



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Videoteca Digifelen
E- Aprendizaje Servicio



INFORME FINAL

Proyecto de investigación MediaLab UGR - Cultura y Sociedad Digital
Vicerrectorado de Investigación y Transferencia. Universidad de Granada



‘VIDEOTECA DIGIFELEN E-APRENDIZAJE SERVICIO’

Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso
abierto: E-Aprendizaje-Servicio



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/)

Fuente(s): Diseño de Logo de `Videoteca Digifelen E-Aprendizaje Servicio`. Elaboración propia.



Videoteca Digifelen
E-Aprendizaje Servicio

Introducción

El informe de seguimiento de los Proyectos de Investigación MediaLab UGR - Cultura y Sociedad Digital, en el marco del Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Granada, se compone de los siguientes apartados.

Le agradeceríamos que nos hiciera llegar estos documentos en formato electrónico a la dirección medialab@go.ugr.es.

1. Información científica

Título del proyecto	<i>Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: E-Aprendizaje-Servicio.</i>
Título del repositorio o Videoteca	VIDEOTECA DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio Web: https://digifelen.ugr.es/
Nombre y apellidos del investigador Principal IP	Pilar Manuela Soto Solier
Nombre y apellidos de miembros del equipo investigador	M. Mercedes Bellido González Mirian Hervás Torres

Soto-Solier, P.M., Hervás-Torres M., Bellido-González, M.M. (2022). *VIDEOTECA DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio*. Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: E-Aprendizaje-Servicio. Universidad de Granada.

1.1 Seguimiento científico

Descripción de las **actividades desarrolladas**, teniendo en cuenta el plan de trabajo y el calendario inicialmente establecidos. En caso de existir cooperación con otras instituciones de ámbito nacional y/o internacional, describa las actividades llevadas a cabo por cada uno de los equipos científicos participantes.

Debido al cambio en las estrategias y herramientas para la enseñanza, los docentes en el proceso de educación se han visto en la labor de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la alfabetización digital y audiovisual como instrumentos fundamentales para la enseñanza, estrechando la relación entre pedagogía y humanidades digitales, posibilitando la comprensión de nuevas relaciones y procesos educativos que surgen. La alfabetización digital se ha convertido en una de las claves para favorecer el desarrollo de habilidades y competencias desde la infancia.

En este contexto, inmersos en la sociedad digital, al docente se le plantea un reto, ¿cómo educar a los niño/as para una sociedad inclusiva y digital? o ¿cómo se puede contribuir desde el ámbito universitario? Para tratar de responder a estas preguntas, vinculando un modelo de E-Aprendizaje-Servicio y el uso de las TICs con la finalidad de contribuir a una educación inclusiva de calidad.

En este proyecto se propone la creación de un repositorio de vídeo animaciones educativas interactivas en forma de vídeo relatos o storytelling digitales que contienen materiales educativos audiovisuales (Peirats-Chacón et al., 2019; Santana-Bonilla, 2017) dirigidos al desarrollo de las funciones ejecutivas (FE) y del lenguaje infantil en el contexto del entorno patrimonial cultural. En este sentido, se trabajarán estos procesos cognitivos contextualizados en el entorno de Andalucía.

Para su diseño, creación y evaluación se ha creado una red de conexiones entre la Universidad (profesorado, alumnado de grado y alumnado egresado), Centros de Educación Infantil -CEIPs- (profesorado y alumnado) y Centros de Atención Infantil Temprana -CAIT- (profesionales y población infantil entre 0-6 años con riesgo neurosensorial) y familias

El propósito de esta red se ha dirigido, por un lado, a que los estudiantes universitarios desarrollen las capacidades creativas y competencias digitales mediante la elaboración de dichos materiales audiovisuales, y por otro a la aplicabilidad práctica de los recursos que construyen, tanto en el ambiente reglado del centro como en el ambiente natural de las familias

El objetivo general del proyecto ha sido la creación de una videoteca audiovisual educativa para la etapa de Educación Infantil, de acceso abierto, y dirigida a la mejora de las funciones ejecutivas y del lenguaje, en el entorno patrimonial cultural andaluz, mediante la metodología de E-Aprendizaje-Servicio. Una videoteca educativa de acceso libre para profesionales de la educación, alumnado, familias, etc.

Objetivos específicos para el alumnado universitario fueron:

1. Desarrollar video-animaciones adecuadas a los contenidos curriculares y al patrimonio cultural de Andalucía que mejoren el desarrollo de las funciones ejecutivas y el lenguaje en alumnado de la etapa de Educación Infantil.
2. Incrementar las competencias digitales en el alumnado universitario participante de los Grados de Educación Infantil y de Logopedia.

Para la creación de la videoteca audiovisual educativa, se ha generado un portal que contiene dichos materiales didácticos audiovisuales (Storytelling) (Wu, & Chen, 2020) creados por alumnado universitario.

Primero, el alumnado universitario de las asignaturas de Atención Temprana en el Desarrollo Infantil (Grado E. Infantil) e Intervención Logopédica en Atención Temprana (Grado Logopedia) fueron invitados al desarrollo de las video-animaciones durante las sesiones teórico-prácticas de dichas asignaturas dirigidas a concretar el objetivo general de este proyecto (conocimiento del entorno, el patrimonio cultural andaluz, desarrollo de las funciones ejecutivas y lenguaje). Asimismo, los docentes de las asignaturas han revisado el proceso y creación de los materiales y evaluado mediante diferentes instrumentos creados de forma específica (rúbricas).

Paralelamente se invitó a los centros de Educación Infantil y CAITs de Granada a participar en la implementación y validación del material educativo digital elaborado por el alumnado universitario. Para ello, los docentes-tutores de los centros que finalmente se seleccionaron, con el consentimiento de las familias, aprobaron su participación en sus Consejos Escolares, en su Plan de Centro y consentimiento informado de los padres.

Finalizadas las video-animaciones y validadas por los centros, han sido subidas a la plataforma aquellas que tengan una calidad adecuada bajo una serie de criterios (ITLET, Norma 71362).

Este proceso educativo que ha realizado el alumnado universitario es un ejemplo de una situación real que combinan el aprendizaje-servicio y las tecnologías digitales dando lugar a lo que se denomina E-Aprendizaje-Servicio (Dailey et al., 2008), siendo definido como una pedagogía integrativa donde se compromete al alumnado y a los docentes mediante el uso de la tecnología en la indagación cívica, el servicio, la reflexión y la acción para mejorar el desarrollo infantil.

Atendiendo a las líneas estratégicas de Medialab UGR, hoy en día concebir la vida en las aulas sin la presencia de las TIC es algo impensable. El mundo escolar ha tenido que hacer frente a numerosos desafíos para afrontar los nuevos cambios, planteando nuevos modelos de aprendizaje, nuevos procedimientos y estrategias didácticas, nuevas metodologías y nuevos recursos que faciliten la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tecnología y Humanidades constituyen dos ideas clave para configurar un nuevo espacio de conocimiento que se denomina Humanidades Digitales (Suárez-Guerrero & Romero-Frías, 2021), un espacio para llevar a cabo nuevas propuestas y recursos educativos que enlacen las necesidades pedagógicas con los nuevos entornos digitales. Las temáticas pueden ser un revulsivo y las metodologías un modo de funcionar de manera equilibrada de manera que los medios tecnológicos nos permitan acercarnos con mayor éxito a los intereses del alumnado. En este sentido las video-animaciones son un terreno híbrido por excelencia, la interacción, la velocidad y las estéticas que imprimen las imágenes convierten esta opción en un panorama excepcional muy cercano a las generaciones más jóvenes y, en definitiva, a la sociedad digital y audiovisual (Sánchez Vera, Solano Fernández & Recio Caride, 2019) en la que nos encontramos.

En este sentido, este proyecto se centró dentro de la línea estratégica Humanidades Digitales, en concreto atendiendo:

- La idea de una Universidad como espacio abierto de conocimiento, en función a un nuevo contrato social con el resto de la ciudadanía, y a la transferencia y transversalidad del conocimiento.
- La necesidad de incrementar el trabajo en equipo (co-creación) con un replanteamiento de las formas de autoría y del reconocimiento académico.

Una vez concedido el mismo en el mes de diciembre, el plan inicial se adaptó a la temporización, concretando en el siguiente cronograma:

Cronograma curso académico 2021_2022												
TAREAS	Nov 1	Dic 2	Ene 3	Feb 4	Mar 5	Ab r 6	Ma y 7	Jun 8	Jul 9	Ag o 10	Se p 11	Oct 12
Tarea 1: Formación del alumnado y adaptación de material didáctico	X	X	X	X	X	X	X	X				
Tarea 2: Creación de recursos audiovisuales (Storytelling)		X	X	X	X	X	X	X				
Tarea 3 Supervisión por pares de			X		X		X		X			

los recursos audiovisuales (Rúbrica)												
Tarea 4: Implementación y validación de los recursos audiovisuales				X					X			
Tarea 5: Creación videoteca (Página web)				X	X	X	X	X	X	X		
Tarea 6: Análisis y evaluación del proyecto											X	X
Justifique la coherencia y viabilidad del cronograma												
<p>Tarea 1 (meses 1 y 5) se formó al alumnado universitario para la crear las video-animaciones teniendo en cuenta el entorno en el que se encuentra, la edad y la diversidad del alumnado de la etapa de educación infantil.</p> <p>Tarea 2 (entre los meses 2 y 8) se crearon los recursos audiovisuales interactivos bajo la supervisión de las docentes, atendiendo a las sugerencias de mejora y adaptación a los objetivos propuestos.</p> <p>Tarea 3 (meses 3, 5, 7, y 9) se realizaron la supervisión por pares de todas las video-animaciones.</p> <p>Tarea 4 y 5 (meses 4 y 8) se implementaron las video-animaciones en los centros educativos participantes. El profesorado de los centros completó un cuestionario valorativo de la aplicación de las mismas para conocer si estas ayudan a mejorar las funciones ejecutivas y el desarrollo del lenguaje en el alumnado. Paralelamente (meses del 4 al 10) se creó la videoteca de acceso libre (profesionales y familias).</p> <p>Tarea 6 (meses 10 y 11) se analizarán y evaluarán los resultados para conocer el impacto del proyecto en los participantes.</p>												

La **Tarea 1** consistió en la formación del alumnado universitario para la creación de las video-animaciones teniendo en cuenta el entorno en el que se encontraba, la edad y la diversidad del alumnado de la etapa de educación infantil.

Para llevar a cabo la formación del alumnado se desarrolló un protocolo de creación de video-animaciones, recogido en un documento o material didáctico multidisciplinar (Áreas de Didáctica de la Artes Visuales y Departamento de Psicología del Desarrollo y de la Educación) elaborado *ad hoc* por las tres docentes del proyecto, donde se incluía el proceso teórico-práctico, instrucciones y pautas de las fases constructivas formales y narrativas para la elaboración de las videoanimaciones interactivas 'STORYTELLING = Funciones Ejecutivas + Lenguaje + Currículo ¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo?' (Anexo I).

Este material es creado tras la revisión de los contenidos recogidos en las Guías Docentes (GD, UGR 2020/2021, 2021/2022) de las asignaturas Atención Temprana en el Desarrollo Infantil, Intervención Logopédica en Atención Temprana y Artes Visuales en la Infancia, en las cuales se desarrolla el proyecto. Adaptación curricular y de materiales didácticos de las docentes en las respectivas asignaturas (Bellido-González y Hervás-Torres (2020); Soto Solier, 2016). Documento enfocado a la realización de las Unidades Didácticas Individualizadas (UDIs) y al diseño y creación de las video-animaciones interactivas basadas en contenidos multidisciplinarios que hoy conforman el contenido de la *Videoteca Digifelen E-Aprendizaje Servicio*. Ello ha permitido la formación digital del alumnado de las titulaciones de Educación

Infantil y Logopedia en la Universidad de Granada bajo la supervisión de las docentes de las asignaturas Atención Temprana en el Desarrollo Infantil, Intervención Logopédica en Atención Temprana y Artes Visuales en la Infancia que han participado en los proyectos:

- **FEJYLEN (Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, 2020)**. Aprendizaje-Servicio en la Universidad de Granada. Desarrollo de las funciones ejecutivas y del lenguaje en aulas inclusivas de Educación Infantil (FEJYLEN, referencia: INV-INC123-2020).
- **FELJILENVAL (Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, 2021)**. Más Educación Inclusiva, más Inclusión en la Educación. Un modelo de aprendizaje-servicio en la era digital para una Educación Inclusiva de calidad (FEJYLENVAL, referencia: INV-INC139-2021).

La **Tarea 2**, consistió en la creación de recursos educativos audiovisuales, las videoanimaciones interactivas educativas (Storytelling) por parte del alumnado universitario (Tabla 1).

Se aplicó un diseño de Investigación-Acción Participativa (I-AP) con una metodología de E-Aprendizaje-servicio (E-ApS) (García-Gutiérrez, Ruiz-Corbella & Del Pozo, 2016), la cual permitió abordar problemas desde la comunidad, planteando propuestas de intervención generadas mediante la participación social de diferentes actores o instituciones (Flyvberg, 2001). Siguiendo los siguientes pasos (Pérez Serrano, 1998): (a) diagnóstico de la situación, (b) construcción de un Plan de Acción, (c) implementación y observación, (d) reflexión, (e) interpretación de los resultados, y (f) replanificación (en caso de ser necesario). Se siguió un proceso de creación de una narrativa de carácter multimodal (incluye imágenes, vídeo, efectos de sonido, texto, entre otros) y se utilizaron herramientas digitales (Mikelic et al., 2016). Estas video-animaciones fueron elaboradas por los estudiantes universitarios mediante la herramienta en línea Genially, constituidos en grupos de 4-5. Su finalidad fue mejorar las Funciones Ejecutivas de “Memoria”, “Atención”, “Planificación”, “Organización”, “Flexibilidad”, “Control Emocional”, “Inhibición” y “Supervisión”. En la primera edición del proyecto (FEJYLEN, 2020) estas videoanimaciones se crearon utilizando los centros de interés y vocabulario referido a las Unidades Didácticas Individualizadas (UDIs) centradas en el área del conocimiento del entorno y de sí mismos, conocimiento de la cultura y/o patrimonio cultural cercano, concretamente de Granada y Andalucía. Se abordaron temas como el “Otoño”, “Familia”, “Invierno” y “Navidad”. En la segunda edición (FELJILENVAL, 2021), además tuvieron un objetivo añadido que consistió en fomentar el vocabulario referido a los valores de “Convivencia”, “Respeto a lo demás”, “Solidaridad”, “Ecología”, “Expresar emociones” y “Autocontrol”. Asimismo, las video-animaciones creadas se distribuyeron para las edades de 3, 4 y 5 años, siendo adaptadas a las características evolutivas propias de cada edad y a la diversidad del alumnado, utilizando para ello aquellos casos que se consideró niveles de dificultad en las actividades diseñadas.

Para la construcción de estos contenidos educativos digitales, se les dio a los estudiantes las indicaciones específicas atendiendo a los criterios de calidad que indica el Informe de valoración ITLET (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2017) así como los 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). Estos son criterios que repercuten directamente sobre las características singulares que debe contener un repositorio de materiales educativos digitales (UNE, 2017).

Finalizada la actividad por el alumnado universitario se han generado un total de 277 videoanimaciones, de las cuales 108 fueron desarrolladas por los estudiantes en el Grado de Educación Infantil y 26 por los estudiantes en el Grado de Logopedia durante el curso académico 2020-2021 (Proyecto FEJYLEN). A estas videoanimaciones sumamos un total de

126, de las cuales el alumnado del Grado de Educación Infantil ha elaborado 109 y del Grado de Logopedia 17, durante el curso académico 2021-2022 (Creadas en línea mediante la herramienta Genially). Finalmente y atendiendo a los criterios de calidad que indica el Informe de valoración ITLET (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2017) así como los criterios de Calidad de La Norma 71362:2020 que indica la `Calidad de los materiales educativos digitales han superado la evaluación y validación 78 video-animaciones interactivas pasando a ser contenido de la Videoteca DIGIFELN E-Aprendizaje Servicio (Web: <https://digifelen.ugr.es/>)

En la **Tarea 3**, se realizó la supervisión por pares de los recursos audiovisuales mediante la rúbrica de evaluación de las Storytelling educativas `EVALUACIÓN DE VÍDEO-ANIMACIONES EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS Y DEL LENGUAJE (F.E.L.) Evaluación de contenidos audiovisuales y su nivel de idoneidad para el desarrollo de capacidades/habilidades F.E.L. en segundo ciclo de Educación Infantil´.

Fue elaborado en base a los Estándares sobre Tecnologías y Sistemas de Información para el Aprendizaje, la Educación y la Formación, atendiendo a los criterios de calidad que indica el Informe de valoración ITLET (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2017), criterios de La Norma 71362:2020 que indican la “Calidad de los materiales educativos digitales” creada por la UNE (Organismo de normalización española, 2017). Estos son criterios que repercuten directamente sobre las características singulares que debe contener un repositorio de materiales educativos digitales (UNE, 2017). El instrumento de evaluación para la elaboración de las videoanimaciones se creó mediante un protocolo sometido a la evaluación de Inter jueces (García-Gómez, 2015).

Criterios para evaluar 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 ((ITLET, La Norma 71362, 2017)

También se atendió a los elementos conceptuales del lenguaje visual y la sintaxis de las imágenes definidos por autores como Dondis (2017). El mismo consta de 3 dimensiones con sus criterios de calidad: (a) Evaluación del diseño y creación de videoanimaciones: consta de 5 dimensiones y 13 ítems; (b) Evaluación de la idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de las videoanimaciones: contiene 8

dimensiones y 8 ítems; y (c) Evaluación digital-tecnológica: consta de 4 ítems. Cada ítem es valorado en una escala Likert de 1 a 5, siendo (1) “No adecuado” la valoración más baja y (5) “Muy adecuado”, la valoración más elevada (Anexo II y III).

Revisadas y evaluadas cada una de ellas mediante la rúbrica de evaluación de Storytelling educativos, finalmente se seleccionaron un total de 78 videoanimaciones creadas por el alumnado del Grado de Educación Infantil y Logopedia, las cuales se adecuaron con mayor rigurosidad a los requisitos planteados (ITLET, Norma 71362) (Ministerio de Educación Cultura y Deporte, 2017), esto supone que el 38,55% de los materiales educativos se ajustaron a las tres dimensiones consideradas. Mientras que, del Grado de Logopedia, se han seleccionado el total de las 26 videoanimaciones desarrolladas (100%). En resumen, del total de las 260 creaciones un 43,85% forman parte de la videoteca DIJIFELEN.

En las **Tareas 4 y 5** se implementaron y validaron los recursos audiovisuales en los centros educativos participantes CEIPs y CAITs de Granada, lo que nos ha permitido conseguir dos objetivos, por un lado, conocer si estas ayudan a mejorar las funciones ejecutivas y el desarrollo del lenguaje en el alumnado y, por otro lado, valorar y validar las videoanimaciones (Storytelling) que finalmente forman parte de la Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto ‘Videoteca DIJIFELEN E-Aprendizaje-Servicio’.

El proceso se desarrolla en tres fases: 1ª Fase: evaluación inicial de las funciones ejecutivas y lenguaje en el alumnado de los CEIPs y CAITs a través de pruebas digitalizadas con IPAD y realizada por psicólogas contratadas en el programa de Becas Ícaro. 2ª Fase: Aplicación al alumnado de los CEIPs y CAITs de las actividades incluidas en las videoanimaciones diseñadas por el alumnado universitario. La implementación o aplicación de las actividades se realizó presencialmente con la colaboración del profesorado de los CEIPs y CAITs a través de las pizarras digitales, IPAD, ordenadores o portátiles de los CEIPs y CAITs. Las video-animaciones fueron utilizadas por el alumnado de la etapa de Educación Infantil (edad 3, 4, y 5 años) pertenecientes a dos CEIPs y un CAIT de la provincia de Granada (servicio). 3ª Fase: Evaluación final de funciones ejecutivas y lenguaje en el alumnado de los CEIPs usando las mismas pruebas digitalizadas que en la fase de evaluación inicial. 4ª Fase: Evaluación de tareas audiovisuales por el profesorado de los CEIPs y CAITs mediante una rúbrica *ad hoc* creada con un protocolo sometido a la evaluación de Inter jueces (García-Gómez, 2015). Y 5ª Fase: Valoración de los materiales educativos audiovisuales por las familias del alumnado participante mediante una rúbrica *ad hoc* creada con un protocolo sometido a la evaluación de Inter jueces (García-Gómez, 2015). Paralelamente se crea la videoteca de acceso libre.

La Tarea 6 propone el análisis y evaluación del proyecto, la cual es significativa para conocer el impacto del proyecto *Videoteca DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio*. Finalizado este, analizamos y valoramos la siguiente documentación e información obtenida:

1. Información sobre la adaptación curricular, implementación y eficacia del material didáctico interdisciplinar creado de forma específica para la realización de los materiales educativos audiovisuales (Anexo I):
 - Datos sobre las competencias y habilidades conseguidas en la formación del alumnado universitario para la creación de video-animaciones teniendo en cuenta el entorno en el que se encuentra, la edad y la diversidad del alumnado de la etapa de educación infantil atendiendo al protocolo diseñado de forma

- específica para llevar a cabo los proyectos (Funciones ejecutivas y del lenguaje, competencia audiovisual y currículo) .
2. Información sobre competencias digitales en el alumnado universitario obtenida mediante las Rúbricas de evaluación de las videoanimaciones construidas por el alumnado universitario para el desarrollo de las funciones ejecutivas, el lenguaje y conocimiento de la cultura andaluza).
 3. Información sobre las competencias y habilidades adquiridas por el alumnado en la aplicación de la herramienta Genially para la creación de las videoanimaciones Storytelling.
 4. Información del proceso de diseño y creación de los recursos audiovisuales interactivos bajo la supervisión de las docentes, atendiendo a las sugerencias de mejora y adaptación a los objetivos propuestos.
 5. Información sobre la supervisión por pares de todas las video-animaciones (docentes universitarios, alumnado egresado, docentes de los centros y familiares). Datos obtenidos de la información conseguida mediante las rúbricas sobre contenidos audiovisuales y su nivel de idoneidad para el desarrollo de capacidades/habilidades F. E. L. en segundo ciclo de Educación Infantil de las dimensiones (Anexo II):
 - Dimensión 1. Evaluación del diseño y creación video-animación Características estéticas, narrativas y técnicas (Dondis, 2017).
 - Dimensión 2. Evaluación de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la videoanimación (Anderson, 2002)
 - Dimensión 3. Evaluación digital- tecnológica.
 6. Información sobre el proceso de implementación de las video-animaciones en los centros educativos participantes para conocer si estas ayudan a mejorar las funciones ejecutivas y el desarrollo del lenguaje en el alumnado.

El análisis y valoración de toda la información obtenida nos ha permitido obtener resultados significativos atendiendo a los objetivos específicos planteados en el presente proyecto, en cuanto al alumnado universitario.

- Desarrollar video-animaciones adecuadas a los contenidos curriculares y al patrimonio cultural de Andalucía que mejoren el desarrollo de las funciones ejecutivas y el lenguaje en alumnado de la etapa de Educación Infantil.
 - Incrementar las competencias digitales en el alumnado universitario participante de los Grados de Educación Infantil y de Logopedia.
7. Al analizar la información obtenida sobre el desarrollo y creación de la videoteca de acceso libre ubicada en la Web: <https://digifelen.ugr.es/>. Los resultados muestran un repertorio conformado por una selección de recursos educativos en abierto dirigidos al ciclo de Educación Infantil desarrollados atendiendo a los estrictos Criterios de La Norma 71362:2020 que indican la “Calidad de los materiales educativos digitales” creada por la UNE (Organismo de normalización Española, 2017), estándares que han sido aplicados atendiendo a las particularidades tanto para la creación de las videoanimaciones como a las especificidades de la realización del repositorio o videoteca educativa (Anexo III).

El trabajo que se presenta se ha basado en el análisis de contenido cualitativo (Vallés, 2000): (a) recogida de la información, (b) simplificación de la información, esto es, separar en unidades o dimensiones teniendo en cuenta criterios temáticos, identificación y clasificación de dichas unidades, además de sintetizar y agruparlas a través de procesos analíticos, y (c) disposición y transformación de datos (Tabla 2.).

TABLA 2. Modelo lógico utilizado para Videoteca DIGIFELN E-Aprendizaje Servicio. Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto.

Contexto Participantes	Metadología	Recursos	Actividades	Productos	Resultados
Universidad de Granada. Profesorado. Alumnado: Grado E. Infantil Grado Logopedia Egresados Becarias/os Ícaro	E- Aprendizaje e Servicio (E-ApS).	- Material didáctico interdisciplinar creado específico (adaptación curricular). - Herramienta Genially /creación de Storytelling. - Pretest y post-test Evaluación Competencias digitales. - Rúbricas de evaluación alumnado universitario (de videoanimaciones)	- Identificación de buenas prácticas. - Formaciones estudiantes - Creación videoanimaciones - Revisión de las creaciones realizadas por el alumnado universitario. - Evaluación Pretest y post-test Evaluación Competencias digitales estudiantes universitarios. - Evaluación de videoanimaciones (mediante rúbrica para alumnado universitario).	- Mejora en conocimiento de las F.E. y L. en el alumnado de EI. - Mejor competencia digital. - Mejor competencia audiovisual.	- Mayor conocimiento de las F.E. y L. en el alumnado de EI. Mayor competencia audiovisual y digital.
CAJAS Granada. Profesorado Alumnado etapa Infantil y Familia	E- Aprendizaje e Servicio (E-ApS) y Comunidades de Aprendizaje.	Videoanimaciones interactivas. Rúbricas de evaluación (de videoanimaciones): para profesorado de los centros y familia. NIH Tollbox, (Evaluación de FE y L en la etapa de infantil con IPAD)	- Definición del rol de docentes y profesionales de los centros educativos. - Implementación y validación de videoanimaciones. - Evaluación inicial y final del alumnado de la etapa Educación Infantil (Pruebas digitalizadas aplicadas con IPAD). - Evaluación de videoanimaciones de profesorado de los centros y familia (Rúbrica)	- Mejora conocimiento de las F.E. y L. en el alumnado de EI. - Mejor competencia digital. - Mejor competencia audiovisual.	Mayor desarrollo cognitivo. Mejora del conocimiento del entorno y la cultura andaluza Compromiso cívico.
CAJAS Granada y provincia. Profesorado, Alumnado etapa Infantil y Familia	E- Aprendizaje e Servicio (E-ApS) y Comunidades de Aprendizaje.	Videoanimaciones interactivas. Rúbricas de evaluación (de videoanimaciones): para profesorado de los centros y familia. NIH Tollbox, (Evaluación de FE y L en la etapa de	- Definición del rol de docentes y profesionales de los centros educativos. - Implementación y validación de videoanimaciones. - Evaluación inicial y final del alumnado de la etapa Educación Infantil (Pruebas digitalizadas aplicadas con IPAD). - Evaluación de videoanimaciones de profesorado de los centros y familia (Rúbrica)	- Mejora de las F.E. y L. en el alumnado de EI. - Mejor competencia digital. - Mejor competencia audiovisual.	- Mejor desarrollo cognitivo. Mejora del conocimiento del entorno y la cultura andaluza. Compromiso cívico.
Red Educativa de universidades centros educativos y Familia.	E- Aprendizaje e Servicio (E-ApS). Videoanimaciones interactivas. Comunidades de Aprendizaje.	- Videoanimaciones educativas interactivas. - Página web UGR - (https://bofiweb.ugr.es)	Creación de una videoteca (publicación de las videoanimaciones educativas) de acceso libre que se aloja en la creación de una página web creada de forma específica para el proyecto. Formación Digital en Web de las docentes del proyecto: Curso	- Mejora de las F.E. y L. en el alumnado de EI. - Mejor competencia digital. - Mejor competencia audiovisual. - Desarrollo de los valores y conocimiento de la cultura andaluza en el alumnado de EI.	Repositorio "Videoteca DIGIFELN". Visibilidad de la metodología el e-aprendizaje-servicio (E-ApS)

Fuente(s): Elaboración propia.

La videoteca de acceso libre, en principio, se ha creado mediante una selección de 78 video-

animaciones educativas, con la intención de que el contenido de este repositorio sea incrementando con la realización de futuros proyectos. Los materiales educativos audiovisuales han sido seleccionados teniendo en cuenta los siguientes criterios de exclusión e inclusión:

Criterios de exclusión de las videoanimaciones:

Han sido excluidas las videoanimaciones con una valoración que no superó los criterios recogidos en las dimensiones de la rúbrica para conseguir en el nivel de idoneidad para el desarrollo de capacidades/habilidades de las funciones ejecutivas y del lenguaje en segundo ciclo de Educación Infantil:

- Dimensión 1. Videoanimaciones con una valoración negativa en el nivel de idoneidad en el diseño y creación video-animación Características estéticas, narrativas y técnicas (Guion -edición-producción del material audiovisual educativo):
 - 1.1 La calidad del contenido audiovisual de la video-animación: El contenido audiovisual creado no alcanza el nivel de idoneidad en relación de los objetivos planteados audiovisual/curricular. Tampoco alcanza la calidad de la animación según los principios constructivos y narrativos básicos de la animación. La elección del tema no se adecua a los contenidos visuales elegidos, ambientación, dirección, duración, mensajes. Nivel inadecuado, desactualizado en cuanto al objetivo. El nivel de calidad de producción y edición de historia a nivel argumental de la historia visual no se ajusta a la narrativa y diseño desarrollado (Realismo, realismo mágico, realidad zoomorfa, fantástico).
 - 1.2 El nivel de calidad estética audiovisual y textural no muestran el nivel requerido de aplicación de los contenidos de la estética audiovisual (Diseño y creación, composición, color, etc.). La estética visual y textural no dialogan, las imágenes relatan una historia que no dialoga con la narrativa textual y de sonido.
 - 1.3 Calidad técnica audiovisual y textual no muestran el nivel requerido de aplicación de los contenidos audiovisuales procedimentales y constructivos indicados para la realización de la videoanimación a nivel audiovisual y textual.
 - 1.4 El nivel de creatividad no consigue una valoración positiva atendiendo a los componentes de esta (originalidad, fluidez, relevancia, etc.) Entre estos criterios de exclusión es significativo el de la utilización de imágenes, sonidos, etc. con copyright en los materiales educativos.
 - 1.5 Concreción en las instrucciones del juego o Interactividad: El contenido audiovisual no tiene o no alcanza el nivel de idoneidad, fluidez, sencillez en la interfaz que permita la interacción y funcionamiento del juego diseñado para el alumnado de infantil.
- Dimensión 2. Valoración negativa en el nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la videoanimación:
 - 2.1 Atención. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
 - 2.2 Memoria. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
 - 2.3 Organización. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad

- entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
- 2.4. Planificación. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
 - 2.5 Control. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
 - 2.6 Flexibilidad. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
 - 2.7 Inhibición. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
 - 2.8 Supervisión. Evaluación con evaluación negativa en cuanto al nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la video-animación
- Dimensión 3. Son excluidas las videoanimaciones que han obtenido una valoración negativa en el nivel de idoneidad en aspectos digitales-tecnológicos como son el escaso o nulo nivel de interactividad, creatividad e interacción, enlaces incorrectos, dificultad para visualizar el material presentado. Así como los materiales que no han alcanzado a superar los criterios de:
 - 3.1 Estabilidad técnica y portabilidad, reproduce audio y video cuando el usuario interactúa. proporciona ayuda y soluciones ante problemas comunes
 - 3.2 Navegación y operabilidad, El recurso puede ser utilizado con distintos periféricos (ratón, teclado...), de una forma intuitiva, clara y rápida
 - 3.3 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.
 - 3.4 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).

Con respeto a los criterios de inclusión se tuvieron en cuenta los siguientes:

- Las video-animaciones que han superado los criterios propuestos (rúbrica) con una valoración positiva en el nivel de idoneidad para el desarrollo de capacidades/habilidades F.E.L. en segundo ciclo de Educación Infantil en alguna de las tres dimensiones que recoge la rúbrica:
- **Dimensión 1. Valoración positiva del nivel de idoneidad en el diseño y creación video-animación Características estéticas, narrativas y técnicas:**
 - 1.1 Calidad del contenido audiovisual de video-animación.
 - 1.2 Calidad estética audiovisual y textural.
 - 1.3 Calidad técnica audiovisual y textural.
 - 1.4 Creatividad.
 - 1.5 Concreción en las instrucciones del juego: Interactividad.

- **Dimensión 2. Valoración positiva en el nivel de idoneidad entre función ejecutiva predominante y el contenido audiovisual y narrativo de la videoanimación:**
 - 2.1 Atención.
 - 2.2 Memoria.
 - 2.3 Organización.
 - 2.4. Planificación.
 - 2.5 Control.
 - 2.6 Flexibilidad.
 - 2.7 Inhibición.
 - 2.8 Supervisión.
- **Dimensión 3. Valoración positiva en el nivel de idoneidad en aspectos digitales-tecnológicos: Nivel de interactividad, creatividad e interacción, enlaces incorrectos, dificultad para visualizar el material presentado, etc.**
 - 3.1 Estabilidad técnica y portabilidad, reproduce audio y video cuando el usuario interactúa. proporciona ayuda y soluciones ante problemas comunes.
 - 3.2 Navegación y operabilidad, El recurso puede ser utilizado con distintos periféricos (ratón, teclado...), de una forma intuitiva, clara y rápida.
 - 3.3 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.
 - 3.4 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).

El análisis y valoración de toda la información obtenida nos ha permitido obtener resultados significativos atendiendo a los objetivos específicos planteados en el presente proyecto, en cuanto al alumnado universitario.

Atendiendo al objetivo `Desarrollar video-animaciones adecuadas a los contenidos curriculares, y también al conocimiento de su entorno, valores, patrimonio cultural de Andalucía que mejoren el desarrollo de las funciones ejecutivas y el lenguaje en alumnado de la etapa de Educación Infantil´.

El análisis de este repositorio ofrece datos significativos, aunque no los esperados, ya que con el elevado número de videoanimaciones creadas se esperaba que dicho repositorio tuviese un contenido mayor. Esto ha sido debido, por un lado, a los estrictos criterios dictados por la UNE (2017), lo que ha supuesto una selección muy rigurosa teniendo en cuenta la calidad de cada uno de los materiales educativos creados. No obstante, hay criterios a los cuales se ajustan todas las video-animaciones. Mientras que en un número significativo de video-animaciones no cumplen criterios relevantes como el 5. Interactividad, 12. Navegación o 15. Accesibilidad del contenido textual. Si bien otros criterios, en parte se ajustan a los requisitos, pero no han sido suficientes para considerarlos dentro del repositorio. Asimismo, una gran cantidad de los materiales creados poseían imágenes con copyright, donde no se había solicitado los permisos necesarios para utilizarlas en las videoanimaciones, con lo que se tuvieron que descartar. Aunque es relevante indicar que este tipo de recursos que contienen imágenes conocidas pueden ser llamativas y motivantes para los niños y niñas de la etapa de educación infantil y les prestan más atención, es también importante destacar que estas video-animaciones realizadas

con imágenes y personajes de videoanimación conocidos no cumplen el criterio de originalidad e innovación en la narrativa audiovisual ya que no desarrollan el proceso de diseño y creación de dichos personajes.

Hay que tener en cuenta que la primera edición de video-animaciones fueron creadas en un momento de docencia virtual, mientras que la segunda edición fueron presenciales, lo cual pudo influir en el tipo de feedback proporcionado por las docentes, número de tutorías que cada grupo solicitó para resolver las dudas surgidas, revisión de materiales, físicos o virtuales, que tuvieron en cuenta para desarrollar sus materiales, así como otros aspectos ligados a sus características, intereses, capacidades o situaciones particulares.

Por otro lado, se observó un aumento en la motivación de logro, como en otros estudios que usan entornos personales de aprendizaje digitales, relacionada con la creatividad de las videoanimaciones creadas, ya que esta motivación les ayudó en sus capacidades de diseñar el relato del cuento, crear el escenario donde se desarrollaría, relacionarlo con el vocabulario indicado y la función ejecutiva que se trabajaría, etc. Esta forma de trabajar repercutió de manera positiva, ya que hizo salir de la zona de confort a los estudiantes, ser más curiosos en conocer esta forma de trabajo, y enfrentarse a nuevos retos que le proporcionaron nuevos conocimientos y competencias digitales concretas que conecten el currículo con la vida real. De este escenario se puede destacar la importancia de fomentar la motivación de logro para alcanzar mejores aprendizajes con la ayuda de herramientas digitales, ya que en el marco de la UNESCO (2015) se requiere para el 2030 se implemente por completo en el ámbito educativo la tecnología digital con el consiguiente impulso de las competencias digitales y audiovisuales en el alumnado.

Por otro lado, **atendiendo al objetivo de 'Incrementar las competencias digitales en el alumnado universitario participante de los Grados de Educación Infantil y de Logopedia'**. la información obtenida muestra que los estudiantes universitarios aumentaron sus competencias digitales y audiovisuales, a la vez que crecía su percepción sobre el conocimiento de la herramienta digital usada (Genially), propiciando el interés y la motivación en buscar nueva información y recursos que ofrecía la propia plataforma y herramientas de Genially, como otros entornos digitales que le pudieran ser de utilidad para la realización de sus videoanimaciones. Asimismo, a lo largo de este trabajo se ha observado una mejora en el uso responsable de los contenidos publicados (usar imágenes extraídas de bancos de imágenes libres, uso de un lenguaje apropiado, descodificación de mensajes subliminales, etc.) mejorando el trabajo colaborativo, creatividad y buenas conductas en la interacción por medios digitales audiovisuales, lo que implica una mayor alfabetización audiovisual y digital así como un desarrollo de competencias y habilidades para comunicarse en la sociedad y cultura digital. La introducción de herramientas digitales para la creación de contenido educativo interactivo y finalmente la videoteca fue algo innovador, lo que implicó un cambio en la forma de cómo utilizar la tecnología, el desarrollo de las propias asignaturas, la implementación de los contenidos teóricos. Utilizar la plataforma de Genially se convirtió en un instrumento para mejorar competencias digitales y audiovisuales, aprender a aprender y espacio de colaboración. Asimismo, su uso llevó a organizar el proceso de enseñanza desde una perspectiva socio-constructivista (Coll, 2005), donde el ser humano aprende siempre que construya un significado.

El desarrollo de la videoteca ha aportado a los estudiantes universitarios conocimientos teórico y prácticos de las asignaturas, incorporar competencias digitales y audiovisuales a su

desarrollo académico, personal y profesional, ambiente de aprendizaje más holístico y protocolos didácticos vinculados a la mejora educativa e innovación como (Salazar et al., 2006):

- Aprendizaje como proceso para el desarrollo de la identidad personal y profesional.
- Necesidad de un currículum abierto, subjetivo, personalizado y libre.
- Disponer de herramientas potentes y adecuadas para construir aprendizajes significativos.
- Autorregulación, autocontrol, negociación y consenso.
- Interactividad e hibridación.

Para la creación de la videoteca una vez valoradas y seleccionadas las videonimaciones, los estándares o categorías aplicadas y analizadas han sido las siguientes:

1. **El diseño, creación y estructura de los materiales educativos en la página web que contiene la videoteca DIGIFELN E-Aprendizaje Servicio**, fue realizado por las docentes del proyecto en colaboración con el equipo de trabajo coordinador del Área Web, de Datos Abiertos y Apoyo a la Transparencia, del Centro de Producción de Recursos para la Universidad Digital y Delegación de la Rectora para la Universidad Digital Universidad de Granada. Así mismo, el proceso de diseño y creación de la Web ha implicado la realización de un curso de formación “Plataforma WEBUGR” permitiendo la adquisición de los permisos específicos para el acceso a dicha página, posibilitando la edición de contenidos y mantenimiento de la videoteca.

Para el diseño de la web, en primer lugar, se diseñó el logo de la página y seguidamente se realizó una descripción de las sesiones más significativas, el diseño y la organización de la página principal, así como del menú principal, el mapa para navegar por la página, la estructura de los contenidos y recursos. Tratando de dar una descripción organizada del contenido y poner en valor los aspectos por los que destaca (Fig. 1, 2, 3, 4 y 5).

Figura 1. Imagen extraída de la web Videoteca DIGIFELN E-Aprendizaje Servicio. Mapa de la Web que contiene la videoteca creada en el proyecto.

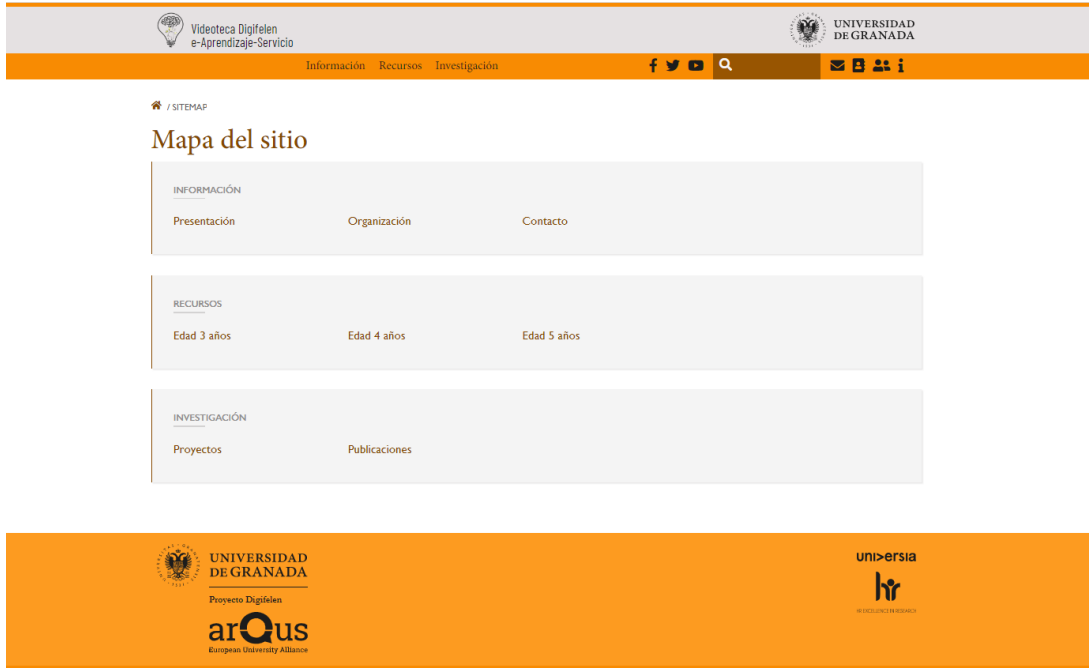


Figura 2. Imagen extraída de la web Videoteca DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio. Página de inicio de la web de la Videoteca DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio

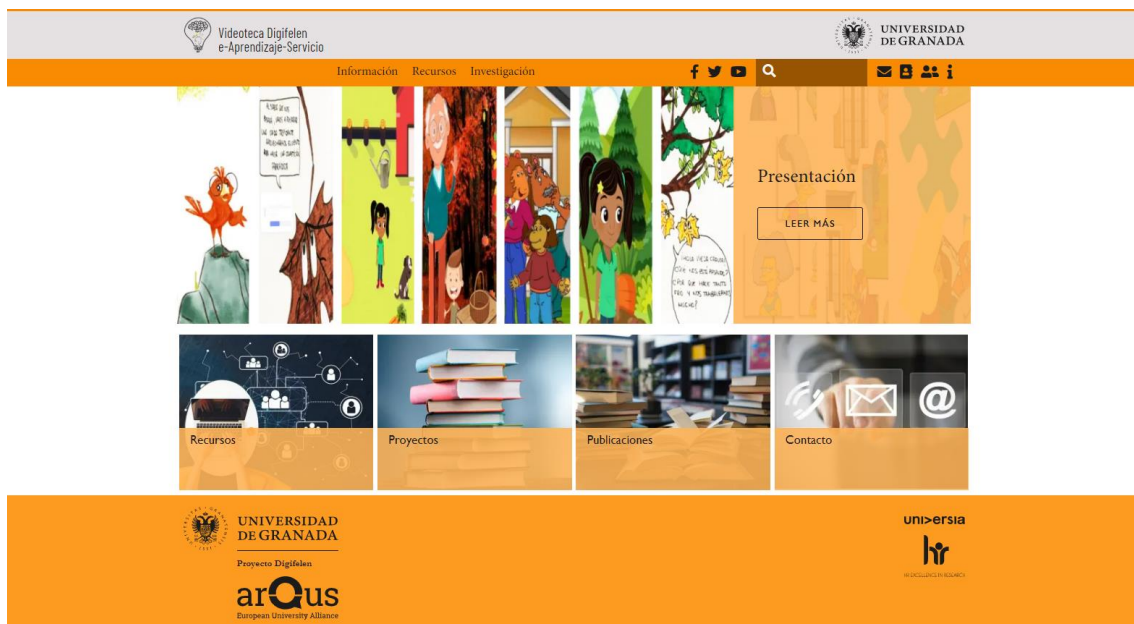


Figura 3. Imagen extraída de la web Videoteca DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio. Página de Recursos para 3 años de edad, Storytelling educativas interactivas [Archivos Vídeo/Genially].

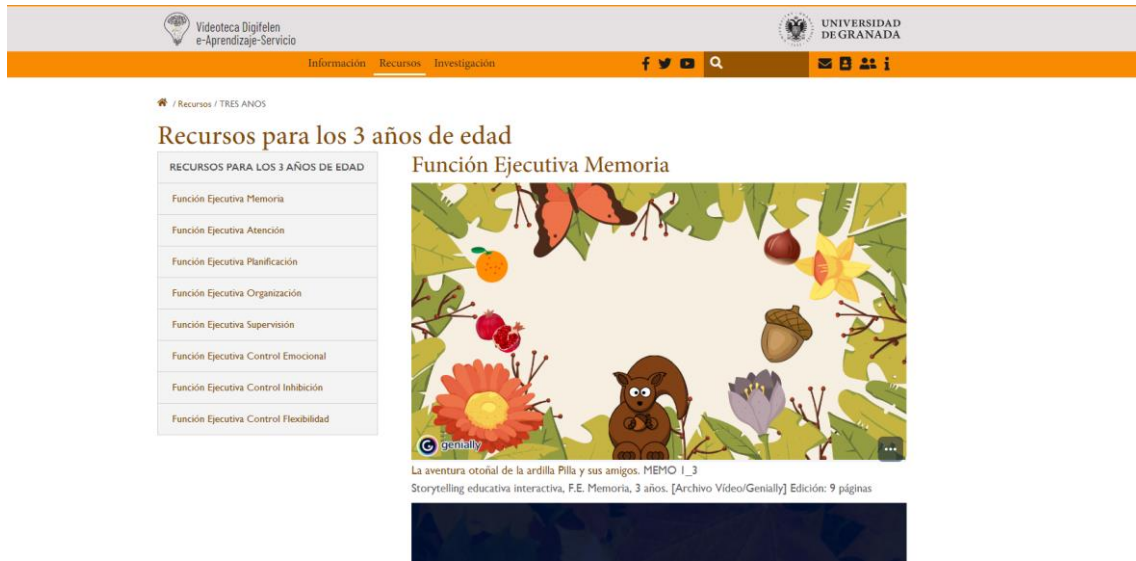
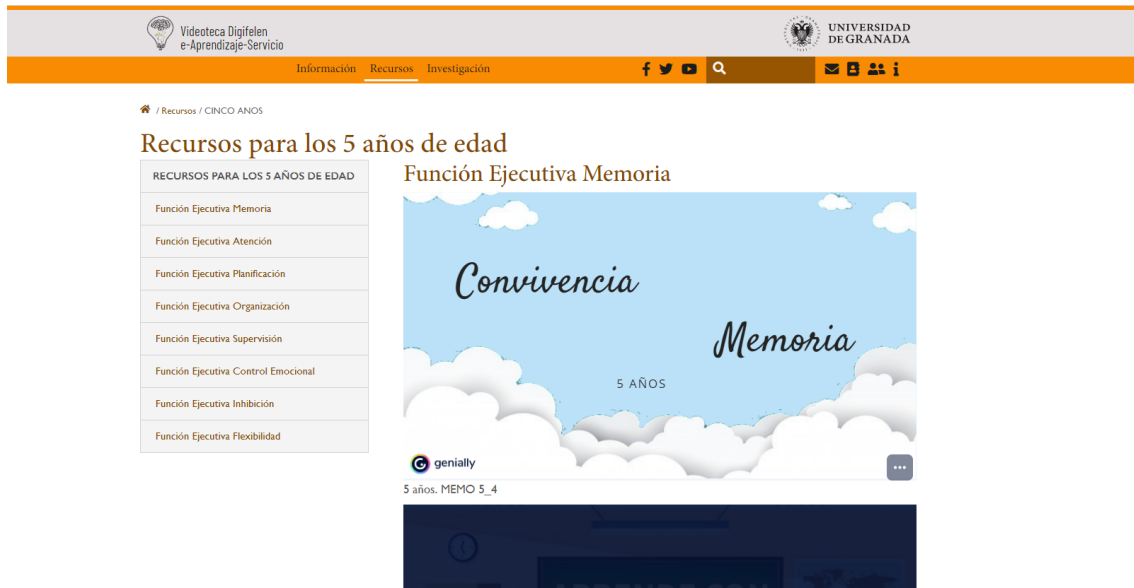


Figura 4. Imagen extraída de la web Videoteca DIGIFELLEN E-Aprendizaje Servicio. Página de Recursos para 4 años de edad, Storytelling educativas interactivas [Archivos Vídeo/Genially].



Figura 5. Imagen extraída de la web Videoteca DIGIFELLEN E-Aprendizaje Servicio. Página de Recursos para 5 años, Storytelling educativas interactivas [Archivos Vídeo/Genially].



The screenshot shows the website interface for 'Videoteca Digifelen e-Aprendizaje-Servicio' at the University of Granada. The navigation bar includes 'Información', 'Recursos', and 'Investigación'. The main content area is titled 'Recursos para los 5 años de edad' and 'Función Ejecutiva Memoria'. A sidebar lists various executive functions: Memoria, Atención, Planificación, Organización, Supervisión, Control Emocional, Inhibición, and Flexibilidad. The main content features a Genially interactive graphic with the words 'Convivencia' and 'Memoria' and '5 AÑOS'.

2. La dimensión pedagógica y de contenidos

Estos materiales educativos se caracterizan por tener una intencionalidad didáctica, de tal forma que el material tenga una didáctica constructivista, activa e interactiva. Tienen una finalidad concreta: identificar objetivos específicos de la asignatura, comunicar contenido, enmarcar actividades y tareas, apoyo a los estudiantes, etc. Este término se puede relacionar a su vez con la categorización de Area (2017), en la que establece el término “Material Didáctico Digital (MDD)”. En este caso, se trata de materiales estructurados, dirigidos a facilitar al alumnado el desarrollo de experiencias de aprendizaje en torno a unos contenidos o competencias. Su uso suele estar ligado a la educación formal, ya que los contenidos didácticos parten de una normativa y elementos curriculares.

Las video-animaciones atienden no solo a tratar los contenidos curriculares de la etapa de infantil sino también permiten a los estudiantes la iniciación en recursos digitales de forma transversal. Son recursos educativos digitales que pueden ser adaptados a otras materias y edades. Atienden a una adecuada y necesaria alfabetización audiovisual y mediática a la vez que digital desde la etapa de infantil. La videoteca contiene una variedad de material educativo adaptado a las necesidades, edad, FE y vocabulario específico que van a estar **a disposición de centros educativos, alumnado de educación infantil y sus familias.**

3. La dimensión tecnológica

Atendiendo al segundo objetivo `Incrementar las competencias digitales en el alumnado universitario participante de los Grados de Educación Infantil y de Logopedia´. En lo que respecta a este ámbito tecnológico la navegabilidad de los recursos analizados es sencilla e interactiva, habiendo valorado si estos pueden ser utilizados por el alumnado de la etapa de infantil y en la edad a los que se dirigen (3, 4 y 5 años) atendiendo al nivel de interacción y también al nivel de lectoescritura y comprensión del lenguaje visual teniendo en cuenta que pueden ser utilizados

con la ayuda del profesorado para su implementación. Por otro lado, es importante la interactividad de los materiales educativos seleccionados ya que permite al alumnado hacer un uso más autónomo de los recursos audiovisuales.

4. Evaluación y seguimiento

El análisis de este repositorio ofrece datos relevantes, siendo conscientes de que hay que continuar trabajando para mejorarlos, ya que con el elevado número de video-animaciones creadas se esperaba que dicho repositorio fuese mayor. Al analizar el contexto en todas sus dimensiones algunas de las causas que han podido repercutir son, por un lado, seguir los criterios dictados por la UNE (2017), ha supuesto una selección muy estricta teniendo en cuenta la calidad de cada uno de los materiales educativos creados por alumnado universitario. En este sentido, los resultados son reflejo de que el alumnado tiene una formación mínima en conocimientos y alfabetización tecnológica y digital aplicada a los procesos de enseñanza aprendizaje. Aun así, otra de las causas percibidas estaría en la temporización para el desarrollo de las video-animaciones ya que el alumnado una vez finalizadas era consciente de las debilidades del material educativo creado, demandando alguna sesión para la mejora de las video-animaciones educativas.

5. Valoración de los aspectos positivos y los aspectos débiles, así como las posibles mejoras.

Este análisis del repositorio **‘DIGIFELLEN E -Aprendizaje-Servicio’** ha implicado desarrollar juicios y destrezas de alfabetización adecuadas con las que poder utilizar las TICs y entornos digitales en una sociedad altamente cambiante. Además, ha ofrecido a los estudiantes universitarios la posibilidad de adquirir sus conocimientos mediante el E-aprendizaje a través del uso de una plataforma virtual, la cual ha favorecido la creación de un espacio de aprendizaje bidireccional entre alumnado y profesorado, además de sinergias con la comunidad (servicio).

Aunque con la creación de la videoteca se observan beneficios, hay que tener en cuenta las limitaciones que se han producido a lo largo de la misma:

- Versión de la plataforma Genial.ly con coste adicional para poder usar mas recursos y más innovadores.
- Uso de un alojamiento adecuado para la visualización de las videoanimaciones y generación constante de contenido ajustados a los criterios indicados.
- El rol que han de adoptar los docentes ha de estar en continua reflexión sobre cómo elaborar, diseñar e implementar el trabajo, lo cual implica un mayor tiempo de dedicación a este proceso.
- Inicialmente el desconocimiento sobre la plataforma Genially, provocó cierta reticencia al inicio, dando lugar a una mayor atención y supervisión por parte de las docentes. Aunque esta plataforma cuenta con un servicio de atención, y se les proporcionó información sobre cómo utilizarla, las dudas surgidas durante la creación siempre se dirigían a las docentes, con lo que se reconocía la necesidad de introducir aspectos competenciales relacionados con lo digital y tecnológico.
- Aunque se programaron 12 sesiones prácticas (1 de formación en Funciones Ejecutivas, 1 cómo desarrollar una storytelling, 1 explicación Genially, 1 creación de guiones y 8 desarrollo del material) es necesario incrementar este número de

sesiones ya que se ha observado la necesidad de realizar sesiones de revisión detallada de cada videoanimación con la finalidad de que se contengan todos los criterios de la UNE (2017).

- Limitada rigurosidad para el procedimiento de seguimiento del progreso. Aunque existía la oportunidad de que el alumnado compartieran sus creaciones con las docentes como miembros más del equipo, no se procedió a hacerlo como un requisito indispensable para seguir la construcción de las mismas, sino que durante las sesiones prácticas y tutorías grupales (virtuales y presenciales) se atendieron a las dudas, problemas técnicos, ideas, etc.
- Complejidad para crear las videoanimaciones si no se contaba con experiencia previa de otras asignaturas como por ejemplo Artes Visuales en la Infancia o Didáctica de las Artes Visuales en la Infancia.

Como sugerencias de mejora en la aportación de nuevos materiales educativos para la videoteca DIGIFELEN en los próximos años, se podría:

- Incluir en la videoteca un apartado con consultas, sugerencias, aportaciones o experiencias didácticas.
- Mayor interactividad y accesibilidad de la videoteca.
- Uso de nuevos modelos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje, como es la gamificación.
- Posibilidad de usar otras plataformas digitales de software libre.
- Hacer sinergias y colaborar con otros docentes de otras materias y/o ramas de conocimiento para el desarrollo de este tipo de material educativo interactivo con una perspectiva transversal y multidisciplinar

Para finalizar, resaltar que tenemos la intención de continuar trabajando el desarrollo de este repositorio, así como en los puntos débiles percibidos. No obstante, para obtener resultados del impacto y de la de esta videoteca se precisa de una temporización en abierto que posibilite en el desarrollo de la red de coherencia educativa y de transferencia entre la Universidad y los centros educativos que se ha creado, fortaleciendo el vínculo entre la planificación de las actividades prácticas realizadas en las asignaturas.

Otro aspecto relevante que comunicamos a la Comisión de MediaLab, referente a la videoteca educativa es que aún no se encuentra con acceso abierto. El motivo de esta demora es por causas de administración de contenidos a los que no tenemos acceso las docentes, se trata de una incidencia que en breve estará resuelta.

Resultados del proyecto *Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto*. `DIGIFELEN E -Aprendizaje-Servicio` 2022.

TABLA 3. Resultados del Proyecto `DIGIFELEN E -Aprendizaje-Servicio`.

RESULTADOS DEL PROYECTO	
<i>Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto.</i>	
<i>`DIGIFELEN E -Aprendizaje-Servicio`</i>	
Producto	Resultados

Publicación Repositorio educativo:
Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: E-Aprendizaje-Servicio. DIJIFELEN E -Aprendizaje-Servicio (78 videoanimaciones educativas interactivas)

- Web que contiene la videoteca:
<https://digifelen.ugr.es/>

Red Educativa entre universidades, centros educativos y familia.
Visibilidad de la metodología el e-aprendizaje-servicio (E-ApS)

- Profesorado de Universidad de Granada
- Alumnado Universidad de Granada (Grado E. Infantil, Grado Logopedia)
- Egresados de la Universidad
- Becarias/os Ícaro (Universidad de Granada).
- Profesorado de los Centros Educativos E. Infantil de Granada.
- Alumnado de la etapa de infantil
- Familias del alumnado participante

Otras publicaciones y materiales (artículos, cuestionarios, etc.)

- Artículos: 1
- Capítulos de Libros: 2
- Ponencias en Congresos Internacionales: 3
- Material educativo interdisciplinar: 1

Fuente(s): Elaboración propia

Red Educativa de universidades centros educativos y familia

Por otro lado, la videoteca 'DIGIFELEN E -Aprendizaje-Servicio' ha repercutido en la creación de una red de coherencia educativa y de transferencia entre la Universidad y los centros educativos, de tal manera que la red está fundamentada en un vínculo entre la planificación de las actividades prácticas realizadas en las asignaturas de Atención Temprana correspondientes al Plan de Estudios del Grado de Educación Infantil y Logopedia y las necesidades y Plan de Centro de los centros educativos y CAITs (Figura 1.)

Figura 1. Mapa conceptual de la Red Educativa de universidades centros educativos y familia generada en los proyectos*



Fuente(s): Elaboración propia.

Resultados obtenidos no previstos antes de la ejecución.

Formación de las docentes del proyecto `Taller formativo nueva plataforma WebUGR`

Referencias bibliográficas

Asociación Española de Normalización (UNE) (2017). CTN 71/SC 36 - Tecnologías de la información para el aprendizaje. Calidad de los Materiales Educativos Digitales (MED) (ICS: 03.180 / Educación. UNE 71362:2017).

- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100760.
- Coll, C. (2005). Constructivismo y educación: la concepción de la enseñanza y del aprendizaje. En C. Coll, J. Palacios & A. Marchesi (Comp.), *Desarrollo psicológico y educación. 2. Psicología de la educación escolar* (pp. 157-188). Alizanza.
- Dailey-Herbert, A., Donnelly-Sallee, E., & DiPadova-Stocks, L. (2008). *Service-eLearning: Educating for citizenship*. Information Age Publishing.
- Flyvberg, B. (2001). *Making Social Science Matter*. Cambridge University Press.
- García-Gómez, A. (2015). Desarrollo y validación de un cuestionario de observación para la evaluación de las funciones ejecutivas en la infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 17(1), 141-162.
- García-Gutiérrez, J., Ruiz-Corbella, M., & Del Pozo, A. (2016). Cuando la comunidad se expande: ciudadanía global y aprendizaje-servicio virtual (apsv). *Educación y diversidad*, 10(1), 63-75.
- Hervás, M. (2021). Experiencia de Aprendizaje-Servicio y Mentoría en la Universidad de Huelva y Universidad de Granada. En D. Mayor y A. Granero (Coords.), *Aprendizaje-Servicio en la Universidad. Un dispositivo orientado a la mejora de los procesos formativos y la realidad social* (pp.211-226). Barcelona: Editorial Octaedro. ISBN: 9788418615856.
- Hervás, M., Fernández, F. D., Arco, J. L., y Miñaca, M. I. (2017). Efectos de un programa de Aprendizaje-Servicio en el alumnado universitario. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 15(1) nº 41, 126-146.
- Hervás, M., Fernández, F. D., Arco, J. L., y Miñaca, M. I. (2017). Efectos de un programa de Aprendizaje-Servicio en el alumnado universitario. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 15(1) nº 41, 126-146.
- Hervás, M., y Rubio, F. D. (2020). Exploratory Study on The Use and Implementation of Service-Learning Methodology Among University Lecturers. *International Journal of Social Policy & Education*, 2(7), 7-17.
- Hervás-Torres M., Soto-Solier, P.M., Bellido-González, M.M. (2022). E-aprendizaje-servicio: propuesta de videoteca para la mejora de las funciones ejecutivas. *TECHNO Review*, 1(11), 2022, pp.2-17.
<https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.3807>
- Mikelic, N., Lesin, G., & Boras, D. (2016). Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: A Case Study from Croatia. *Digital Education Review*, 30, 94-105.
- Morales Caruncho, X., Chacón Gordillo & P., Soto Solier, P. M., (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años una perspectiva semiótico-cultural. EA, Escuela Abierta. *Revista de Investigación Educativa*, 17, 65-84.
- Pardo, A., Hervás, M., y Lago, R. (2021). Aprendizaje servicio en la transferencia investigadora. En A. Pardo, B. Mora y M^a. A. Triviño (Eds.), *Buenas prácticas de metodologías activas en el aula. Una revisión crítica*. Madrid: Síntesis. ISBN 978-84-13571-53-9.
- Peirats-Chacón, J., Eirín Nemiña, R., & Rodríguez Rodríguez, J. (2019). Visiones de los agentes implicados en el diseño, difusión y utilización de los materiales digitales educativos en portales educativos españoles. *Educar em Revista*, 35(77), 37-58.
<https://doi.org/10.1590/0104-4060.68386>
- Pérez Serrano, G. (1998). *Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. Muralla.

- Polo, M. T., Hervás, M., Fernández, C., Tovar, A., y Aparicio, M. (2020). DMI - Diseño de materiales inclusivos: Herramientas para el desarrollo de actitudes positivas en educación infantil. En J. J. Gázquez, M. M. Molero, A. Martos, A. B. Barragán, M. M. Simón, M. Sisto, R. M. Pino, y b. M. Tortosa (Comps.), *Investigación en el ámbito escolar. Nuevas realidades en un acercamiento multidimensional a las variables psicológicas y educativas* (pp. 287-295). Madrid: Dykinson, S.L. ISBN: 978-84-1377-226-4.
- Salazar, P., Martínez, A. L., García, A., García, F. J., & Valero, A. (2006). *Herramientas on line para la construcción social del conocimiento*. Observatorio Tecnológico. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Sánchez Arnas, B. S. y Soto Solier, P. M. (2016). Aproximación del arte de acción a la Educación Infantil. Otras formas de interrelación en el contexto educativo. *Arte Individuo y Sociedad*, 28, (2), 183-200.
- Sánchez Vera, M. D. M., Solano Fernández, I. M., & Recio Caride, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 54, 165-184. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i54.09>
- Santana Bonilla, P. J., Eirín Nemiña, R., & Marín Suelves, D. (2017). Análisis y evaluación de portales institucionales en España: los casos de Canarias, Galicia y Valencia. *RELATEC: revista latinoamericana de tecnología educativa*, 16(2), 29-48. Bellido, M. M., Hervás, M., Soto Solier, P. M., (2022). Transferencia de conocimiento entre universidad y comunidad educativa. La evaluación formativa en la provisión remota de recursos audiovisuales. En *Formación del profesorado y metodologías activas en la educación del siglo XXI*. Dykinson S.L. (en edición)
- Solier, P. M., Bellido, M. M., y Hervás, M. (2022). Storytellings educativas y transferencia de conocimiento en la etapa de infantil: análisis conceptual, formal y digital/tecnológico. En *Transformación digital docente. La gestión sostenible de las organizaciones educativas*. Dykinson S.L. (en edición).
- Soto Solier P. M. (2018). Desarrollo de la creatividad social y empoderamiento a través de narrativas artísticas contemporáneas: "relato" digital personal-performativo. *Grado en Educación Primaria*. En B. Cantalapiedra Nieto, P. Aguilar Conde, P. Requeijo Rey (Coords.), *Formulas Docentes de Vanguardia* (pp. 429-446). Barcelona: Gedisa. ISBN 978-84-17690-10-6
- Soto Solier P. M. (2020). *Arte Contemporáneo y Patrimonio Cultural en Educación Infantil. Aproximación creativa, lúdica y simbólica a la cultura. (Contemporary art and cultural heritage in early childhood education. creative, playful and symbolic approach to the culture)*. En M. de la E. Cambil Hernández, F. de Oliveira, A. R. Fernández Paradas, G. Romero-Sánchez y A. José Rui (Edits.) *Nuevas tendencias en investigación e innovación en didáctica de la historia, patrimonio cultural y memoria. Proyección educativa*. (pp. 466-478) Editorial Universidad de Granada (EUG). ISBN: 978-84-338-6766-7.
- Soto Solier P. M. y Romero Valero E. (2021). Educación artística y tecnología en el aula de infantil: una propuesta de aprendizaje activo con Scratch. En I. Aznar Díaz, J. A. López Núñez, M. P. Cáceres Reche, C. De Barros Camargo, F. J. Hinojo Lucena (Coords.). *Desempeño docente y formación en competencia digital en la era SARS COV 2*. (pp. 1184-1195). Dykinson. ISBN: 978-84-1377-304-9.
- Soto Solier P. M. y Villena Soto, V. (2020). Enseñanza de las artes visuales y programación creativa basada en Scratch: actitudes y creencias en la formación del profesorado en educación primaria. En L. Medina Sánchez, C. Pérez Valverde y C. Suárez Hernán (Coords.) *Experiencias en contenidos curriculares docentes*. (pp. 459-472) TIRANT LO BLANCH. ISBN 978-84-18534-52-2

- Soto Solier P. M. y Villena Soto, V. (2022). Arte contemporáneo y proyectos STEAM. Desarrollo de competencias audiovisuales y tecnológicas en la formación de profesorado. En C. Romero-García (Coord.) Innovación docente y prácticas educativas para una educación de calidad (pp.777-798). Dykinson. ISBN 978-84-1377-920-1
- Soto Solier, P. (2019). Arte contemporáneo y atención a la diversidad: instalación como método de investigación educativa y artística en la formación de profesorado de infantil. En Felipe A. Morales, B. Peña Acuña, J. Bobkina (Coords.), Estudio sobre Innovaciones Educativas (pp. 445-459). Pirámide. ISBN 978-84-368-4258-6
- Soto Solier, P. M. & Ferriz Vivancos, R. (2014). Inclusión del Arte Contemporáneo en el aula de Educación Infantil. *Arte y Movimiento*, 11, 25-40.
- Soto Solier, P. M. & Sánchez Arenas, B. S. (2014) Educación Transversal a través de propuestas interactivas virtuales. La obra de Paul Sermon y la “educación telemática”. *Revista CIDUI*. 2, 1-13.
- Soto Solier, P. M. (2017). La percepción como sensibilización. Análisis de la imagen a partir del contexto. En J.V. Villalba, (Coord.) Enfoques y estrategias para educación artística en primaria: desarrollo del lenguaje visual (pp. 53-77). Universidad de Murcia, EDITUM. ISBN: 978-84-17157-13-5.
- Soto Solier, P. M. (2018). Proyectos artísticos-didácticos multisensoriales para fomentar la creatividad en la formación de profesorado. Grado en Educación Infantil. En J. Rodríguez-Torres, J. F. Durán- Medina (Coords.) Propuestas docentes para un nuevo currículum universitario (pp.401-415).TECNOS. ISBN 978-84-309-73811.
- Suárez-Guerrero, C., & Romero-Frías, E. (2021). 2. Encuentro entre la pedagogía y las humanidades en la sociedad digital. *Humanidades digitales y pedagogías culturales: Saberes virales para una nueva educación*.
- Tallón, S., Hervás, M., Ortega, E., y Rodríguez, C. (2021). De la presencialidad a la virtualidad en la Enseñanza Superior: experiencias y propuestas de mejoras. En C. Torres, R. Domínguez, V. M. Pérez y M. Fernández (Eds.), *Experiencias y praxis educativas en nuevos contextos digitales en países de Iberoamérica* (pp. 219-230). Barcelona: Octaedro. ISBN: 978-84-18615-60-3
- UNESCO. (2017). Education for Sustainable Development Goals Learning Objectives. The Global Education 2030 Agenda. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- Vidal, M. (2022). *Enseñar pensamiento crítico*. Ciclogénesis
- Vila-Roig, R., & Sirignano, F. M. (2022). Docencia universitaria en contextos híbridos y no presenciales. Nuevos retos y oportunidades para nuevos aprendizajes. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 20(1), 9-14.
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786.

1.2 Impacto en los participantes universitarios (alumnado y docentes)

- Se ha conseguido obtener resultados y evidencias sobre la importancia de la transferencia de las actuaciones que se realizan en el ámbito universitario que ayudan a la mejora de la comunidad educativa.
- También se han obtenido resultados positivos que muestran mejoras en la transformación del modelo de enseñanza, dirigido a un modelo híbrido analógico-digital.
- Se han obtenidos datos que muestran valoraciones de la mejora en la formación de los participantes (alumnado universitario y profesorado, alumnado y profesorado de los Centros

educativos de Infantil) así como la adquisición de conocimientos y habilidades en la creación de nuevos recursos digitales eficaces a nivel conceptual, procedimental y que permitan la evaluación requerida para desarrollar una educación de calidad, inclusiva, en valores, etc. Resultados recogidos en las diferentes publicaciones realizadas. Destacando la producción de los materiales audiovisuales interactivos que conforman la Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: Videoteca DIJIFELEN E -Aprendizaje-Servicio

- El proyecto también ha favorecido el desarrollo de un proceso de trabajo colaborativo y de triangulación entre universidad (alumnado universitario), centros educativos (alumnado de Educación Infantil, profesorado), familias y tecnología (E-Aprendizaje-Servicio) en el proceso de co-creación y validación de dichos recursos educativos.

1.3 Impacto en la comunidad educativa (alumnado de Educación Infantil, profesorado y familias)

- La creación de la videoteca ha permitido la introducción de recursos motivantes, especializados en la mejora de las funciones ejecutivas, lenguaje y valores y adaptados a la nueva sociedad del conocimiento (tecnológico y digital), mejora en el conocimiento del entorno, la cultura y el patrimonio cultural y valores.
- A través de la divulgación de los resultados y las buenas prácticas del proyecto se han podido publicar parte de los resultados obtenidos, se han extrapolado los resultados y se ha integrado en las diferentes áreas de las instituciones educativas y familias (Figura 1.).
- Asimismo, también se está facilitando el networking estratégico entre redes de centros educativos públicos y privados que beneficiarán a ambas partes e impacten entre sus servicios ofrecidos.

1.4 Comunicación y difusión de los resultados

Cite otros **documentos generados** que se hayan derivado del proyecto en ejecución y los medios ha utilizado para la difusión de su investigación y resultados.

Para finalizar, en cuanto al análisis de los datos y publicación de los resultados obtenidos, parte de estos se encuentran en proceso de evaluación en diferentes revistas de impacto. Aun así, se destacan los siguientes resultados en publicaciones aceptadas en proceso de edición y editadas:

- **Publicación repositorio educativo:**

Web de la videoteca: *Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: E-Aprendizaje-Servicio. DIJIFELEN E -Aprendizaje-Servicio.*

- URL: <https://digifelen.ugr.es/>

Bellido, M. M., Hervás, M., Solier, P. M., (2022, 16-17 junio). Transferencia de conocimiento entre universidad y comunidad educativa. La evaluación formativa en la provisión remota de recursos audiovisuales. Ponencia presentada en el *II Congreso internacional de Innovación en la docencia e investigación de las Ciencias Sociales y Jurídicas. Hacia la consecución de logros extraordinarios en los procesos de enseñanza-aprendizaje.* Universidad de Jaén.

- Soto-Solier, P. M., Bellido, M. M., y Hervás, M. (2022, 16-17 junio). Materiales educativos audiovisuales para el desarrollo de las funciones ejecutivas en la etapa infantil: análisis conceptual, formal y digital-tecnológico. Ponencia presentada en el *II Congreso internacional de Innovación en la docencia e investigación de las Ciencias Sociales y*

Jurídicas. Hacia la consecución de logros extraordinarios en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Universidad de Jaén.

- Hervás-Torres M., Soto-Solier, P.M., Bellido-González, M.M. (2022) E-aprendizaje-servicio: propuesta de videoteca para la mejora de las funciones ejecutivas. *TECHNO Review*, 1(11), 2022, pp.2-17. <https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.3807>
- Hervás, M., Soto-Solier, M. P., y Bellido, M. M. (2022). Videoteca educativa para la mejora de las Funciones Ejecutivas mediante el E-Aprendizaje-Servicio. Ponencia presentada en el *Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la Profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2022)*. Fórum XXI.
- Bellido, M. M., Hervás, M., Soto-Solier, P. M., (2022). TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO ENTRE UNIVERSIDAD Y COMUNIDAD EDUCATIVA. La evaluación formativa en la provisión remota de recursos audiovisuales. *Formación del profesorado y metodologías activas en la educación del siglo XXI*. Dykinson S.L. (en edición)
- Soto-Solier, P. M., Bellido, M. M., y Hervás, M. (2022). Storytellings educativas y transferencia de conocimiento en la etapa de infantil: análisis conceptual, formal y digital/tecnológico. En *Transformación digital docente. La gestión sostenible de las organizaciones educativas*. Dykinson S.L. (en edición).

2. Información económica

Documentación administrativa que justifica los gastos realizados en la realización del proyecto atendiendo al presupuesto concedido. (Anexo IV)

Justificación del gasto		
Partida	Justificación	Importe
Presupuesto concedido		3000 €

ANEXOS I, II, III

ANEXO I

Material didáctico interdisciplinar:

Storytelling: Funciones Ejecutivas, Lenguaje y Currículo. ¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo?

Este documento o material educativo tiene un enfoque interdisciplinar, es creado y adaptado de forma específica para la realización de los proyectos de investigación FEJYLEN 2020 y FEJILENVAL 2021 Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, Universidad de Granada:

•FEJYLEN (Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, 2020)

Aprendizaje-Servicio en la Universidad de Granada. Desarrollo de las funciones ejecutivas y del lenguaje en aulas inclusivas de Educación Infantil (FEJYLEN). El proyecto nace con el objetivo de estimular el lenguaje y funciones ejecutivas en el alumnado de los centros participantes a través de materiales digitales audiovisuales creados de forma específica para ello. Responder a las necesidades de cada centro en relación con el desarrollo de las habilidades lingüísticas y funciones ejecutivas en edades tempranas y contribuir a la formación del profesorado en metodologías que impliquen la aplicación de materiales y lenguajes audiovisuales.

•FEJILENVAL (Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, 2021)

Más Educación Inclusiva, más Inclusión en la Educación. Un modelo de aprendizaje-servicio en la era digital para una Educación Inclusiva de calidad (FEJILENVAL). Proyecto vinculado y adaptado a las necesidades recogidas de FEJYLEN con una nueva perspectiva centrada en valores adaptándose así a las necesidades de la sociedad actual (ODS 3,4,5,10 Y 11), además de mejorar y adaptar los componentes estudiados en la primera edición.

Los materiales educativos de referencia para la realización del material educativo específico interdisciplinar para los proyectos FEJYLEN y FEJILENVAL han sido los siguientes:

- Soto Solier P. M. (2016). *¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo? Asignatura Artes Visuales en la Infancia*. [material de asignatura no publicado]. Área de Didáctica de la Expresión Plástica y Visual. 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.

Cómo citar el presente material educativo:

Soto Solier P. M., Bellido González M. M. y Hervás Torres, M. (2020). *Storytelling: Funciones Ejecutivas, Lenguaje y Currículo. ¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo?* Universidad de Granada.

[Material de los proyectos FEJYLEN 2020 y FELJILENVAL 2021 Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad y VIDEOTECA DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio 2022, Proyecto de Investigación de MediaLab-Cultura y Sociedad Digital. Plan Propio de Investigación de la Universidad de Granada, Vicerrectorado de Investigación y Transferencia. Universidad de Granada].

Contenido del material educativo interdisciplinar adjunto en PDF

ANEXO II

Rúbrica `EVALUACIÓN DE VÍDEO-ANIMACIONES EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS Y DEL LENGUAJE (F.E.L.) ´. Evaluación de contenidos audiovisuales y su nivel de idoneidad para el desarrollo de capacidades/habilidades F. E. L. en segundo ciclo de Educación Infantil.

Rúbrica adjunta en PDF

ANEXO III

Repositorio analógico de la *Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: E-Aprendizaje-Servicio*. Este documento recoge información sobre el contenido de la Videoteca Digifelen E-Aprendizaje Servicio. Información sobre las 78 video-animaciones educativas que conforman el repositorio en este momento, adecuadas al conocimiento del entorno, la cultura, patrimonio, valores para mejorar el desarrollo de las funciones ejecutivas y el lenguaje en alumnado de la etapa de Educación Infantil.

Información de cada videoanimación [Archivo Vídeo/Genially]:

1. Imagen del primer "frame" o página editada.
2. URL de la videoanimación
3. Título, función ejecutiva, edad del niño/a a la que está dirigida, soporte y número de páginas editadas.

(e.j. Título, F.E.X, X años XXX. [Archivo Vídeo/Genially] Edición: Nº páginas.)

Material adjunto en PDF