




## El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la educación infantil

Digital storytelling using videos in early childhood education

**María-del-Mar Sánchez-Vera**<sup>1</sup> mmarsanchez@um.es 

**Isabel-María Solano-Fernández**<sup>1</sup> imsolano@um.es 

**Salomé Recio-Caride**<sup>2</sup> mariasalome.recio@murciaeduca.com

**1** Universidad de Murcia. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica y Organización Escolar.

**2** C.E.I.P. Cierva Peñafiel. Murcia.

### RESUMEN

Este artículo pretende presentar las experiencias desarrolladas en varios cursos académicos entre el alumnado de 2º de Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Murcia (España) y niños y niñas de Educación Infantil del CEIP Cierva Peñafiel (Murcia, España) en torno a la elaboración de storytelling digital a través de vídeos en el marco de un proyecto telecolaborativo. Partiendo de la metodología del aprendizaje por tareas, el alumnado universitario ha tenido que diseñar un storytelling de manera grupal haciendo uso del vídeo. Las historias se plantean a partir de una temática general propuesta por el alumnado de Educación Infantil, que al mismo tiempo también elaboran su historia digital. Todos los recursos son publicados en Internet y difundidos a través de las redes sociales. La experiencia ha sido valorada positivamente por el alumnado, en relación a las competencias técnicas y pedagógicas que se desarrollan en la misma ■

### ABSTRACT

This article aims to present the experiences developed in several academic years between Early Childhood Education students (University of Murcia, Spain) and children from Cierva Peñafiel school (Murcia, Spain). The goal of this experience is the development of digital storytelling using videos as a part of a telecollaborative project. Based on the methodology of task-centered learning, university students have to design storytelling (in groups) with video. The stories arise from a general topic proposed by schoolchildren. All resources are published online and disseminated through social networks. The experience has been highly valued by students in relation to the technical and pedagogical skills they developed inside this collaborative project ■

### PALABRAS CLAVE

TIC, método de proyectos, narración, vídeo, medios audiovisuales

### KEYWORDS

ICT, project methodology, story, video, audiovisual media



## 1.- Una vuelta al retalo: storytelling digital como recurso educativo

La transmisión de historias es una práctica habitual en las comunidades sociales. Las parábolas, cuentos y canciones han sido utilizados tradicionalmente para transmitir de generación en generación distintos relatos. Por lo tanto, podríamos decir que contar historias no es algo nuevo. Homero o Sófocles ya empleaban en sus escritos el relato como medio para transmitir hechos históricos reales y mitos universales, con los que transmitían diversas lecciones (Salmon, 2008). De este modo, las historias ofrecen una experiencia de lenguaje para los niños, son motivadoras y permiten mejorar las habilidades comprensivas y extrapolar ideas (Wright, 1995).

A pesar de no ser algo novedoso, esta técnica narrativa está sufriendo un resurgir en los últimos años bajo el nombre de storytelling, y está siendo extrapolada a distintos contextos como el empresarial, periodístico y político, que trata de incorporar esta estrategia para mejorar, por ejemplo, la comunicación y publicidad de las compañías e instituciones (Salmon, 2008).

Cuando se adapta la idea del storytelling a otros contextos se está tratando de utilizar técnicas narrativas basadas en contar historias para atraer la atención al público. Uno de los casos más relevantes es el de Steve Jobs, que desarrolló una manera muy personal de presentar los productos de su empresa a partir del storytelling. Tanto fue así, que su puesta en escena y su articulación del discurso fueron reconocidos como elementos significativos de su persona (Sarma & Grant, 2011).

El storytelling se ha trasladado también a entornos educativos. Ya hemos podido ver que contar historias no es algo nuevo en educación. Teniendo en cuenta que la educación se basa en un proceso de comunicación en el que el relato es un recurso con enorme potencial didáctico, lo que aporta la nueva perspectiva del storytelling es recuperar la idea del relato y la narrativa como un recurso para el aula. Recurso que puede utilizar el docente o los propios alumnos (construyendo sus relatos) y que tiene gran potencial para desarrollar distintas competencias educativas.

Esta perspectiva se ha visto enriquecida con la incorporación de la web 2.0. La web 2.0 supone el uso de medios sociales (blogs, wikis, editores colaborativos, microblogging, redes sociales, etc.) que se han desarrollado exponencialmente los últimos años. En contextos educativos, estas herramientas se caracterizan por ser recursos centrados en el usuario, que se pueden utilizar en línea y que posibilitan

nuevos canales de comunicación, promoviendo la posibilidad tanto de crear, como de participar en las creaciones de otros con comentarios o difundiendo las historias; asimismo, se favorece el desarrollo de espacios para la colaboración y la comunicación que permiten un aprendizaje más contextualizado y dinámico. En realidad, el enfoque de uso de TIC en educación, ya sea con aplicaciones de la web 2.0 u otros recursos tecnológicos, se debe basar, más que en el uso irreflexivo de la tecnología, en la implementación de metodologías activas en el aula (enriquecidas, si queremos con tecnologías), centrando la renovación pedagógica en el uso de estrategias educativas que modifiquen los roles tradicionales de profesor y alumno, y abordando metodologías como el aprendizaje por proyectos, el trabajo por tareas y/o los proyectos telecolaborativos.

Específicamente, los proyectos telecolaborativos se basan en el uso de las TIC para el desarrollo de la colaboración entre distintas personas que se comunican a través de las redes (Harris, 2001). De este modo, los proyectos telecolaborativos proporcionan una apertura en el aula, al poder trabajar con otras aulas, centros o instituciones a través de las redes, planteando con ellos actividades y tareas orientadas al enfoque metodológico de aprender haciendo y aprender interactuando (Solano, 2014; Sánchez & Solano, 2016).

En general, la disponibilidad de todos estos recursos digitales, y su implementación en distintas metodologías docentes, permite que podamos abordar otra perspectiva respecto al uso del storytelling, ya que podemos hacer uso de innumerables aplicaciones digitales (presentaciones, videos, blogs, etc.), que combinan texto, imágenes y sonido. Una historia enriquecida con recursos multimedia, como la denomina Robin (2008), permite que se aborde desde una nueva perspectiva la idea de narrar historias, incluyendo recursos audiovisuales y pudiendo trabajar distintas habilidades. El storytelling digital se apoya, por tanto, en el uso de diversas herramientas multimedia digitales, permitiendo la combinación de gráficos, texto, grabaciones de vídeo, audio y música para presentar información sobre un uso específico (O' Byrne, Stone & White, 2018). De este modo, en el storytelling digital “se plasman producciones y expresiones artísticas que hacen converger la capacidad de inventiva, la imaginación, el ingenio, la creatividad y la originalidad de los autores” (Villalustre & Del Moral, 2014, p.117).

Partiendo de la renovación metodológica anteriormente mencionada, el uso del storytelling digital, ya sea desde la perspectiva del profesor o del alumno, genera amplias oportunidades de aprendizaje,

como ponen en evidencia algunas investigaciones: Del Moral, Villalustre y Neira (2016) en el marco del proyecto CINEMA, en dónde encontraron que el uso de storytelling digital supuso un incremento en las habilidades sociales entre los alumnos de educación primaria; Del mismo modo, Mikelic, Lesin y Boras (2016) indican que, además, el uso de storytelling digital supone incrementar la motivación de los estudiantes, comparado con el uso de storytelling tradicional. En los mismos términos lo exponen O' Byrne et al (2018) al considerar que en general, aunque sobre todo en la primera infancia el desarrollo del storytelling digital ayuda a desarrollar habilidades académicas y aumentar la motivación en los estudiantes.

## 2.- El storytelling a través de vídeos

Si algo facilitan las tecnologías, es el disponer de una gran cantidad de recursos que podemos utilizar para contar historias, desde software específico para storytelling, como el hacer uso de cualquier recurso online para plasmar nuestras historias.

En concreto, el vídeo es una herramienta con gran potencial para la narración digital. La posibilidad que tienen los videos de poder ser difundidos y publicados en la red supone maximizar las oportunidades de aprendizaje del estudiante, al poder organizar otras actividades como festivales de vídeo, competiciones, intercambios con otras escuelas y profesionales, etc. (Kearney, 2009). Asimismo lo pone en evidencia Cherry (2017), al considerar que el vídeo es una de las herramientas fundamentales para la realización del storytelling digital al permitir la narración de las escenas.

El potencial del vídeo se basa en que las historias pueden ser presentadas de distintas formas, por ejemplo, se pueden utilizar técnicas como stopmotion y trabajar otras habilidades comunicativas y la competencia digital. Stopmotion, específicamente, es una técnica de animación que se basa en la sucesión de imágenes, que conjugadas a distinta velocidad permiten la animación y narración de una historia (Brostow & Essa, 2001).

Más allá de la técnica que usemos para contar la historia, lo interesante es que el vídeo es un recurso que se puede concebir como medio de expresión (Bartolomé, 1999 y 2008), es decir puede ser utilizado por el propio alumnado que, siendo guiado por el profesor, puede ser capaz de presentar sus propias historias, y posteriormente difundirlas en la red. Torregrosa (2006) apuntaba que el uso de recursos

audiovisuales en la escuela conllevaba beneficios como el fomento de la creatividad, el aprendizaje de nuevos lenguajes de expresión y la realización de sus propios contenidos audiovisuales. En la misma línea, entre las actividades educativas definidas por Kalas (2010), destaca aquellas centradas en la construcción de mensajes audiovisuales por parte del alumno, reclamando un papel activo de este, pero también apuntaba la posibilidad que, vídeos ya creados, ofrecían de servir como recursos para favorecer la expresión del alumnado, convirtiéndose así en el camino para que los niños cuenten algo al grupo, al profesor, a sus familias y a otros. Apoyando estos usos, Recio (2014, p.105) indicaba que:

“el vídeo puede tener diferentes utilidades en el mundo de la Educación Infantil, no sólo en lo que se refiere a su uso para aprender divirtiéndose, sino en cuanto a la importancia de dar al alumnado un papel principal, haciendo que sean actores directos de este recurso, utilizando grabaciones, audios, dibujos y sus propias creaciones”.

Robin (2006) considera que los alumnos que trabajan diseñando sus propios storytelling digitales a través del vídeo trabajan las siguientes destrezas:

- De investigación: al tener que documentar la historia y encontrar la información.
- De escritura: debido a que se tiene que trabajar en un guión para la historia.
- De organización: al tener que gestionar el proyecto, los materiales y el tiempo.
- Tecnológicas: por el uso de una variedad de recursos digitales necesarios para crear el video.
- De presentación: al considerar la mejor manera de presentar la historia a los receptores de la misma.
- Interpersonales: al trabajar colaborativamente.
- De resolución de problemas: al tener que tomar decisiones y ser resolutivos durante el proceso de trabajo.
- De evaluación: valorando su trabajo y el de los demás.

Se añadiría a estos elementos, el potencial de poder compartir los vídeos en herramientas como el blog o las redes sociales, lo que posibilita la visibilidad de lo que se trabaja en el aula y el potencial que implica

para el alumnado, al poder aprender a usar las redes como recursos para la educación. Esta parte del proceso, referida a la difusión y publicación de las producciones, es una de las destacadas por O'Byrne et al (2018), Oliva, Bidarra & Araújo (2017) y Cherry (2017) como fundamental por la idiosincrasia de este tipo de recursos digitales.

Se considera que las historias ayudan a percibir y estructurar la realidad y el vídeo digital es una herramienta con amplias posibilidades para plasmar las historias (Katzeff & Ware, 2006). El potencial de que sea el propio alumnado el que cree sus historias ya hemos visto que es relevante, sin embargo, no puede quedar únicamente supeditado al alumnado de niveles superiores. La técnica del storytelling digital puede ser usada en cualquier nivel educativo, incluso en la Educación Infantil. De hecho, el uso de cuentos y relatos es común en este nivel educativo, ya que como es conocido, el cuento clásico es un instrumento muy utilizado para la transmisión de valores (Salmerón, 2004). Y más allá del cuento, el uso de estrategias de storytelling también tiene gran potencial en la segunda etapa de Educación Infantil (de 3 a 6 años de edad). Como indica Prado (2012, p.18):

“los niños y niñas se familiarizan con la narración oral al escuchar historias de las personas con las que conviven cotidianamente [...] de este modo, aprenden que hay cosas que merecen ser contadas y otras que no, que dentro de una narración es necesario incluir sorpresas y suspense, entre otros aspectos”.

No obstante, no podemos quedarnos únicamente en la perspectiva del docente de Educación Infantil que cuenta historias a los niños y niñas. Los propios alumnos y alumnas de infantil son capaces de crear historias. Los relatos sirven para reflejar la vida en la que comprendemos el mundo, nuestra vida y a nosotros mismos (Borzone, 2005). Los niños y niñas de infantil son capaces de producir historias, y que sean los propios estudiantes los que las creen supone el desarrollo de habilidades discursivas y sociales, además de trabajar la memoria y la creatividad (Barriga, 2002).

### **3.- Proyecto telecolaborativo entre alumnado universitario y alumnado de educación infantil**

Medios, Materiales y TIC es una asignatura que se imparte en la Universidad de Murcia (España) en 2º del Grado de Maestro en Educación Infantil. El objetivo principal de esta asignatura es desarrollar

en el alumnado las competencias necesarias para seleccionar, diseñar, implementar y evaluar recursos educativos. Las TIC tienen un papel fundamental en las mismas. La asignatura parte de una metodología de trabajo por proyectos. El alumnado se organiza habitualmente en grupos colaborativos de unas 5-6 personas. A través de un blog grupal van explicando su proceso de aprendizaje en la asignatura y las tareas en las que van trabajando, ya que la asignatura se organiza en torno a distintas tareas en las que deben ir trabajando con la ayuda del profesorado. Una de ellas es el diseño de un vídeo educativo. Es en este contexto en el que se decide trabajar el uso de Storytelling a través del vídeo educativo (Sánchez et al, 2014; Solano et al, 2015).

Partiendo de la metodología del aprendizaje por tareas y de la base de los proyectos colaborativos, desde el curso 2013 se suele realizar cada año escolar un proyecto telecolaborativo con un aula de Educación Infantil del CEIP Cierva Peñafiel de Murcia, promoviendo con ello también la necesaria colaboración entre Escuela y Universidad (Solano et al., 2015)

En el aula de infantil, donde la profesora participante de la experiencia es tutora del curso, se trabaja por proyectos, incorporando multitud de recursos TIC en el aula (pizarra digital, robótica, realidad aumentada, etc.), donde de manera natural en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todas las experiencias quedan plasmadas en un blog de aula, en el que se publican todas las actividades que se van realizando en clase (<http://enmiauladeinfantil.blogspot.com/>).

El proyecto telecolaborativo parte de la idea de vincular al alumnado de Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Murcia con el alumnado que cursa Educación Infantil del CEIP Cierva Peñafiel de Murcia, con la idea de acercar la futura realidad profesional a los alumnos de la universidad, y de este modo favorecer un aprendizaje más significativo y contextualizado. Del mismo modo, los niños de Educación Infantil participan en actividades con la Universidad de Murcia, enriqueciendo y dando apertura a su aprendizaje.

En el marco de la asignatura de Medios, materiales y TIC de la Universidad de Murcia, el alumnado tiene que diseñar un vídeo educativo. Con la idea de que el vídeo sea lo más práctico posible, se plantea que sean los propios niños de Educación Infantil los que decidan la temática de la historia que les interesa. De este modo el alumnado de la universidad comienza a crear un vídeo, siguiendo la estrategia del storytelling digital, para abordar el tema elegido por el alumnado de infantil. A partir de esta idea se

han desarrollado desde 2014 diversos proyectos telecolaborativos basados en el desarrollo de storytelling digital a través del vídeo.

El alumnado universitario ha diseñado vídeos para los niños y niñas de educación infantil, y estos, a su vez, su propio storytelling con la ayuda de su profesora.

De forma general, en cada curso se llevaron a cabo los siguientes pasos del proyecto telecolaborativo:

*Paso 1: Definición del tema:* Los niños y niñas de Educación Infantil eligen ellos mismos el tema general del storytelling. Inicialmente (con 3 años de edad) el tema elegido fue el de “los monstruos” (<https://youtu.be/rOVevV1BP1g>) y en el siguiente curso (en el que se hizo uso de la videoconferencia para conectar ambas aulas <https://www.youtube.com/watch?v=A7pAJhpYhml&app=desktop>) el tema elegido fue el de “los dinosaurios”.

*Paso 2: Inicio del proceso creativo del vídeo.* El alumnado de la Universidad de Murcia desarrolla el guión de la historia y el vídeo en el que plasma el storytelling. Va contando su proceso de trabajo a través del blog grupal y las redes sociales. A partir de la temática presentada por los niños y niñas de Educación Infantil, el alumnado universitario plantea historias concretas, por ejemplo, tratar los colores y las formas a partir del tema de los dinosaurios, o cómo superar el miedo a partir del tema de los monstruos. Se trataban así, sobre la base de un relato, contenidos curriculares de infantil de 3 a 6 años.

*Paso 3: Actividades académicas orientadas a la creación del vídeo:* Durante todo el proceso de trabajo del alumnado universitario, se desarrollan sesiones formativas para aprender aspectos técnicos de cómo elaborar un storytelling a nivel técnico (cómo hacer stopmotion, cómo utilizar licencias libres en la gestión de los recursos (licencias Creative Commons) y pedagógicos (como adaptar la historia al alumnado de Educación Infantil).

*Paso 4: Finalización del vídeo y presentación al alumnado de infantil:* El alumnado de Educación Infantil visualiza los vídeos elaborados por el alumnado universitario y elige sus favoritos. Además, se trabaja la temática propuesta por los niños y niñas, de tal modo que el proyecto colaborativo sirve de base para el trabajo durante algunas semanas de clase y la elaboración de otros recursos educativos. por ejemplo, el reciclaje de elementos para la construcción de un monstruo que será el premio para los ganadores (Figura 1).

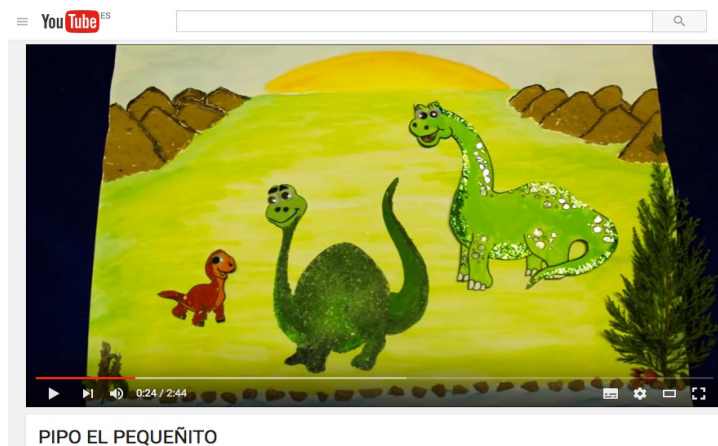




**Figura 1.** Fotografías realizadas durante el desarrollo del proyecto telecolaborativo con la Universidad de Murcia.

*Paso 5: Creación del vídeo por parte del alumnado de Educación Infantil:* El alumnado de Educación Infantil desarrolla su propio storytelling digital a partir de un principio planteada por uno de los alumnos, y que combina los dibujos realizados por los propios alumnos, y un vídeo en el que interactúan con un dinosaurio de realidad aumentada a la vez que van narrando su propia historia, incluyendo elementos de dramatización (<https://www.youtube.com/watch?v=w-EDD5RlFk4&app=desktop>).

Todos los vídeos son subidos a Youtube (Figura 2) y difundidos a través de los blogs (de los estudiantes de universidad y del blog de aula de infantil) y las redes sociales (usando el hashtag de la asignatura en Twitter (#mmtic1, #mmtic2, #mmtic)).



**Figura 2.** Vídeo en youtube de un grupo de alumnado de la Universidad de Murcia sobre los dinosaurios. <https://www.youtube.com/watch?v=IJF8CVPppKw>

## 4.- Desarrollo del storytelling digital en el aula universitaria y en el aula de educación infantil

Para el proceso de trabajo de elaboración de videos basados en la estrategia del storytelling se han tenido en cuenta las propuestas de Bernard et al. (2012) en cuanto al análisis, diseño y desarrollo de un storytelling.

A nivel universitario, el proceso de trabajo fue:

- Diferenciar las características del storytelling digital en el contexto educativo. Para ello, los alumnos tuvieron que tener en cuenta los siguientes elementos: el contenido (qué tema escoger y cómo presentarlo), la audiencia potencial (alumnado de Educación Infantil), cómo organizar la historia de manera que fuera lógica y entendible. Para ello se utilizó la técnica de brainstorming con post it propuesta en el proceso de trabajo Design Thinking (González, 2012), que se basa en que todos los miembros participen con ideas y a través del uso de post it las agrupen. La finalidad era crear dinámicas de trabajo distintas en los grupos y fomentar la participación de todos los miembros.
- Analizar la audiencia y desarrollar el storytelling de acuerdo a ella. En este caso, la audiencia es el alumnado de Educación Infantil, por lo que el desarrollo de la historia supone una adaptación del vocabulario, tipo de imagen y demás elementos de la historia.
- Escoger un tema de interés. El tema era escogido por los propios niños y niñas del CEIP Cierva Peñafiel, pero cada grupo tenía la capacidad para abordar ese tema de forma distinta, de tal modo que partiendo de esa tema general escogían de qué tratar la historia (los colores, el miedo, las formas, los animales, etc.).
- Reconocer la importancia de un guión detallado. Cada grupo de alumnos tenía que elaborar un guión acerca de cómo iban a desarrollar la historia. Todo el proceso de trabajo lo iban contando en el blog grupal. Los guiones eran revisados y evaluados por el profesorado participante en la experiencia.
- Crear un storyboard. Partiendo de la idea del uso del Design Thinking y adaptándolo a la presente propuesta de trabajo de storytelling, los estudiantes elaboraban los recursos y hacían fotografías para utilizar la técnica stopmotion, plasmándolas visualmente en el blog a modo storyboard para

poder analizar el proceso de trabajo y mejorarlo. Este proceso de trabajo era además difundido con las redes a través de los hastagh de la asignatura en Twitter (#mmtic1, #mmtic2, #mmtic).

- Organizar los materiales. Cada grupo contaba con un ordenador portátil con el que trabajaba en clase y plasmaba su trabajo. Los grupos decidían qué utilizar, de modo que algunos usaban cartulina, plastilina, figuras... en definitiva cualquier material que consideraban adecuado. Posteriormente elaboraban las fotografías para narrar la historia, que editaban con un editor de video y audio.

- Usar imágenes interesantes y de calidad que le den fuerza a la historia. En la mayoría de casos son los propios estudiantes los que crean sus imágenes, a partir del uso de fotografías (Figura 3).

- Ser creativo en el uso de imágenes. El proceso creativo se fomentaba a través de la revisión del trabajo realizado y el intercambio de información entre los grupos de clase.

- Tener en cuenta el copyright. Principalmente, las imágenes eran creadas por ellos mismos. Cuando se incluía recursos externos (audio, imágenes...) se hacía uso de recursos con Creative Commons.

- Tener en cuenta aspectos técnicos (calidad de audio y vídeo, elementos multimedia, legibilidad de las palabras que puedan aparecer, etc.). Para ello se hacía uso de fichas que permitían la evaluación de estos aspectos del video.



**Figura 3.** Alumnado de la Universidad de Murcia elaborando el vídeo. Fuente: Marta Lorente.

En el aula de Educación Infantil el proceso de trabajo del storytelling digital fue el siguiente:

- A partir del tema escogido por los niños, se trabajaron los dinosaurios utilizando distintos recursos, entre los que se encuentra la APP de realidad aumentada Dinos Live.
- Se trabaja con “Dino”, un dinosaurio que cobra vida con realidad aumentada y que es el personaje que acompaña a los niños en su proceso de aprendizaje.
- Desarrollan la historia de Dino y elaboran sus dibujos para ilustrarla.
- Concluyen la elaboración del storytelling digital, incorporando su voz al desarrollo de la historia y dos escenas grabadas en clase con los propios niños y el dinosaurio interactuando.
- Visualizan los videos elaborados por el alumnado universitario. Los valoran y escogen al ganador.
- Paralelamente a todo el desarrollo del proyecto, se trabajan otros aspectos relacionados con el tema de los dinosaurios, haciendo uso de múltiples recursos.

## 5.- Resultados y evaluación de la experiencia

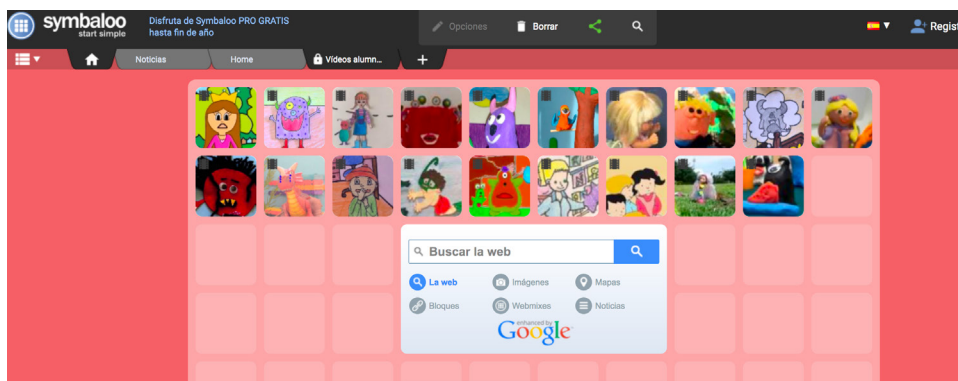
En la presentación que realizamos a continuación de los resultados es fundamental incidir en que se trata de una experiencia de educativa que tiene valor por sí misma, frente a otros trabajos de carácter más empírico. En este sentido, los resultados resaltan tres aspectos claves que dan sentido a los mismos:

- 1.- El resultado principal de esta experiencia son los vídeos, en modo de relato digital, desarrollados tanto por los alumnos de universidad, como por los alumnos del aula de Infantil del CEIP Cierva Peñafiel. De este modo, el primer apartado de estos resultados está destinado a su presentación.
- 2.- En segundo lugar, este artículo pretende difundir una experiencia que sirva de ejemplo, con el fin de que sea replicado, modificado y mejorado en otros contextos académicos. En este sentido, los apartados 3 y 4 de este artículo presentan de forma detallada los pasos seguidos para el desarrollo de la experiencia y el diseño de la actividad de creación de relatos digitales en forma de storytelling.

3.- En tercer lugar, el valor de la experiencia ha sido evaluado por medio de un cuestionario que ha permitido constatar, de modo anónimo, los beneficios y aspectos mejorable de la experiencia, con la finalidad de reestructurar si fuera necesario las actividades didácticas a realizar en los futuros cursos académicos con los alumnos de la universidad, y en el proceso de colaboración escuela-universidad que reflejamos en este artículo.

### 5.1.- Vídeos diseñados por los alumnos

En un primer momento se presentaron un total de 19 vídeos, en modo de storytelling digital sobre la temática de los monstruos. La técnica de animación que se usa en todos ellos es el Stopmotion, y dentro de estas algunos vídeos se realizaron con animación fija en 2D, en las que se realizó un dibujo en papel y posteriormente fue tratada digitalmente, La animación con objetos y muñecos, la animación con plastilina y el uso de volúmenes, la combinación con objetos de la vida cotidiana, e incluso en 3 vídeos, se utiliza la animación facial en 3D. Todos estos vídeos han sido recogidos en un symboloo que ha sido ilustrado y referenciado en la Figura 4.



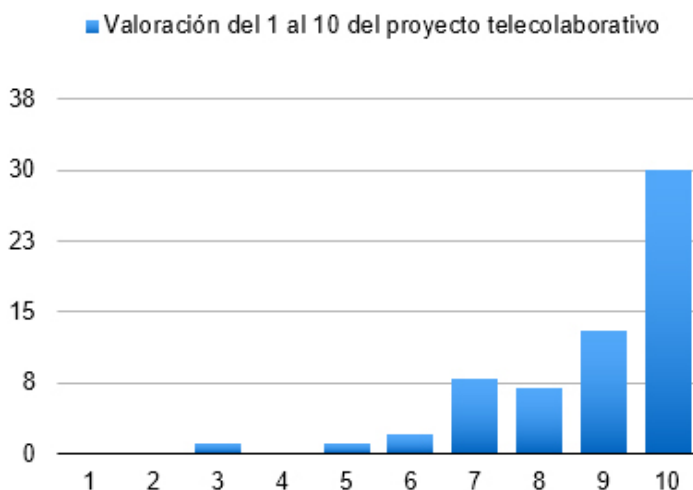
**Figura 4.** Vídeos diseñados sobre los monstruos <http://www.symbaloo.com/mix/videosalumnosinfantil>.

En el siguiente curso se diseñaron un total de 12 vídeos, también en forma de relato digital. La temática en esta ocasión fue la de dinosaurios, y en esta ocasión nos encontramos más el uso de técnicas de animación con volúmenes que imágenes fijas tratadas digitalmente, aunque todas ellas usando también la técnica de animación del stopmotion. En esta ocasión, nos encontramos que el volumen es aportado con materiales como la plastilina, el uso de objetos cotidianos, creación de escenarios con elementos reales del espacio, etc. También se incorporaron en algunos vídeos elementos digitales creados como efectos especiales, etc. Estos vídeos se encuentran recogidos en el symboloo que se representa en la Figura 5.



(2015, p.2), el juicio de expertos es un “método de validación que sirve para verificar la fiabilidad de una investigación”. El cuestionario incluía preguntas con escala tipo Likert (grado de acuerdo o desacuerdo) acerca de diferentes ítems y también cuestiones relativas a la valoración de la experiencia con valores del 1 al 10.

El cuestionario lo respondieron un total de 62 alumnos. Los resultados muestran que la experiencia fue satisfactoria para ellos, ya que el 70,5% le otorga una calificación de 9 o 10(en escala del 1 al 10) al proyecto colaborativo con el aula de infantil.



**Figura 6.** Valoración de la experiencia por parte del alumnado universitario

Además, un 73% valora con un 8, 9 o 10 su aprendizaje en la experiencia. También valoran positivamente el uso de estrategias utilizadas para guiar el aprendizaje del grupo (Design Thinking) (un 81,9% lo valora entre el 7 y el 10). El 96,7 % indicaron que la ayuda del profesor era un importante para poder desarrollar la actividad, lo que resulta relevante, ya que el papel del profesor sigue siendo significativo, aunque se aborden metodologías participativas por parte del alumnado.

Sobre el recurso utilizado para el desarrollo del storytelling digital, el 98,3 % considera que el vídeo es un recurso útil en la educación. Un 81,9% ha utilizado la técnica de stopmotion en el desarrollo del storytelling a través del vídeo y el 98% indica que ha aprendido a crear videos educativos.

Es destacable que el 100% de los alumnos y alumnas de la Universidad de Murcia les ha gustado el hecho de que la historia fuera realizada para niños y niñas de Educación Infantil, lo que subraya la importancia de que los proyectos telecolaborativos se basen en el desarrollo de experiencias significativas y cercanas al alumnado.

## 6.- Conclusiones

Los resultados muestran que el uso del storytelling digital puede ser aplicado con buenos resultados en el aula, por lo que no es únicamente una estrategia que se pueda usar de manera transversal para el desarrollo de habilidades comunicativas, sino que puede ser integrada en experiencias de clase y como parte del currículo. De acuerdo con las reflexiones de Gachago y Skyes (2017), el uso de storytelling integrado en experiencias educativas propicia el desarrollo de habilidades digitales (diseño de recursos audiovisuales), las capacidades lingüísticas y la creatividad.

Destaca en esta experiencia que la totalidad del alumnado valore como positivo el hecho de haber colaborado con niños y niñas de educación infantil. Este hecho está en consonancia con las premisas de los proyectos telecolaborativos de Harris (2001) en los que se fundamenta esta experiencia, ya que propician el desarrollo de aprendizaje significativo, al relacionar la experiencia educativa del alumnado con contextos reales.

Desarrollar storytelling digital a través del vídeo es una estrategia que tiene un gran potencial y que puede ser trabajado por alumnado de todos los niveles educativos. La perspectiva de que sean los propios estudiantes los que elaboren sus videos no hace que el papel del docente sea innecesario, más bien al contrario, ya que ha de convertirse en guía y facilitador del trabajo, proporcionando la formación que necesitan los alumnos para desarrollar la historia desde el punto de vista técnico y pedagógico. Como afirma Salinas (2004), el rol del profesor y cómo éste interactúa con el alumnado en contextos digitales es fundamental para el éxito de las experiencias de innovación docente.

El vídeo permite trabajar los siguientes aspectos en el storytelling digital:

- Desarrollar historias con imagen y sonido. Lo que permite conocer técnicas de creación y gestión de lenguaje audiovisual novedosas para el alumnado y desarrollar su competencia digital.
- Ayuda a desarrollar habilidades comunicativas, al tener que plantear contar la historia con un tiempo determinado y hacia una audiencia en concreto.



- Permite que el trabajo sea grupal, que bien organizado permite desarrollar habilidades de trabajo colaborativo, en el marco de los proyectos telecolaborativos (Harris, 2001).

Aunque los programas ya diseñados para crear storytelling tienen gran potencial, el diseñar el video desde el principio y subirlo a Youtube tiene muchas ventajas de cara a poder plantear el proceso de diseño de la historia desde el principio (desarrollo de guiones o storyboards), así como el desarrollo habilidades técnicas de cara al diseño de recursos con TIC.

Los vídeos en red pueden ser publicados y difundidos por Internet, otorgando visibilidad a la experiencia.

## 7.- Referencias bibliográficas

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](http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/11294/pdf_1)

Barriga, R. (2002). De Cenicienta a amor en silencio: un estudio sobre narraciones infantiles. En Estudios sobre habla en los años escolares. *Nueva revista de filología hispánica*. 40(2).

Borzone, A.M. (2005). La lectura de cuentos en el jardín infantil: un medio para el desarrollo de estrategias cognitivas y lingüísticas. *Psyche*. 14 (1) 192-209. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22282005000100015&script=sci\\_arttext&tlng=pt](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*. Nueva York: ACM. Recuperado de [http://www.cc.gatech.edu/cpl/projects/blur/MotionBlur\\_BrostowEssa\\_SIGGRAPH01.pdf](http://www.cc.gatech.edu/cpl/projects/blur/MotionBlur_BrostowEssa_SIGGRAPH01.pdf)

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.

- Escobar, J. & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos. Una aproximación a su utilización. *Avances en medición*, 6. [http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3\\_Juicio\\_de\\_expertos\\_27-36.pdf](http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf)
- Gachago, D. & Sykes, P. (2017). Navigating Ethical Boundaries When Adopting Digital Storytelling in Higher Education. In *Digital Storytelling in Higher Education* (pp. 91–106). DOI: 10.1007/s00440-002-0236-0
- González, F. (2012). *Mini guía: una introducción al Design Thinking + bootcamp bootleg. Guía del proceso creativo*. Instituto de Diseño de Standford.
- Harris, J. (2001). Teachers as Telecollaborative projects designers: a curriculum-based approach. *Contemporary Issues in Technology and Teachers Education*, 1(3) 429-442.
- Kalas, I. (2010). Recognizing the potential of ICT in early childhood education. Analytical survey. Moscú: UNESCO. Recuperado de <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.
- Kearney, M. (2009). Towards a learning design for student-generated digital storytelling. *The future of Learning Design Conference*. University of Wollongong. 169-188. Recuperado de <http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=fld>
- Mikelic, N., Lesin, G., & Boras, D. (2016). Introduction of Digital Storytelling in preschool education: a case study from Croatia. *Digital Education Review*, 30.
- O'Byrne, B. I., Stone, R. & White, M. (2018). Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. *Frontiers in Psychology*, 9, 10-14. DOI: 10.3389/fpsyg.2018.01800
- Oliva, R., Bidarra, J. & Araújo, D. (2017). Vídeo e storytelling num mundo digital: interações e narrativas em videoclipes. *Comunicação e Sociedade*, 32, 439-437. 10.17231/comsoc.32(2017).2771
- Prado, M.L. (2012). La influencia de la lectura de cuentos en el desarrollo narrativo en los niños de edad preescolar. *Tesis doctoral*. Universidad Autónoma de Querétaro. Facultad de Psicología. México. Recuperado el 27 de enero de 2016. <http://ri.uaq.mx/bitstream/123456789/2534/1/RI002338.pdf>

- Recio, S. (2014). Usos pedagógicos del vídeo en el aula de Educación Infantil. En Martín, E. & Hernández, J. Pedagogía audiovisual. *Monográfico de experiencia docentes multimedia* (103-111). Madrid: Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Robin, B. (2006). *The educational uses of digital storytelling*. University of Houston. Recuperado el 27 de enero de 2016. <https://digitalliteracyintheclassroom.pbworks.com/f/Educ-Uses-DS.pdf>
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47, 220-228.
- Robles, P. & Del Carmen, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en lingüística aplicada, *Revista Nebrija*, 18. <http://www.nebrija.com/revista-linguistica/la-validacion-por-juicio-de-expertos-dos-investigaciones-cualitativas-en-linguistica-aplicada>
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1).
- Salmerón, P. (2004). Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles. *Tesis doctoral*. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. Recuperado de <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/696/1/15487441.pdf>
- Sharma, A. & Grant, D. (2011). Narrative, drama and charismatic leadership: the case of Apple's Steve Jobs. *Leadership*. 7, 3-26.
- Salmon, C. (2008). *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Barcelona: Atalaya.
- Sánchez, M.M., González, V., & Solano, I.M. (2014). Flipped TIC2: Una experiencia del uso del vídeo en el Grado de Educación Infantil. Actas Congreso Internacional EDUTECH 2013. El hoy y el mañana junto a las TIC.
- Sánchez-Vera, M.M. & Solano-Fernández, I.M. (2016). Repensando el uso de metodologías en educación infantil en situaciones enriquecidas con tecnologías. En Roig-Vila, R. (Ed.) *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (3002-3015). Barcelona: Octaedro

- Solano-Fernández, I. M. (2014). ¿Cómo usar las TIC en Educación Infantil? Aproximación metodológica para la definición de estrategias didácticas enriquecidas con TIC. *Revista enTera2.0*, 2, 26-53. Recuperado de [http://issuu.com/espiral/docs/cat\\_entera20\\_2014?e=1112478/9995164](http://issuu.com/espiral/docs/cat_entera20_2014?e=1112478/9995164)
- Solano-Fernández, I.M. Sánchez-Vera, M.M., & Recio-Caride, S. (2015). El vídeo en Educación Infantil: una experiencia colaborativa entre Infantil y Universidad par ala alfabetización digital. ELADEI: *Revista Latinoamericana de Educaciónn Infantil*. 4. 181-201 . Recuperado de <http://redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/view/251>
- Torregrosa, J. F. (2006). *Los medios audiovisuales en educación*. Sevilla: Alfar.
- 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. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/41237/41701>
- Wright, A. (1995). *Storytelling with children*. China: Oxford University press.

**Cómo citar este artículo:**

Sánchez-Vera, M<sup>a</sup>, Solano-Fernández, I.M<sup>a</sup>, & 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>