



RÚBRICA EVALUACIÓN DE VÍDEO-ANIMACIONES EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS Y DEL LENGUAJE (F.E.L.). FORMACIÓN UNIVERSITARIA. FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD DE GRANADA

Esta rúbrica se realiza en el contexto de los proyectos:

- FEJYLEN (Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, 2020) Aprendizaje-Servicio en la Universidad de Granada.
- FELJILENVAL (Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, 2021) Más Educación Inclusiva, más Inclusión en la Educación.
- VIDEOTECA DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio. Videoteca Storytelling E-ApS “Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: E-Aprendizaje Servicio”. DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio. Proyecto de Investigación de MediaLab-Cultura y Sociedad Digital (Transformación digital de la investigación en Ciencias Sociales y Humanidades, 2022). <https://digifelen.ugr.es/>

Está dirigida a la evaluación de recursos educativos artísticos audiovisuales o digitales, concretamente, videoanimaciones educativas para el desarrollo de las Funciones Ejecutivas y del Lenguaje en alumnado de segundo ciclo de educación infantil. Está conformada por tres dimensiones: Dimensión 1. Evaluación del diseño y creación videoanimación: características estéticas, textuales y técnicas. Dimensión 2. Evaluación de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual-narrativo de la video- animación; Dimensión 3. Evaluación digital- tecnológica. Las tres dimensiones se componen de un total de 26 ítems que debe evaluar una escala de uno a cinco, siendo (1) “No adecuado” la valoración más baja y (5) “Muy adecuado”, la valoración más elevada. Señale con una X el indicador de logro seleccionado: (1) No adecuado, (2) Poco adecuado, (3) Adecuado, (4) Bastante adecuado, (5) Muy adecuado.

Los criterios de evaluación se hacen atendiendo a los ‘Criterios de Calidad’ que indica el Informe de valoración ITLET (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2017), criterios de Calidad de La Norma 71362:2020 que indica la “Calidad de los materiales educativos digitales” creada por la UNE (Organismo de normalización española, 2017):

Criterio 1.	Descripción didáctica: valor y coherencia 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 15. Accesibilidad del contenido textual

Los criterios de evaluación también se hacen atendiendo a los conocimientos, competencias y habilidades de los contenidos de las disciplinas que integran los proyectos:

Soto Solier P. M. (2016). *¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo? 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.

Bellido González M. M. (2020). *Funciones Ejecutivas y del Lenguaje*. [material de asignatura no publicado?]. *Asignaturas Atención Temprana en el Desarrollo Infantil e Intervención Logopédica en Atención Temprana*. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.

Hervás Torres, M. (2020) *Funciones Ejecutivas y del Lenguaje*. [material de asignatura no publicado]. *Asignaturas Atención Temprana en el Desarrollo Infantil e Intervención Logopédica en Atención Temprana*. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.

Rúbrica diseñada para la evaluación de vídeo-animaciones educativas para el desarrollo de las funciones ejecutivas y del lenguaje en el Grado de educación Infantil.

Profesoras responsables:

Dra. Pilar Manuela Soto Solier. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical Plástica y Corporal.

Dra. Mirian Hervás Torres. Departamento de Psicología.

Dra. Mercedes Bellido González. Departamento de Psicología.

Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada

EVALUACIÓN DE VÍDEO-ANIMACIONES EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS Y DEL LENGUAJE (F.E.L.). FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Evaluación de contenidos audiovisuales y su nivel de idoneidad para el desarrollo de capacidades/habilidades F. E. L. en segundo ciclo de Educación Infantil

Titulación/es académica/as:

Género:

Edad:

**Dimensión 1. Evaluación del diseño y creación video-animación
Características estéticas, narrativas y técnicas (Dondis, 2017)**

1. Dimensión	Ítems	1	2	3	4	5
1.1. Calidad contenido audiovisual de video-animación	1. Relación de los objetivos. Calidad de la animación según los principios básicos de la animación	1	2	3	4	5
	2. Adecuación de la elección del tema, ambientación, dirección, duración, mensajes. Nivel adecuado, actualizado y objetivo	1	2	3	4	5
	3. Calidad de producción y edición de historia a nivel argumental. (Realismo, realismo mágico, realidad zoomorfa, fantástico).	1	2	3	4	5
1.2. Calidad estética audiovisual y textural	4. Nivel de iconicidad: hiperrealista, dibujo realista, caricatura humana o de animales, animales u objetos antropomorfos y animales zoomorfos.	1	2	3	4	5
	5. Uso del color como elemento expresivo. Color denotativo o realista y color connotativo. Idoneidad en el uso de iconos metáforas visuales.	1	2	3	4	5
	6. Calidad en el diseño y análisis de personajes: naturaleza, papel, género, edad, físico, profesión, vestimenta, rasgos psicológicos.	1	2	3	4	5
	7. Calidad en el diseño y análisis de los escenarios y escenografía: ambientación, espacios, objetos, etc.	1	2	3	4	5
1.3. Calidad técnica audiovisual y textural	8. Presenta video-animación, medios audiovisuales de calidad que facilitan el aprendizaje y añaden dinamismo. Adecuación e integración de medias de ralentización de imagen, tamaño y definición.	1	2	3	4	5
	9. Calidad del lenguaje audiovisual: tipos de planos, movimientos, angulación, campo visual, tiempo y montaje.	1	2	3	4	5
	10. Contiene múltiples formatos (texto, imagen, audio o vídeo). La información e instrucciones que detalla son precisas. El medio es también personalizable.	1	2	3	4	5
1.4. Creatividad	11. Nivel de creatividad de la video-animación, originalidad en las ideas, aportaciones de algo nuevo o diferente.	1	2	3	4	5
	12. Promueve la creatividad e innovación, y estimula el espíritu crítico y la reflexión.	1	2	3	4	5
1.5. Concreción en las instrucciones del juego: Interactividad	13. Nivel de interactividad de la video-animación educativa. Plantea la interacción de forma lúdica o juego. Contiene actividades diversas, el aprendizaje es dirigido y se registra el progreso en dichas actividades.	1	2	3	4	5

Dimensión 2. Evaluación de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la videoanimación (Anderson, 2002)

2.Dimension	ítems	1	2	3	4	5
2.1 Atención	14. Los contenidos de la video-animación posibilitan la habilidad para mantener enfocada la atención en determinada situación por un tiempo considerable.	1	2	3	4	5
2.2. Memoria	15. Los contenidos de la video-animación posibilitan la capacidad para mantener y manipular cierta información por un tiempo relativamente corto, mientras se realiza una acción o proceso cognitivo basados en esta información.	1	2	3	4	5
2.3. Organización	16. Los contenidos de la video-animación posibilitan la mejora de la capacidad para unir y estructurar la información de la manera más eficaz y útil. La habilidad para ordenar la información e identificar las ideas principales o los conceptos clave en tareas de aprendizaje o cuando se trata de comunicar información, ya sea por vía oral o escrita.	1	2	3	4	5
2.4. Planificación	17. Los contenidos de la video- animación posibilitan la capacidad para integrar, secuenciar y desarrollar pasos intermedios para lograr una meta.	1	2	3	4	5
2.5. Control emocional	18. Los contenidos de la video-animación posibilitan la capacidad para controlar y dirigir apropiadamente las propias emociones.	1	2	3	4	5
2.6. Supervisión	19. Los contenidos de la video-animación posibilitan la mejora de la capacidad para realizar la ejecución eficaz del procedimiento en curso, corrigiendo los errores antes de ver el resultado final y reajustando la ejecución a lo largo del tiempo. (proceso paralelo a la realización de la actividad).	1	2	3	4	5
2.7. Flexibilidad	20. Los contenidos de la video-animación posibilitan la capacidad para cambiar un patrón de respuestas y tareas y adaptarse a nuevas circunstancias.	1	2	3	4	5
2.8. Inhibición	21. Los contenidos de la video-animación posibilitan capacidad para suprimir una respuesta dominante y ejecutar una alterna (Ej. Leer rojo cuando la palabra está escrita en color verde).	1	2	3	4	5
Dimensión 3. Evaluación digital- tecnológica						
	22. Estabilidad técnica y portabilidad, reproduce audio y video cuando el usuario interactúa. proporciona ayuda y soluciones ante problemas comunes.	1	2	3	4	5
	23. Navegación y operabilidad, El recurso puede ser utilizado con distintos periféricos (ratón, teclado...), de una forma intuitiva, clara y rápida	1	2	3	4	5
	24. Accesibilidad del contenido audiovisual, el contraste es adecuado, la imagen acompaña una descripción textual (excepto en imágenes decorativas). Existen alternativas a los audiovisuales (en general son textos). El usuario tiene el control de la reproducción	1	2	3	4	5
	25. Accesibilidad del contenido textual, el contraste del texto es adecuado. La información se proporciona en distintos medios. Los textos son coherentes e idóneos. La información de estos escenarios es coherente y significativa	1	2	3	4	5

(Rubrica validada por un comité de expertos en las disciplinas pertinentes, proceso de validación por Inter- jueces.)



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Cómo citar:

Soto-Solier, P.M., Hervás-Torres M., Bellido-González, M.M. (2022). *Rúbrica evaluación de vídeo-animaciones educativas para el desarrollo de las Funciones Ejecutivas y del Lenguaje (F.E.L.)*. Universidad de Granada.

[Rúbrica realizada en el marco de los proyectos FEJYLEN 2020, FELJILENVAL 2021 Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad y Videoteca DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio 2022, Proyecto de Investigación de MediaLab-Cultura y Sociedad Digital (Transformación digital de la investigación en Ciencias Sociales y Humanidades). Enmarcado en el Plan Propio de Investigación de la Universidad de Granada, Vicerrectorado de Investigación y Transferencia. 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