

Material educativo interdisciplinar

STORYTELLING = Funciones Ejecutivas + Lenguaje + Currículo

¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo?

(Soto -Solier P. M., Bellido-González M. M. y Hervás-Torres, M.)



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License

Material educativo interdisciplinar

STORYTELLING = Funciones Ejecutivas + Lenguaje + 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 FELJILENVAL 2021 Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad, Universidad de Granada y VIDEOTECA DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio Proyecto de Investigación de MediaLab-Cultura y Sociedad Digital (Transformación digital de la investigación en Ciencias Sociales y Humanidades):

- **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).
- **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).
- **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). Enmarcado en el Plan Propio de Investigación de la Universidad de Granada, Vicerrectorado de Investigación y Transferencia. Universidad de Granada. <https://digifelen.ugr.es/>

Materiales educativos de referencia para la realización del material específico multidisciplinar de FEJYLEN (2020) y FELJILENVAL (2021):

- 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.

Cómo citar el presente material educativo interdisciplinar:

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 para el desarrollo de las funciones Ejecutivas y el Lenguaje?*. Universidad de Granada. [Material didáctico de la asignatura Artes Visuales en la Infancia, Grado en Educación Infantil, adaptado para la realización de los proyectos FEJYLEN 2020, FELJILENVAL 2021 Vicerrectorado de Inclusión e Igualdad y Videoteca DIGIFELEN E-Aprendizaje Servicio 2021, 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].





STORYTELLING = Funciones Ejecutivas + Lenguaje + Currículo
¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo?



Videoteca Digifelen
E- Aprendizaje Servicio

STORYTELLING = Funciones Ejecutivas + Lenguaje + Currículo





Definición de storytelling o narración digital

El concepto Storytelling aparece en los años 80

Storytelling es un producto artístico, creativo y a la vez estético de una historia creada en formato digital utilizando las posibilidades de las herramientas multimedia (Sawyer & Willis, 2011).

Todas las definiciones ponen énfasis en el uso de elementos sonoros, gráficos y de texto en diferentes formatos.

Sus inicios están en las obras de Joe Lambert y Dana Atchley, que hoy se han convertido en Center for Digital Storytelling. Lambert define los siete elementos de las historias digitales como: `punto de vista`, `pregunta dramática`, `contenido emocional`, `economía`, `ritmo`, `el don de la voz` y `la banda sonora` (Bumgarner, 2012; Lambert, 2010; Satterfield, 2007).

La historia digital tiene diferentes pasos de creación en diferentes fuentes. El proceso tiene cinco pasos: planificación, redacción de un guión, preparación de un storyboard, recopilación de materiales necesarios, producción y evaluación (Ohler, 2013)

Fases del proceso de creación: determinación del tema, la redacción de un escenario (guión), la preparación de guiones gráficos, el desarrollo y la publicación de la historia digital se utilizaron como un proceso mixto. La fase de desarrollo también incluye pasos como la recopilación de imágenes y la realización de grabaciones de sonido (Ohler, 2013).

Las historias digitales se dividen en tres modalidades (Robin et al., 2008):

- narrativas personales,
- temas históricos
- y narrativas de eventos e historias informativas e instructivas



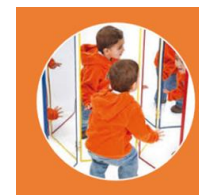
STORYTELLING

=

FUNCIONES EJECUTIVAS - COMPONENTES

+

ÁREAS DE CONOCIMIENTO EN INFANTIL



Área 1.
Crecimiento en armonía

Atención

Inhibición

CONDUCTUAL

Memoria

Flexibilidad

COMUNICATIVO

COGNITIVO

Organización

Supervisión

EMOCIONAL

Planificación

Control Emocional



Área 2.
Descubrimiento y Exploración del Entorno



Área 3.
Comunicación y Representación de la Realidad





Definición de las Funciones Ejecutivas

- Luria (1966) fue uno de los primeros autores que mencionó cuestiones sobre las funciones ejecutivas señalando que existían tres unidades funcionales en el cerebro:
 - La alerta y motivación
 - La recepción, procesamiento y almacenamiento de la información
 - La programación, control y verificación de la actividad
- Las capacidades mentales que ayudan a conseguir una conducta eficaz, creativa y aceptada socialmente (Lezak, 1982).
- Las Funciones Ejecutivas son una disciplina que intenta comprender cómo el funcionamiento del cerebro da lugar a las actividades mentales, tales como la percepción, la memoria, el lenguaje y la consciencia (Albright y Neville, 2000).
- Las funciones ejecutivas son procesos decisivos que determinan el rendimiento social y académico de los niños y van cambiando con la edad. Sus componentes más destacados son:
 - Control de la atención: atención selectiva, atención sostenida e inhibición.
 - Establecimiento de un objetivo: iniciativa, planificación, organización y estrategias de resolución.
 - Flexibilidad cognitiva: memoria de trabajo, cambio atencional, transferencia entre datos y autorregulación.(Sastre-Riba, 2006)



Componentes de las funciones ejecutivas

Inhibición

- Proceso mental que va aumentando con la edad y consiste en una prueba de hacer o no hacer, siendo capaz de inhibir la respuesta.
 - La inhibición cognitiva permite la eliminación de la información y de los estímulos que no son de interés y enfoca la atención a lo importante.
 - La capacidad para inhibir respuestas automáticas continúa mejorando a lo largo de la infancia.
(<https://www.youtube.com/watch?v=7DTJJVdCHsw>)

Flexibilidad Cognitiva

- La capacidad que tiene el propio sujeto de modificar su foco atencional de un tema a otro, consiguiendo resolver un problema evitando la constancia y observando que existen opciones alternativas. Dos formas:
 - Flexibilidad reactiva: capacidad de modificar el comportamiento dependiendo del contexto en el que se encuentre
 - Flexibilidad espontánea: producción de diferentes ideas como respuesta a instrucciones simples.

Memoria de Trabajo

- Sistema cognitivo que se encarga de almacenar temporalmente la información necesaria, compararla y relacionarla entre sí para realizar tareas complejas como la resolución de problemas, contar una historia,...
- En la memoria de trabajo participan dos tipos de procesos:
 - El procesamiento de la información
 - El almacenamiento temporal

Planificación

- Capacidad de elaborar objetivos, llevar a cabo planes de acción para lograrlos y seleccionar el más adecuado. Este proceso permite seleccionar y desarrollar planes o estrategias necesarias para completar una tarea, por lo cual es una capacidad importante para toda actividad en la que un individuo necesite determinar cómo solucionar un problema. La planificación requiere generar, evaluar y ejecutar un plan, así como el automonitoreo y el control de impulsos.



Componentes de las funciones ejecutivas

Atención

- Capacidad de concentración en la información relevante y capacidad de filtrar las distracciones
- La atención es un proceso mental que está estrechamente relacionado con la respuesta de orientación. Esta permite al individuo dirigir el enfoque, atender selectivamente hacia un estímulo por un tiempo determinado y resistir la pérdida de atención ante otros estímulos.
- Mientras más atención requiera la tarea, más concentración y motivación será requerida al realizar una actividad. La atención es controlada por las intenciones y las metas, e involucra conocimiento y destrezas.

Organización

- Capacidad de concentración en la información relevante y capacidad de filtrar las distracciones
- La atención es un proceso mental que está estrechamente relacionado con la respuesta de orientación. Esta permite al individuo dirigir el enfoque, atender selectivamente hacia un estímulo por un tiempo determinado y resistir la pérdida de atención ante otros estímulos.
- Mientras más atención requiera la tarea, más concentración y motivación será requerida al realizar una actividad. La atención es controlada por las intenciones y las metas, e involucra conocimiento y destrezas.

Control Emocional

- Capacidad de diferenciar las emociones, de autorregularse para adaptarse al contexto social o alcanzar metas
- La expresión y regulación de las emociones reflejan el funcionamiento ejecutivo

Supervisión

- Proceso paralelo a la realización de una actividad.
- Es necesaria para 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.



Conceptualización de storytelling o narración digital

El concepto Storytelling aparece en los años 80

Storytelling es un producto artístico, creativo y a la vez estético de una historia creada en formato digital utilizando las posibilidades de las herramientas multimedia (Sawyer & Willis, 2011).

Todas las definiciones ponen énfasis en el uso de elementos sonoros, gráficos y de texto en diferentes formatos. Sus inicios en las obras de Joe Lambert y Dana Atchley, que hoy se han convertido en Center for Digital Storytelling. Lambert define los siete elementos de las historias digitales como: `punto de vista`, `pregunta dramática`, `contenido emocional`, `economía`, `ritmo`, el don de la voz` y `la banda sonora` (Bumgarner, 2012; Lambert, 2010; Satterfield, 2007).

La historia digital tiene diferentes pasos de creación en diferentes fuentes. El proceso tiene cinco pasos: planificación, redacción de un guión, preparación de un storyboard, recopilación de materiales necesarios, producción y evaluación (Ohler, 2013)

Fases del proceso de creación: determinación del tema, la redacción de un escenario (guión), la preparación de guiones gráficos, el desarrollo y la publicación de la historia digital se utilizaron como un proceso mixto. La fase de desarrollo también incluye pasos como la recopilación de imágenes y la realización de grabaciones de sonido (Ohler, 2013).

Las historias digitales se dividen en tres modalidades (Robin et al., 2008):

- narrativas personales,
- temas históricos
- y narrativas de eventos e historias informativas e instructivas



Información relevante para comenzar el proyecto:

ŷ Asignatura:

ŷ Grupo:

ŷ Trabajo: en grupos de 4 alumnos/as

ŷ Recursos necesarios:

- Aplicación: Genially
- Ordenador y/o teléfono

1. Edad de los/as niños/as a los que va dirigido:

2. Área de conocimiento que se va a trabajar:

3. Función Ejecutiva-Componente:

4. Vocabulario:





FASES PARA CREAR UN STORYTELLING: GUIÓN + EDICIÓN + PRODUCCIÓN

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 solución del conflicto.

8. Tiempo: Duración del relato digital: Máximo 2 minutos.



Desarrollo del STORYTELLING = Funciones Ejecutivas + Lenguaje + Currículo

Paso 1: Definición del tema y creación del guión (contiene los objetivos que se persiguen): Máximo 4 escenas

- Concretar edad de los/las niños/as a los que va dirigido, 3,4 o 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 guión 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** las **Funciones Ejecutivas y el lenguaje** a la vez que los **contenidos curriculares**. 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 las Funciones Ejecutiva.

Ejemplo: datos relevante para comenzar el proyecto

1. **Edad de los/as niños/as a los que va dirigido:** 3 años
2. **Área de conocimiento:** Conocimiento del Entorno
3. **Función Ejecutiva-Componente:** Atención (La capacidad de concentración en la información relevante y capacidad de filtrar la distracciones)
4. **Temas(e.g. cultura, patrimonio cultural, valores, etc.)**
5. **Vocabulario:** Primavera, lluvia, hojas, botas, colores, etc.

A partir del **tema de la primavera**, se trabaja la **componente de la Función Ejecutiva: atención**. Se trabajan las funciones ejecutivas y el desarrollo del lenguaje sobre la base de un relato que aborda los contenidos curriculares de una estación del año, la primavera en la etapa de infantil de 3 años.

Diseño de juego educativo: 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 (Diseño en el Paso 1. Edición y producción Pasos 2,3, 4, 5,6,7 8)

Escribir la narración, dibujar y planificar el guión. 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? ¿Qué actividades en forma de juego se van a plantear?



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

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. Hay que seleccionar, elegir o crear las imágenes, ilustraciones y demás recursos que apoyarán la historia.

Ejemplo: En este caso el tema es la primavera, se pueden elegir diferentes espacios o lugares (fondos) que muestran las características de esta estación de forma visual, visibilizan la primavera. Por ejemplo: en el campo, en la casa, en el parque, etc.

Importante: para la realización de las videoanimaciones se utilizarán imágenes, sonidos, etc. propias o de bases de imágenes, sonidos, etc. libres de “derechos de autor” , nunca con imágenes con `derechos de autor` o `Copyright`



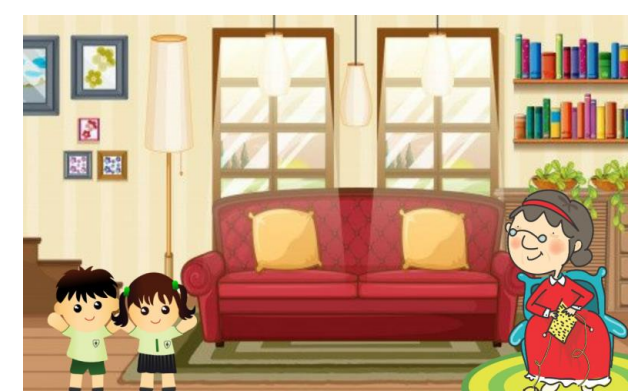
Fondo 1. Escena 1ª en la casa, el hogar.



Fondo 2. Escena 2ª El clima ha cambiado, comienza a llover, los niños...



Fondo 3. Escena 3ª Los niños disfrutan pisando los charcos y se protegen de la lluvia con el paraguas.



Fondo 4. Escena 4ª Están en casa de la abuela...



Paso 3: Definición o creación de Personajes, serán los protagonistas de la historia, son los que transmiten el mensaje. Si se trabaja el tema de la primavera los personajes pueden ser personas, animales, plantas, etc. Ejemplo: “Peppa Pig” es la personificación de un animal. Importante el diseño, formas, colores, etc.

Información: Los software, programas o aplicaciones en ocasiones están dotados de librerías, estas contienen diseños de fondos, personajes, objetos, etc. para comenzar a realizar las video animaciones.

Personajes dibujo Realista

Personajes dibujo abstracto

Animales u objetos antropomorfos

Animales zoomorfos



Usa del color como elemento expresivo





Paso 4: Definición de acciones-conflicto en forma de “juego educativo”: es el nudo o mensaje principal de la historia que capta el interés de la audiencia. Debe de ser un desafío que motive al personaje y con el que la audiencia, en nuestro caso el niño/a pueda identificarse.

Ejemplo: En esta video animación el juego que planteamos a los/las niños/as podría ser por ejemplo:

4.1 Diseñar y crear atractivas y divertidas acciones para el juego y trabaja las funciones ejecutivas y el desarrollo del lenguaje a la vez que el currículo:

1. ¿Cómo se juega? ¿Qué tiene que hacer el niño/a?
2. ¿Qué función ejecutiva y vocabulario se trabaja esta actividad? ¿Qué área de conocimiento)
3. Personaliza este juego
4. Adaptabilidad
5. Definición del tiempo o duración: El relato visual *La tormenta* de Peppa Pig. Duración: 1:26 minutos.



Acción 1ª. Los hermanos se levantan y hablan con la madre y la familia en casa...



Acción 2ª. La niña y el niño salen a buscar, explorar y ver el tiempo que hace y se mojan con la lluvia.



Acción 3ª. Disfrutan viendo las hojas de los árboles y pisando charcos...



Acción 4ª. Llegan a casa de la abuelita y le cuentan todo lo que han visto y disfrutado...



Paso 5: Definición “Objetos”*. Elección o diseño de objetos o cosas con las que interactúan los personajes y que permiten construir el mensaje. (Centrado en el vocabulario adecuado a la edad y nivel educativo)

Ejemplo: En este relato sobre la primavera, los “objetos”* podrían ser: el mantel, tazas, peluche o juguete, árboles, hojas, sol, toallitas para secar, lluvia, casa, etc.



Escena 1ª Objetos/colores: paraguas, sombrero, abrigo, etc..



Escena 2ª Objetos/colores: árboles, hojas, etc.



Escena 3ª Objetos/colores: camiseta, pantalón.

“Objetos”*. Considerando “objetos”, a todas las cosas o elementos con los cuales se produce interacción en el espacio y en la acción o escena que se realiza.



Paso 6: Definición de Texto (escrito). Se pueden agregar textos, bocadillos de diálogo y títulos animados para potenciar el relato de la video animación. El texto escrito puede aparecer de forma sonora.



Babichev-Bautista B., Moro-Domech, I. y Ruiz-Casielles, I., (2020). Ha llegado el otoño. Storytelling educativa interactiva, F.E. Memoria, 4 años. [Archivo Vídeo/Genially] Edición:14 páginas



Paso 7: Definición de Sonido. Letras, palabras, frases, música, etc. que refuerza el mensaje, crear y/o seleccionar los recursos. Ha llegado el momento de producir la historia. Durante esta fase el alumnado deberá grabar la voz en off.

 Grabación de audio 



Pulsa para grabar un audio

(Banco Multimedia en anexo)



Paso 8: Transiciones y efectos.

Se pueden aplicar distintas transiciones o efectos entre los personajes, objetos, escenas, etc. posibilitando la interacción del niño/a, es decir el juego sensorial, sonoro, visual, táctil, etc.

Reflexionar y comentar. Es importante que al final los alumnos reflexionen acerca del proceso y reciban opiniones de otros. ¿Cómo se ha desarrollado la tarea? ¿Qué han aprendido? ¿Qué errores han cometido? Esto desarrollará su capacidad de autocrítica



Babichev-Bautista B., Moro-Domech, I. y Ruiz-Casielles, I., (2020). Ha llegado el otoño. Storytelling educativa interactiva, F.E. Memoria, 4 años. [Archivo Vídeo/Genially] Edición:14 páginas.
<https://view.genial.ly/5fe39cfda666f40d7dc6958b/video-presentation-storytelling-memoria>

Realizada en el contexto del proyecto “Aprendizaje-Servicio en la Universidad de Granada. Desarrollo de las funciones ejecutivas y del lenguaje en aulas inclusivas de Educación Infantil (FEJYLEN)”, enmarcado dentro Programa de Apoyo y Fomento a la Investigación en Materia de Igualdad e Inclusión del programa 50 del Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Granada, a cargo del Vicerrectorado de Igualdad, Inclusión y Sostenibilidad.



Banco de imágenes y sonidos libres de Derechos de Autor

El Banco de Imágenes y Sonidos es una iniciativa del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte llevada a cabo a través del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado que tiene como objetivo fundamental facilitar a la comunidad educativa recursos audiovisuales. Los recursos están agrupados en colecciones.

Se pretende que el Banco de Imágenes y Sonidos sea un sitio construido entre todos y para todos, y que se convierta en un lugar de encuentro donde compartir recursos propios con toda la comunidad educativa. Para ello los usuarios pueden registrarse y colaborar compartiendo sus imágenes y sonidos.

Tipos de recursos audiovisuales: fotografías, ilustraciones, animaciones, vídeos y sonidos.

Condiciones de uso

Sus recursos están sujetos a una licencia [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported](#) ([Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual](#)) (CC BY-NC-SA 3.0), en consecuencia, las acciones, productos y utilidades derivadas de su utilización no podrán generar ningún tipo de lucro y la obra generada sólo podrá distribuirse bajo esta misma licencia. En las obras derivadas deberá, asimismo, hacerse referencia expresa a la fuente y al autor del recurso utilizado.



BANCOS MULTIMEDIA	
Banco de imágenes y sonidos ISFTICMEC (en castellano) http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es	Ofrecido por: Ministerio de Educación, Política Social y Deporte / Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado. Contiene: Fotografías, videos, sonidos (efectos y pistas musicales de diversos tipos), ilustraciones, animaciones. Es muy fácil de utilizar y es el que recomendamos como primera opción.
Portada (en varios idiomas) http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada Dibujo Animado Vídeos libres de derechos https://www.istockphoto.com/es/v%C3%ADdeos/dibujo-animado	Ofrecido por: Wikimedia Commons Contiene: Más de 4 millones de recursos gratuitos (fotografías, videos, sonidos (efectos y pistas musicales de diversos tipos), ilustraciones, animaciones), clasificados por temas (naturaleza, sociedad y cultura, ciencias), por tipo (imágenes, sonidos, videos), por autor, por tipo de licencia de derechos (copyright) del recurso, por fuentes de las imágenes (enciclopedias, periódicos, trabajos propios)
SÓLO IMÁGENES	
Comunicación Aumentativa y Alternativa (en castellano) http://www.catedu.es/arasaac	Ofrecido por: Gobierno de Aragón (España) / Centro Aragonés de Tecnologías para la educación Contiene: Pictogramas a color, pictogramas en blanco y negro, fotografías (imágenes) y cliparts. El problema que tiene es que el tamaño de las fotografías (pequeño) no es el recomendado para crear videos con Movie Maker o un programa similar.
FreeJPG 300 dpi (en castellano) http://www.freejpg.com.ar	Ofrecido por: FreeJpg Base de datos 100% gratuita y libre. Todos los recursos se pueden usar en proyectos educativos sin problema, siempre y cuando éstos no tengan ánimo de lucro o se vayan a vender. Las fotografías están clasificadas por temas y son de excelente calidad.
Picto, Banque d'illustrations gratuites (en francés) http://www.picto.qc.ca/	Ofrecido por: De Marque inc. Contiene: Pictogramas e ilustraciones a color, organizados por categorías.
Sclera (en inglés, francés y holandés) http://www.sclera.be/index.php?page=pictos&sort=alfa	Ofrecido por: Terninck, centro para adultos con discapacidades mentales Contiene: Miles de pictogramas en blanco y negro, organizados por categorías o por orden alfabético.
SÓLO MÚSICA O EFECTOS DE SONIDO	
Efectos de sonido ES (en castellano) http://efectos-de-sonido.anunciosradio.com	Ofrecido por: AudioRed Sólo efectos de sonido organizados por categorías.
Soungle (en inglés y castellano) http://www.soungle.com/	Es una base de datos de efectos de sonido. Se busca por palabra clave (en inglés o castellano) y los resultados se muestran en pantalla de 10 en 10. Junto
MúsicaLibre.es (en castellano) http://musicalibre.es/	Ofrecido por: Mundo Música Libre S.L y diversos artistas Es un buen recurso pero... Hay que tener mucho cuidado con la pista musical seleccionada. NO TODAS SON DE USO LIBRE. Por ello sólo se deben usar las que digan expresamente que SI se pueden usar sin fines lucrativos, en el apartado LICENCIA DE USO, que aparece cuando se ven los detalles de cada archivo (para verlos, hay que hacer clic sobre el signo de interrogación que aparece al lado de cada canción)



“Calidad de los materiales educativos digitales”

Criterios de La Norma 71362:2020. UNE Organismo de Normalización Española (2017)



Material educativo audiovisual creado atendiendo 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).

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 |



Bibliografía

- 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)
- Bausela Herreras, E. (2021). *Desarrollo de Las Funciones Ejecutivas en Población Infantil en Castellano y en Euskera [electronic resource]*. Dykinson, S.L.
- Bellido González, M. M., Hervás Torres, M., & Soto Solier, P. M. (2022). Red de transferencia de conocimiento Universidad-Comunidad escolar. Evaluación formativa de la transferencia en el contexto del programa “FEJYLENVAL.” In *Red de transferencia de conocimiento Universidad-Comunidad escolar. Evaluación formativa de la transferencia en el contexto del programa “FEJYLENVAL.”* Dykinson S.L.
- Bernard, R., Robin, R., & McNeil, S.G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*. 22 (1) 3-51. Recuperado de http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/11294/pdf_1
- Borzone, A.M. (2005). La lectura de cuentos en el jardín infantil: un medio para el desarrollo de estrategias cognitivas y lingüísticas. *Psykhe*, 14 (1) 192-209. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22282005000100015&script=sci_arttext&tlng=pt
- Brostow, G.J. & Essa, I. (2001). Image-based motion blur for stop motion animation. Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques. Computer Graphics. http://www.cc.gatech.edu/cpl/projects/blur/MotionBlur_BrostowEssa_SIGGRAPH01.pdf
- Bumgarner, B. L. (2012). *Digital storytelling in writing: A case study of student teacher attitudes toward teaching with technology*. University of Missouri-Columbia. Cherry, W.R. (2017). Our place in the universe: the importance of story and storytelling in the classroom. *Knowledge Quest*, 46 (2), 50–55.
- Del Moral, E., Villalustre, L., & Neira, R. (2016). Habilidades sociales y creativas promovidas con el diseño colaborativo de digital storytelling en el aula, *Digital Education Review*, 30.
- Gómez-Pérez, M. del M. (2017). *Inteligencia y comprensión social: Relaciones entre coherencia central, habilidades interpersonales y funciones ejecutivas en niños*. Universidad de Granada.
- Marder, S. E., & De Mier, M.V. (2018). Relaciones entre comprensión oral y funciones ejecutivas en niños de nivel pre-escolar. Impacto de un programa de desarrollo integral. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana (PEL)*, 55(2), 1-16.
- Hervás Torres, M., Soto Solier, P. M., & Bellido González, M. M. (2022). *E-aprendizaje-servicio. Propuesta de videoteca para la innovación educativa*.
- Kalas I. (2010). Recognizing the potential of ICT in early childhood education: analytical survey. UNESCO Institute for Information Technologies in Education. <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001904/190433e.pdf>
- Katzeff, C. & Ware, V. (2006). *Video storytelling as mediation of organizational learning. Nordichi 06. Proceedings of the 4th Nordic conference on human-computer interaction: changing roles*. 331-320.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Berkeley.
- Mascarell Palau, D. (2020). Comprender la cultura visual en las aulas a través del currículo posmoderno. Las TIC como mediadores en el proceso productivo. *Revista de Ciencias Sociales Ambos Mundos*, 1, 41-54.
- Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47, 220-228.



- Robledo Castro, C. (2018). *El preescolar : un momento ideal para fortalecer el desarrollo de las funciones ejecutivas / Carolina Robledo Castro [y otros 3]*. Sello Editorial Universidad del Tolima.
- Romero López, M. (2018). *Intervención en funciones ejecutivas para la mejora de la competencia social*. Universidad de Granada.
- Romero López, M., Pichardo Martínez, M. D. C., Ingoglia, S., & Justicia Justicia, F. (2018). *The role of executive function in social competence and behavioral problems in the last year of preschool*.
- Salmon, C. (2008). *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Atalaya.
- Satterfield, B. (2007). Eight tips for telling your story digitally: advice on planning, building, and promoting digital stories. *Digital Storytelling Cookbook*.
- Sawyer, C. B., & Willis, J. M. (2011). Introducing digital storytelling to influence the behavior of children and adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health*, 6(4), 274-283.
- Semprine, M., & Murphy, G. (2021). *Manual práctico de funciones ejecutivas / Melina Semprine, Georgina Murphy*. Neuroaprendizaje infantil.
- 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 Didáctica de la Expresión Plástica y Visual. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.
- Soto Solier, P. M., Bellido González, M. M., & Hervás Torres, M. (2022). Storytelling educativas y transferencia de conocimiento en la etapa de infantil: Análisis conceptual, formal y digital/tecnológico. In *Storytelling educativas y transferencia de conocimiento en la etapa de infantil: Análisis conceptual, formal y digital/tecnológico*. Dykinson S.L.
- Soto Solier, P. M., Hervás Torres, M. y Bellido González, M. M. (2022). 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). Enmarcado en el Plan Propio de Investigación de la Universidad de Granada, Vicerrectorado de Investigación y Transferencia. Universidad de Granada. <https://digifelen.ugr.es/>
- UNESCO. (2017). Education for Sustainable Development Goals Learning Objectives. The Global Education 2030 Agenda. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- Villalustre, L. & Del-Moral, E. (2013). Digital Storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*. 25 (1) 115-132. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/41237/41701>
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786.



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 FELJILENVAL 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 al 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.

- **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). 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.

- **VIDEOTECA DIGIFELLEN E-Aprendizaje Servicio . Videoteca Storytelling E-ApS** “Videoteca de Storytelling educativas e interactivas con acceso abierto: E-Aprendizaje Servicio”. DIGIFELLEN E-Aprendizaje Servicio. 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. <https://digifellen.ugr.es/>

Materiales educativos de referencia para la realización del material específico interdisciplinar:

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. y 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.

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.

Material educativo interdisciplinar

STORYTELLING = Funciones Ejecutivas + Lenguaje + Currículo

¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo?



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 didáctico de la asignatura Artes Visuales en la Infancia Grado en Educación Infantil, adaptado para la realización 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].



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License