo con el fin de apoyar a los niños tímidos. Usa frases claras y sencillas durante las conversaciones para facilitar la comprensión.

- Mantén la flexibilidad y la apertura. Adapta las actividades y su ritmo al tamaño y las necesidades de tu grupo, ya sea acortando la actividad, dividiendo la actividad en grupos más pequeños o probando diferentes maneras de involucrar a los niños. Esto ayuda a mantenerlos interesados y garantiza que todos aprovechen al máximo la experiencia. Aprovecha los giros inesperados del proceso; a menudo conducen a los momentos de aprendizaje más significativos y gratificantes.

- Trabaja en grupos pequeños (de 3 a 5 niños) para crear un espacio y un entorno propicio donde cada niño pueda participar activamente y compartir ideas. Esto también permite una orientación más específica por parte de los educadores, fomenta la colaboración y ayuda a los niños a desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo de forma accesible y atractiva.

- Conecta la tecnología de forma significativa. Utiliza las herramientas digitales como extensiones creativas de las ideas de los niños, en lugar de sustituir el juego. Anima a los niños a explorar, grabar o crear con la tecnología en lugar de consumirla pasivamente.

- Documenta el proceso. Toma fotos, notas o videos (con permiso) para captar los momentos creativos de los niños. Estos pueden compartirse con las familias y usarse más adelante para reflexionar juntos sobre el aprendizaje.

- Incluye un tiempo de reflexión. Después de cada sesión, invita a los niños a compartir cómo se sintieron o qué les sorprendió. Incluso unos minutos de conversación pueden ayudar a profundizar la comprensión y fortalecer la memoria.

- Abre la escuela infantil a la comunidad local. Involucra a las familias de los niños, las asociaciones de vecinos y los centros de mayores en el intercambio de conocimiento e historias sobre el patrimonio cultural. Por ejemplo, anima a los niños a traer objetos o historias patrimoniales de casa y celebra un “ día del patrimonio “ para compartirlos con sus compañeros. O bien, organiza días temáticos centrados en una cultura en particular, donde los niños puedan disfrazarse, compartir comida o contar historias. Estos eventos fomentan la identidad, el sentido de pertenencia y el respeto por las diferentes tradiciones, fortaleciendo los vínculos entre el hogar, la escuela y la comunidad.

- ¡Visita la exposición en línea CREATECH 360° para inspirarte! <https://www.intoschool.org/createch/>



ANEXOS

Guión gráfico de película A4

INTO SCHOOL

NARRATIVE

BACKDROP

ACTION

MUSIC

SOUND FX

MOVIE TITLE

Scene

CREATORS

Scene

Scene

Scene

Scene

Scene

Scene

Guión gráfico de audio A4

INTO SCHOOL



NARRATIVE



MUSIC



SOUND FX

STORY TITLE

Scene

CREATORS

Scene

Scene

Scene

Scene

Scene



Durante el proyecto yo...

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Formé parte del grupo y contribuí a la actividad

Usé mi imaginación para crear algo nuevo

Aprendí a hacer algo que no sabía antes

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Exploré un lugar que es importante o especial para mí

Compartí mis ideas con mis amigos

Probé algo nuevo, incluso si fue un poco difícil

Ficha de evaluación de grupos infantiles A3

						
Explorando al aire libre	Encontrando tesoros	Tomando fotos y haciendo películas	Creando música	Contando historias	Plástica y construcción	Conversando con personas mayores



Parte del proyecto que más me gustó

EVALUACIÓN GRUPAL

