

Material educativo interdisciplinar

**STORYTELLING = Alfabetización Visual y Audiovisual en la Infancia +
Currículo + ODS + Habilidades socioemocionales**

**¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo interactivo con robótica educativa Scratch?
(Autora del material didáctico educativo artístico: Pilar Manuela Soto Solier y Verónica Villena Soto)**



Título del proyecto:

Nombre y apellidos de las/los componentes del grupo:



Material educativo interdisciplinar

STORYTELLING STEAM = Alfabetización Visual y Audiovisual en la Infancia + Currículo + ODS

¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo interactivo? SCRATCH



Cómo citar el presente material educativo interdisciplinar:

Soto -Solier P. M. y Villana Soto, V. (2022-2024). *¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo interactivo con robótica educativa Scratch? Asignatura Artes Visuales en la Infancia. Grado en Educación Infantil.*

[material de asignatura no publicado de la especialidad Educación Artística, Plástica, Visual y Audiovisual]. Área de Didáctica de la Expresión Visual y Plástica. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.

[Material didáctico de la asignatura Artes Visuales en la Infancia, Grado en Educación Infantil, adaptado para la realización del proyecto ARTE-EDUCACIÓN TECNOLOGÍA. Proyectos artísticos, educación STEAM y pensamiento creativo para el desarrollo sostenible y la transformación social y personal (Cod. 22-137). Proyecto de Innovación Docente de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente Avanzados y Coordinados y Buenas Prácticas del Plan FIDO UGR 2022-2024.Universidad de Granada].

ARTE-EDUCACIÓN-TECNOLOGÍA. Proyectos artísticos, educación STEAM y pensamiento creativo para el desarrollo sostenible y la transformación social y personal (Cod. 22-137). Proyecto de Innovación Docente de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente Avanzados y Coordinados, correspondiente a la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente y Buenas Prácticas del Plan FIDO UGR 2022-2024





ELEMENTOS QUE COMPONEN UN STORYTELLING

1. Mensaje o Tema del Storytelling

Story: la historia y el mensaje que serán transmitidos.

Telling: la forma como ese mensaje es presentado.

2. Lugar o contexto

Las acciones necesitan desarrollarse en algún lugar, en un contexto.

3. Personajes

Serán los protagonistas de la historia, son los que transmiten el mensaje.

4. Acciones o Conflicto

Es el nudo de la historia que capta el interés de la audiencia. Un desafío que motive al personaje y con el que la audiencia pueda identificarse.

5. Texto y sonido. Letras, palabras, frases, música, sonido que refuerza el mensaje.

6. Transmisiones y efectos transiciones o efectos entre los personajes, objetos, escenas, etc.

7. Desenlace: la superación o solución del conflicto.

8. Tiempo: Duración del relato digital: 3 minutos aproximadamente.



Paso 1: Definición del tema: Máximo 4-5 escenas

- Concretar edad de los/las niños/as a los que va dirigido, 3/5 años
- Definir el tema, este estará basado en una de las tres áreas de conocimiento del currículo de infantil (concretando vocabulario)
- El alumnado desarrolla el guion de la historia para la vídeo animación o Storytelling.
- A partir de la temática elegida el alumnado universitario plantea **historias concretas**, en las cuales **se trabajarán los contenidos curriculares** a la vez que los OBJETIVOS DE SOSTENIBILIDAD. Utilizando vocabulario idóneo, para contar y estructurar la historia en torno a los elementos básicos de la narración: **comienzo, nudo y desenlace**.

Dentro de la historia se ha de proponer un juego para trabajar:

- EL desarrollo de habilidades de alfabetización visual y digital
- Competencias y habilidad para la percepción visual, aprendizaje visual, memoria visual, el pensamiento visual
- Habilidades para la codificación y decodificación de mensajes visuales digitales, para interpretar, leer y producir imágenes estáticas y en movimiento.
- Habilidades socioemocionales: empatía, reconocimiento y/o control de las emociones, valores, etc.

Ejemplo: datos relevantes para comenzar el proyecto

1. **Edad de los/as niños/as a los que va dirigido:** Ejemplo: 3 años

2. **Área de conocimiento:** Ejemplo: Conocimiento del Entorno

3. **Alfabetización audiovisual: Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas en formato audiovisual reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa, responsable y creativa.**

4. **OBJETIVOS DE SOSTENIBILIDAD (ODS): Poner el logo en el primer fondo con el título.**

5. **Vocabulario: naturaleza, caña de azúcar, industria, cultivos, museo, etc.**

A partir del **tema Ejemplo: Storytelling: ` Dulcichín y la recolecta de la caña de azúcar. Motril, Granada´**. se trabaja la **Alfabetización audiovisual: Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas audiovisuales** y los Objetivos de sostenibilidad. Se trabajan las competencias y habilidades para el desarrollo de la alfabetización audiovisual sobre la base de un relato que aborda los contenidos curriculares del entorno o patrimonio cultural, en la etapa de infantil de 3 años. Durante esa narración se incluirá un juego que esté relacionado con la función ejecutiva, en este caso atención, como por ejemplo un juego de veo-veo donde se exponga el vocabulario de la primavera.

Escribir la narración, dibujar y planificar el guion. Una vez escrita la historia, hay que pensar cómo se va a ilustrar con imágenes. ¿Qué imágenes o recursos van a dar forma a la historia digital? ¿Cómo se conjugan? ¿Qué se quiere mostrar?



Relato Digital o Storytelling

Dentro de la historia se ha de proponer un juego para trabajar:

- EL desarrollo de habilidades de alfabetización visual y digital
- Competencias y habilidad para la percepción visual, aprendizaje visual, memoria visual, el pensamiento visual
- Habilidades para la codificación y decodificación de mensajes visuales digitales, para interpretar, leer y producir imágenes estáticas y en movimiento.
- Aproximación a la cultura audiovisual, favoreciendo el contacto con distintos tipos de medios de comunicación escritos (Publicidad, animaciones, cine, etc.)
- Competencias y habilidades socioemocionales.
- Valores, etc.

- **17 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)**

PRIMER FONDO QUE APARECERÁ EN LA VIDEOANIMACIÓN

4. OBJETIVOS DE SOSTENIBILIDAD (ODS):

Enlace: <https://teachersforfuturespain.org/ods-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

En el primer fondo que aparezca solo una imagen en blanco con el título el material educativo y el Símbolo del OBJETIVO DE SOSTENIBILIDAD

Elegir el que más se adapta a vuestro tema y poner el símbolo que correspondiente:



Página para conseguir y hacer la captura de los iconos de los objetivos de sostenibilidad

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

EJEMPLO: Trabajo cuyo patrimonio cultural es la “recolecta de la caña de azúcar!” “Dulcichin”



Material Educativo Artístico Digital interactivo STEAM
Artes visuales en la Infancia. 2021/2022

Videoanimación educativa interactiva

**“Dulcichin y la recolecta de la caña de azúcar”
(Motril, Granada)**



Ortiz López, Laura (2020). Título: ` Dulcichín y la recolecta de la caña de azúcar. Motril, Granada ´. Proyecto STEAM, Artes Visuales en la Infancia. Storytelling educativa interactiva, F.E. Atención, 3 años. [Archivo Vídeo interactivo/Scratch] Edición: Cuatro escenas.

ARTE, EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA

SCRATCH



Paso 2. Definir el lugar o contexto: Máximo 4 escenas

¡No utilizar imágenes, sonidos, etc., con copyright o derechos de autor!

Las acciones necesitan desarrollarse en algún lugar, en un contexto.

Se seleccionan los fondos o lugares en los cuales se van a desarrollar las acciones.

Importante: hacer vuestras fotos, las imágenes, ilustraciones y demás recursos para apoyar la historia.

Estos no tendrán copyright, estarán libres de propiedad intelectual. (No utilizar imágenes de internet)

¡No utilizar imágenes, sonidos, etc, con copyright!

Ejemplo: En este caso el tema es el patrimonio cultural “La fábrica de la caña de azúcar”, se pueden elegir diferentes espacios o lugares (fondos) que muestran las características de este tema de forma visual, visibilizan el proceso de producción del azúcar. Por ejemplo: en el campo, en la fábrica, etc.



Fondo 1. Escena 1ª en el campo, la caña de azúcar se cultiva...necesita sol y lluvia, y es...



Fondo 2. Escena 2ª El clima ha cambiado, comienza a hacer mucho sol. Antes los campesinos/as recolectaban a mano, hoy con grandes máquinas.. La caña...



Fondo 3. Escena 3ª “Dulcichin” llega a la fábrica, el proceso en donde la caña es... Se obtiene el azúcar...



Fondo 4. Escena 4ª Está en el museo un lugar para aprender, para conocer, valora, disfrutar experimentando y transmitir nuestra cultura.

AL FINAL DEL REALTO: UN FONDO CON JUEGO DE PREGUNTAS INTERACTIVAS

En la breve historia/retrato que se cuenta aparece información para el alumno/a. Al finalizar preguntaremos a los niños/as en forma de fotos, símbolos, etc. interactivos con sonidos: ejemplos: “no es la correcta” ¡Inténtalo de nuevo tú puedes!; “ Siii, muy bien”!! Etc.

EJEMPLO: “Dulcichín es un personajillo que nos cuenta la historia de la recolección de la caña de azúcar en motril. Para comenzar se fue al campo, al lugar en donde crece y se cultiva la caña de azúcar, necesita sol, lluvia..... HAY QUE CONTAR LA HISTORIA CON EL VOCABULARIO DE INFANTIL.

Y al final se harán 3-4 preguntas sobre los contenidos de esta historia a nivel visual con pictogramas o fotografías.
EJEMPLOS DE PREGUNTAS:



Dulcichín: ¡Os quiero hacer un juego!
¡Para responder debéis hacer `CLICK` en la imagen que consideréis correcta!!



PREGUNTA SOBRE LA EL RELATO CONTADO

Para que crezca la caña de azúcar necesitamos

(Pincha en la respuesta correcta)



Lluvia



Nieve



Sol

PREGUNTA DE OBJETIVO DE SOSTENIBILIDAD

¿Es importante que cuidemos nuestros campos y naturaleza?

(Pincha en la respuesta correcta)



¡No utilizar imágenes, sonidos, etc., con copyright o derechos de autor!

FONDO 1º

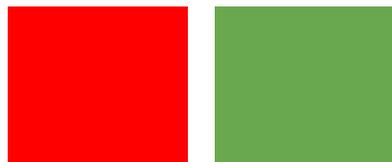
INFORMACIÓN PARA LA PRIMERA ESCENA DEL SCRATCH

PRIMER FONDO DE LA VIDEOCREACIÓN/Storytelling

TEXTO QUE DEBEN DE TENER TODAS

(Se puede copiar y pegar el texto y logos en el primer fondo de Scratch. **Diseño:** fondo en color blanco, usar esta tipología y tamaño de letra. Poner la información en los espacios indicados en el ejemplo de muestra que se adjunta)

Importante adjuntar Logos ODS en este tamaño aprox.



ODS 1. (Título del objetivo)
ODS 12. (Título del objetivo)

Material Educativo Artístico Audiovisual Interactivo STEAM

Storytelling educativa interactiva
Asignatura Artes Visuales en la Infancia 2022-2024

Título (del proyecto)

XX

(Nombre pueblo/s, Ciudad/es)

Ejemplo:

Dlucichín (Motril, Granada)

Cascamorrras (Guadix, Granada)



Importante adjuntar

Estas líneas de texto en el espacio indicado: Topo de letra, tamaño, etc. (Copiar y pegar en Scratch)



Importante adjuntar

- Título Proyecto
- Nombre pueblo/os y ciudad/s

Poner en el espacio indicado: Topo de letra, tamaño, etc. (Copiar y pegar en Scratch)

Importante adjuntar La imagen del o los "Productos /personajillos creados"



Importante adjuntar Logo y texto de Licencia



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

TEXTO QUE DEBE DE TENER

(Se puede copiar y pegar este texto en la aplicación Scratch. Diseño: fondo en color blanco, usar esta tipología y tamaño de letra. Poner la información en los espacios indicados en el ejemplo de muestra que se adjunta)

Importante adjuntar
Nombre y apellidos
de autores/as



Créditos

**Nombres y apellidos de las/los autores
(alumnas/alumnos)**

Referencias de autores: música, sonidos, imágenes, etc. (En el caso de que los hubiese)

Material educativo audiovisual interactivo realizado en el marco del proyecto de Innovación Docente Avanzado, titulado: "ARTE-EDUCACIÓN-TECNOLOGÍA. Proyectos artísticos, educación STEAM y pensamiento creativo para el desarrollo sostenible y la transformación social y personal". (Código: 22-137) correspondiente a la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente y Buenas Prácticas del Plan FIDO UGR Universidad de Granada 2022-2024. Coordinado por la Dra. Pilar Manuela Soto Solier

Asignatura Artes Visuales en la Infancia. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Importante adjuntar
Nombre Proyecto ID



Importante adjuntar
Logo y texto de Licencia



¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling?

Para crear una videoanimación interactiva con Scratch para la etapa de educación infantil, centrada en el tema de los valores, siguiendo las directrices de ITLET (Iniciativa para la Tecnología en la Educación y el Lenguaje y la Enseñanza) y la Norma 71362, se deben tener en cuenta aspectos específicos de diseño educativo y tecnológico. Aquí se presenta una tabla con los pasos, adaptada a dichas normas:

- Criterio 1. Descripción didáctica
- Criterio 2. Calidad de los contenidos
- Criterio 3. Capacidad para generar aprendizaje
- Criterio 4. Adaptabilidad
- Criterio 5. Interactividad
- Criterio 6. Motivación
- Criterio 7. Formato y diseño
- Criterio 8. Reusabilidad
- Criterio 9. Portabilidad
- Criterio 10. Robustez; estabilidad técnica
- Criterio 11. Estructura del escenario de aprendizaje
- Criterio 12. Navegación
- Criterio 13. Operabilidad
- Criterio 14. Accesibilidad del contenido audiovisual
- Criterio 14. Accesibilidad del contenido audiovisual
- Criterio 15. Accesibilidad del contenido textual

¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling?

Criterio	Descripción	Objetivo
1. Relevancia del Contenido	Identifica valores clave (ej. amistad, respeto, honestidad) y su importancia para los niños. Selecciona ejemplos prácticos y cotidianos que los niños puedan entender y aplicar.	Asegurar que el contenido sea significativo y pertinente para los niños.
2. Claridad de Objetivos	Define objetivos de aprendizaje específicos y medibles para la animación. Comunica estos objetivos claramente al inicio de la actividad.	Proporcionar una dirección clara y medible para el aprendizaje.
3. Coherencia del Guion	Escribe un guion que integre los valores de manera fluida y coherente dentro de la narrativa. Asegúrate de que cada escena contribuya al desarrollo de los valores seleccionados.	Mantener una narrativa coherente que refuerce los valores.
4. Calidad Visual	Diseña personajes y escenarios atractivos y apropiados para la edad. Utiliza colores y formas que capten la atención de los niños y sean fáciles de identificar.	Crear un entorno visualmente atractivo y apropiado para los niños.
5. Calidad Auditiva	Añade diálogos claros y efectos sonoros apropiados. Utiliza música de fondo que no distraiga y refuerce la atmósfera de la historia.	Mejorar la experiencia auditiva para reforzar el aprendizaje.
6. Interactividad	Implementa elementos interactivos que requieran decisiones o respuestas por parte de los niños. Utiliza bloques de eventos en Scratch para crear interacciones significativas.	Fomentar la participación y el aprendizaje a través de la interactividad.
7. Accesibilidad	Asegúrate de que la animación sea accesible para niños con diversas habilidades, incluyendo opciones como subtítulos y descripciones de audio.	Garantizar que todos los niños puedan acceder y beneficiarse de la animación.
8. Diversidad e Inclusión	Representa diversidad en los personajes y escenarios. Asegúrate de incluir diferentes culturas, géneros y habilidades en la animación.	Promover un entorno inclusivo y respetuoso de la diversidad.
9. Seguridad del Contenido	Verifica que el contenido sea apropiado para la edad y no incluya elementos violentos o inapropiados.	Proteger a los niños de contenidos potencialmente perjudiciales.
10. Evaluación Formativa	Integra preguntas y actividades de evaluación a lo largo de la animación para medir la comprensión de los valores.	Evaluar el progreso y la comprensión de los niños durante la actividad.
11. Retroalimentación Positiva	Proporciona retroalimentación inmediata y positiva a los niños durante las interacciones. Refuerza comportamientos y respuestas correctas de manera constructiva.	Reforzar el aprendizaje a través de la retroalimentación positiva y constructiva.
12. Usabilidad	Asegúrate de que la animación sea fácil de usar y navegar. Prueba la animación con un grupo pequeño de niños y ajusta según sea necesario.	Facilitar una experiencia de usuario intuitiva y libre de frustraciones.
13. Innovación Tecnológica	Utiliza las capacidades de Scratch para implementar características innovadoras, como sensores de movimiento o reconocimiento de voz si es posible.	Explorar y aplicar nuevas tecnologías para mejorar la animación.
14. Sostenibilidad	Diseña la animación para que sea fácilmente actualizable y adaptable a futuras necesidades o cambios en el currículum.	Asegurar que la animación pueda mantenerse y mejorar a lo largo del tiempo.
15. Evaluación de Impacto	Realiza una evaluación post-implementación para medir el impacto de la animación en el aprendizaje y los comportamientos de los niños. Recoge y analiza comentarios de educadores y niños.	Medir el éxito de la animación y obtener información para futuras mejoras.

ANEXO I

IMORTANTE CUMPLIMENTAR ESTE ANEXO PARA COMENZAR

ESTRUCTURA DE LA REDACCIÓN DEL RELATO DE LA VIDEOANIMACIÓN O STORYTELLING. EN ESTA SE BASARÁ LA CREACIÓN VISUAL Y AUDIO VISUAL DEL Storytelling

1. Nombre y apellidos de las/los componentes del grupo:

2.. Edad a la que va dirigido:

3. Área/s de conocimiento a la que pertenece

Área de conocimiento del currículo: Conocimiento del entorno

Lenguajes: comunicación y representación.

4. Patrimonio cultural material/inmaterial

5. Vocabulario que se trabajará

Ejemplo: El vocabulario que se trabajará será el de: - las emociones, habilidades socioemocionales, diversidad, etc.

7. Mensaje o tema (se ha de explicar en qué consiste la Storytelling)

a. Esta Storytelling trata sobre un

b. Este Storytelling se desarrolla en un lugar: parque, aunque en una parte los personajes se cambian a otra zona de este.

8. Personajes

En esta historia, el principal personaje es **Ejemplo:** 'Dulcichín', aunque con él también pueden aparecer: sus amigos/as su padre o madre, sus dos padres, sus dos madres, sus amigos, un mendigo, un artesano, un poeta, un bailaor, un músico, artista, arquitecto, carpintero, etc.

9. Objetos que se incluirán

Ejemplo: los objetos que se incluyen en esta historia son: elementos del proceso de recolección, de los patios cordobeses, objetos de la vida cotidiana, instrumentos de trabajo, juguetes, etc.

10. Sonidos

En cuanto a los sonidos de esta videoanimación, las diapositivas van acompañadas de la historia narrada por la voz de las autoras, música, sonidos reales, etc. que se acompañan con silencios (para dar lugar a que los alumnos/as respondan) y exclamaciones de ánimo (cuando los niños han respondido bien a las actividades).

11. Conflicto (se explica el nudo de la historia, esto es el juego que se introduce en la historia)

Ejemplo:

En primer lugar, se muestra “la acción” lo que sucede (Recolectar, pasear, bailar, etc. ...enfadarse, emocionarse, compartir, resolver conflictos, ayudar, etc.)

Después, la historia se sigue desarrollando y muestra cómo se va de un lugar a otro, y lo que sucede...A recolectar, valorar el flamenco, conocer los patios cordobeses, etc.

Comportamientos...preguntas... preguntas a los alumnos (actividades que pueden aparecer en el desarrollo de la videoanimación o al final)

Finalmente, el desenlace o mensaje que los niños y niñas deben de aprender: se muestra el mensaje que deben de aprender los alumnos/as, además de conocer el patrimonio cultural, aprenden valores, emociones, a compartir, a aceptar la diversidad, a no enfadarse, a ser atentos, etc.

12. Descripción de las escenas (incluir diálogos y desarrollo del juego) **3-4 minutos de duración**

Escena 1 - Escena 2 - Escena 3 - Escena 4 o Escena 5 aproximadamente

Ejemplo:

Escena 1: **Dulcichín y la caña de azúcar charlan...**

Escena 2: **Dulcichín es un reportero** jugando con sus amigos... plantea hacer cosas....

Escena 3: Se describe el desarrollo de las acciones (A recolectar, valorar el flamenco, conocer los patios cordobeses, etc.)

Escena 4: Relatos y cuestiones que se les hacen a los niños/as sobre el tema principal y el transversal (ODS, valores, diversidad, etc.)

Escena 5: Desenlace del relato con el mensaje educativo final en el tema principal y el transversal (ODS, valores, diversidad, etc.)

Escena...

13. **Al final de las videoanimaciones se incluirá una diapositiva donde se incluirán los “Créditos” (nombres de los integrantes del grupo y proyecto al que pertenece).**

14. **FINALMENTE: Incluir el archivo de Scratch o videoanimación a la carpeta JUNTO A ESTE DOSIER CUMPLIMENTADO.**

Material educativo interdisciplinar

STORYTELLING STEAM = Alfabetización Visual y Audiovisual en la Infancia + Currículo + Habilidades socioemocionales

¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo interactivo? SCRATCH



Cómo citar el presente material educativo interdisciplinar:

Soto -Solier P. M. y Villena Soto, V. (2022-2024). *¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo interactivo con robótica educativa Scratch? Asignatura Artes Visuales en la Infancia. Grado en Educación Infantil.* [material de la asignatura y del proyecto no publicado, especialidad Educación Artística, Plástica, Visual y Audiovisual y Psicología]. Área de Didáctica de la Expresión Visual y Plástica. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. [Material didáctico de la asignatura Artes Visuales en la Infancia, Grado en Educación Infantil, adaptado para la realización del proyecto ARTE-EDUCACIÓN TECNOLOGÍA. Proyectos artísticos, educación STEAM y pensamiento creativo para el desarrollo sostenible y la transformación social y personal (Cod. 22-137). Proyecto de Innovación Docente de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente Avanzados y Coordinados y Buenas Prácticas del Plan FIDO UGR 2022-2024.Universidad de Granada].

ARTE-EDUCACIÓN-TECNOLOGÍA. Proyectos artísticos, educación STEAM y pensamiento creativo para el desarrollo sostenible y la transformación social y personal (Cod. 22-137). Proyecto de Innovación Docente de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente Avanzados y Coordinados, correspondiente a la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente y Buenas Prácticas del Plan FIDO UGR 2022-2024.



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)