

## EXPERIENCIA INNOVADORA: REALIZACIÓN DE RELATOS DIGITALES EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

**María Esther DEL MORAL PÉREZ**  
**Belén REY LÓPEZ**  
Universidad de Oviedo

### **Resumen**

*Los relatos digitales o digital storytelling han surgido en los últimos años como una poderosa herramienta de enseñanza aprendizaje que involucra tanto a profesores como alumnos. Partiendo de ellos como herramienta pedagógica y viendo las oportunidades que presentan para el desarrollo de las competencias básicas del currículo educación infantil, se ha llevado a cabo una experiencia innovadora con una duración de doce semanas en la que se ha realizado un relato digital con alumnos del segundo ciclo de educación infantil de 4 años del Principado de Asturias. Tras su realización se explica cómo se han trabajado dichas competencias durante la realización del relato.*

**Palabras Clave:** *Relatos digitales, digital storytelling, educación infantil, experiencia innovadora, competencias.*

### **Abstract**

*In the last few years, the digital storytelling has emerged as a tool to make easier the teaching-learning process, involving both teachers and pupils in their creative design. The innovative experience, focused on the collaborative development of a digital storytelling done by 25 students from the Infant Education (4-year-old education) of Baudilio Arce School (Asturias) and executed during 12 weeks, evidences an increase on the acquisition of the basic competencies required for the pupils in the Infant Education. Thus, first the elaboration process is described, and second it is analysed the competencies acquired during the production of the story telling.*

**Keywords:** *digital storytelling, Infant Education, innovative experience, basic competences.*

## 1. RELATOS DIGITALES EN EDUCACIÓN INFANTIL Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS

### 1.1. Los relatos digitales como herramientas pedagógicas

Las autoras Villalustre y Del Moral (2014: 116) definen los *digital Storytellings* o relatos digitales como “una novedosa técnica narrativa que facilita la presentación de ideas, la comunicación o transmisión de conocimientos, mediante un peculiar modo de organizar y presentar la información de carácter multiformato, apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales de diversa índole”. Por su parte, Maddalena y Pavon (2014: 152) señalan que son una herramienta pedagógica basada en la construcción de vídeos sencillos de breve duración, en los que por lo general se utiliza el estilo narrativo para expresar ideas, conocimientos, transmitir información, etc. utilizando diferentes recursos digitales.

El contacto que los niños mantienen con los relatos digitales se presenta desde los comienzos de su vida y es debido a la familiarización que tienen con las plataformas digitales y al auge de internet. Las páginas *web* destinadas al público infantil se ven obligadas a combinar elementos educativos con actividades de entretenimiento para atraer a esos especiales usuarios, ya que las familias, en general, buscan que el ocio de sus hijos sea productivo, logrando que además de divertirse aprendan, lo cual convierte a los relatos digitales en unos recursos atractivos (Buckingham, 2002). En consecuencia, esta innovación se apoya en la experiencia que los niños ya poseen acerca de los relatos digitales, en un intento de transformarlos en oportunidades de aprendizaje y aplicaciones con valor educativo en el aula.

Las aplicaciones didácticas que los relatos digitales ofrecen, a nivel general, en los distintos niveles educativos son muy amplias, y se asemejan a aquellas que nos ofrece el video. Estas aplicaciones didácticas han sido tratadas por los autores Cabero, Llorente y Román (2005: 71) y se resumen en:

- Transmisores de información: El docente adapta estos relatos digitales a los alumnos y los utiliza como transmisores de información, conocimiento y contenidos curriculares.
- Instrumentos motivadores para los estudiantes, porque al salirse de lo común y al ser formas diferentes de presentar los contenidos, anima y motiva a los alumnos a participar activamente, y a que la dinámica de la clase fluya.
- Instrumentos de conocimiento, es decir, lograr que el propio relato digital sea un instrumento de conocimiento en sí mismo, haciendo que el alumno deje de ser un mero receptor pasivo de contenidos y pase a ser un emisor de ideas, emociones, sentimientos, información y conocimiento, sin olvidar que el diseño de las producciones exige de una planificación adecuada, búsqueda de la información, elaboración de los guiones, grabación y montaje final.
- Instrumentos de evaluación, con el visionado de relatos digitales el docente puede comprobar si los alumnos han adquirido habilidades, conocimientos y destrezas de dos modos: a través de la autoevaluación, es decir, tras el visionado de las producciones de los alumnos, ellos mismos podrán detectar errores, puntos a mejorar... También sirven para evaluar competencias con posterioridad a la presentación de los relatos digitales, ya sean simulaciones para dar respuesta a problemas cotidianos, comentar, resolver y describir situaciones u objetos...
- Para dotar al profesorado tanto de estrategias didácticas, metodologías activas apoyadas en las TIC como de contenidos propios de las distintas áreas.
- Como instrumentos de comunicación y alfabetización icónica, para que los alumnos entiendan las diferentes formas de presentar la información utilizada por los medios de comunicación, y sepan

interpretar los diferentes códigos y sistemas simbólicos que utiliza el mundo de la imagen o lenguaje audiovisual.

Si bien la utilización de los relatos digitales en las aulas puede ser una actividad formativa positiva, autores como Manotas (2010: 501) en su experiencia a la hora de trabajar con ellos en niveles educativos superiores, se ha encontrado con diversas problemáticas. Una de ellas ligada a la imposición que hacen los centros escolares para impartir asignaturas relacionadas con las TIC de forma independiente y aislada del resto del currículo, por lo que pierden su valor integrador. Por ello, demanda una transformación en la organización escolar, ya que todas las asignaturas deberían estar interrelacionadas entre sí para complementarse y utilizar las TIC de manera transversal y progresiva desde el principio de la escolarización. Se considera, por tanto, que estos problemas se deben atajar desde las primeras etapas en la escuela, concienciar a los docentes de que se debe trabajar de forma colaborativa e interrelacionando los contenidos de las diferentes áreas curriculares. Keengwe y Onchwari (2009) confirman que es necesario integrar las TIC en las aulas de educación infantil para apoyar el aprendizaje de los jóvenes estudiantes considerándolas como un medio en lugar de un fin desde una perspectiva constructivista.

## 1.2. Los relatos digitales en la Educación Infantil

Contar historias oralmente forma parte del día a día de las aulas de educación infantil, desde los maestros contando cuentos, recitando poesías o explicando una actividad, hasta los propios niños relatando lo que han hecho el fin de semana. Se debe tener muy en cuenta que la forma en la que se cuenta la narración influye en el desarrollo del lenguaje y la comprensión de la historia. Isbell, Sobol, Lindauer y Lawrance (2004) estudiaron este fenómeno en niños de 3 a 5 años de edad en los que dos grupos de 24 alumnos escucharon las mismas historias, el grupo A las escuchó contadas mediante *storytelling*, mientras que el grupo B las escuchó narradas mediante la lectura de un libro. Más tarde, los alumnos deberían narrar la misma historia apoyándose en un libro sin texto, los resultados fueron sorprendentes porque su estudio demostró una mejor comprensión del relato por parte del grupo que escuchó la historia contada y no leída.

Por su parte, Sylvester y Greenidge (2009) consideran que los relatos digitales favorecen las competencias para la narración de historias en los escritores noveles porque aumenta su motivación y contribuye a un mejor andamiaje que el que ofrece la alfabetización tradicional. En este contexto, los relatos digitales presentan grandes oportunidades educativas, tal es el caso narrado por Richards (2008) que lo utilizó para favorecer la integración de sus alumnos. Concretamente, describe cómo Jules, una niña que apenas hablaba ni participaba en las actividades del aula y estaba aislada, en el momento que vio aparecer una marioneta su semblante cambió. Este es un buen ejemplo de éxito, ya que si los niños están involucrados en la experiencia motivadora, se les hace sentir parte de la historia y del proceso de creación, siempre mostrarán una actitud más activa y participativa, logrando que el aprendizaje se torne más atractivo.

Ohler (2008) indica que las narraciones digitales en el aula pueden convertirse en un vehículo para la alfabetización del alumnado, el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje. Aunque es vital tener en cuenta que la tecnología debe considerarse un complemento al servicio de la narración y no al revés. Amat, Serrano y Solano (2012) utilizaron un cuento electrónico en un aula de educación infantil para desarrollar específicamente la competencia digital. Desarrollar el lenguaje y la comprensión, integrar a los alumnos, alfabetizar, fomentar la creatividad y el aprendizaje, así como favorecer una actitud activa y participativa son algunos de los usos que los autores mencionados anteriormente han demostrado que ofrece trabajar los relatos digitales en las aulas. Pero, sin duda, la introducción de las narraciones digitales en el aula supone un desafío, ya que muchos docentes no están cualificados para sacar el máximo partido a las TIC, este cambio es necesario ya que supone hablar en el "lenguaje" de los alumnos, pero debe introducirse gradualmente y ofrecer oportunidades de reciclaje a los maestros.

### 1.3. Desarrollo de las competencias en Educación Infantil

Por otro lado, de un tiempo a esta parte, se ha adoptado un sistema de formación basado en el desarrollo de competencias, entendiendo por éstas la *"convergencia de los comportamientos sociales, afectivos y las habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea"* (Vázquez, 2001: 3). Es decir, consistente en potenciar al máximo las capacidades de los sujetos para extrapolar el aprendizaje a todos los contextos. Así, se denomina genéricamente "competentes" a aquellas personas que combinando una serie de factores como son: habilidades prácticas, conocimientos, motivación, actitudes, componentes sociales... entre otros, son capaces de solucionar los problemas referentes a un ámbito concreto (Horch, 2008: 66). Ésta es la premisa fundamental adoptada en los enfoques de enseñanza basados en competencias, que vienen complementando, enriqueciendo y matizando los enfoques basados en capacidades que han dominado en gran cantidad de países a finales del siglo XX.

Optar por esta fórmula de trabajo centrada en las competencias supone un avance frente a otros enfoques pues presenta una serie de ventajas, en primer lugar resuelve el problema de la organización del aprendizaje escolar, es decir, se identifica claramente qué debe enseñar el maestro y qué debe aprender el alumno. El concepto competencia se centra en el "saber hacer" algo en todas las situaciones o contextos. Otra ventaja se refiere a la funcionalidad del aprendizaje y el aprendizaje significativo que aunque también está presente en enfoques constructivistas, el enfoque de competencias lo sitúa en primer plano. Las habilidades prácticas y cognitivas, la motivación, las actitudes, los valores y las emociones son aspectos que deben ser integrados, de manera que trabajando cada competencia se consiga fusionarlos. Además, el contexto donde se adquieren las competencias se convierte en algo clave, ya que todo lo aprendido se demuestra que ha sido asimilado en tanto facilita la transferencia del conocimiento a situaciones y contextos análogos (Coll, 2007: 34).

Asimismo, Bruer citado por Coll (2007: 37) define un tipo especial de competencia, *la competencia para aprender a aprender*, aquella que convierte a un sujeto en un aprendiz competente, es decir, si el alumno adquiere esta competencia podrá seguir aprendiendo a lo largo de toda su vida de forma autónoma, porque conocerá y sabrá regular sus propios procesos de aprendizaje. Por ello, se hace necesario formar a los más pequeños para que sean competentes, dotándoles de esas competencias. Hay que señalar que mientras *"las capacidades no son evaluables, las competencias sí que son verificables y evaluables"* (Horch, 2008: 66).

Adoptar un enfoque orientado a trabajar en competencias en Educación Infantil, obliga a recoger cómo se contempla en la legislación vigente, concretamente cómo se hace referencia a las competencias básicas educación infantil.

#### *Las competencias en la legislación.*

En primer lugar, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa -LOMCE- define currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas.

En este contexto, y dentro de los elementos que conforman el currículo, dicha ley entiende por competencia *"la capacidad para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos"* (BOE, 2013).

La recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de Diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2006/962/CE) en su Anexo define:

*Competencia en comunicación lingüística, utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, se refiere al uso adecuado de las destrezas del lenguaje: leer, escribir, escuchar y hablar. Así como para regular emociones y conductas.*

*Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital (TIC) se trata del desarrollo de habilidades para sacar el máximo partido a las nuevas tecnologías de la información, buscando, tratando y procesando esa información para convertirla en conocimiento.*

*Competencia cultural y artística, en cada contexto social existe un patrimonio cultural que debe ser apreciado, respetado, valorado, comprendido y enriquecido por sus integrantes. Con el desarrollo de esta competencia los alumnos explorarán todas las posibilidades artísticas y culturales de su entorno.*

*Competencia para aprender a aprender, ser capaces de regular sus propios procesos de aprendizaje para poder aprender a lo largo de toda la vida de una forma autónoma.*

*Competencia matemática, se trata del conocimiento de las formas de expresión y razonamiento matemático como son, nociones espaciales y temporales, operaciones básicas, aspectos cuantitativos... etc para poder aplicarlos a la resolución de problemas de la vida diaria.*

*Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico, tanto natural como el creado por el hombre, son las relaciones que se establecen con todo el entorno que nos rodea.*

*Competencia social y ciudadana, prepara a las personas para interactuar de manera eficaz en la vida social y profesional de una sociedad determinada y así poder resolver conflictos.*

*Competencia de autonomía e iniciativa personal, transformar las ideas en actos, tener habilidad e iniciativa para planificar una acción con el fin de alcanzar un objetivo y así resolver los problemas que se plantean en la vida cotidiana.*

Así pues, tras esta presentación y justificación del enfoque adoptado centrado en el desarrollo de las competencias propias de Educación Infantil, se procede a constatar cómo los relatos digitales además de ser una buena herramienta pedagógica ofrecen una serie de oportunidades para que los alumnos adquieran competencias individuales trabajando de una manera colaborativa (Dreon, Kerper&Landis, 2011). Este enfoque ayudará a los maestros a entender la importancia educativa y el valor cultural del medio de la narración digital, ya que los alumnos se presentan como nativos digitales y muestran una actitud más permeable frente al uso de las TIC (Prensky, 2001).

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA INNOVADORA APOYADA EN RELATOS DIGITALES

La experiencia que se describe ha sido desarrollada en un aula de Educación Infantil, por entender que esta actividad puede servir para que los alumnos comiencen a tener contacto con las TIC de manera gradual, facilitando la interrelación entre las diferentes áreas del currículo, y el desarrollo de las ocho competencias básicas de educación infantil (DOUE, 2006), -del mismo modo que se contemplan en los Decretos de Educación para Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria (ESO)-. Se realizó íntegramente de forma oral, y los niños se convirtieron en los artistas que contaban su propio relato, al tiempo que se daba un paso más allá en este arte del *storytelling*, integrando las nuevas tecnologías tanto en la presentación como en el diseño del relato, en un intento de impulsar el desarrollo de las competencias básicas de los alumnos. Para lo cual se ha tenido en cuenta que en edades tan tempranas, y sobre todo, en educación infantil se deben simplificar las tareas, de modo que se trabajen los diferentes aspectos de la manera más sencilla posible.



Los niños han sido los narradores omniscientes, es decir, conocían todo sobre la historia y sobre los personajes y la comunicación adoptada es unidireccional, además, fueron los encargados de presentar la narración y de gestionar y controlar los tiempos. El tipo de historia que se trabajó en el relato digital es un cuento inventado. Es importante señalar que la literatura está presente en la vida de los niños desde que nacen, en esta primera infancia aún no saben leer pero oyen los cuentos que sus padres, abuelos, tíos, hermanos... que les transmiten oralmente de manera tradicional. Este proceso de oír cuentos desemboca en que cuando el niño llega a la escuela ya está familiarizado con este tipo de literatura, es decir, ya conoce los cuentos, cuál es su estructura, la manera de contarlos..., por lo que ya es capaz de inventarse su propio cuento siempre y cuando reciba la ayuda o guía del docente.

La estructura elegida para el relato digital elaborado se basa en las cinco características básicas que constituyen una narración, señaladas por Jean Michael Adam citado por Lluch (2003: 47-49):

1. Sucesión de acontecimientos que avanzan en un tiempo.
2. Unidad temática desarrollada gracias a la existencia de un protagonista.
3. Transformación, a medida que los acontecimientos avanzan el sujeto cambia de estado, por ejemplo de la alegría a la tristeza, de la salud a la enfermedad...
4. Unidad de acción, la sucesión de acontecimientos parte de una situación inicial y culmina en una situación final, lo cual se integra en una unidad.
5. Causalidad: se establecen relaciones causales entre acontecimientos.

Así pues, estas cinco características conforman el esquema narrativo de nuestro relato digital. Posee cinco secuencias: Situación inicial: en ella se presentan los personajes principales y se contextualiza la historia; Inicio del conflicto o nudo: se presenta un acontecimiento o problema que cambia la situación inicial de los personajes; Conflicto: se realizan una serie de acciones para resolver el problema; Resolución del conflicto o desenlace: es el resultado de las acciones que finalizan el conflicto; y situación final: en la que se vuelve a una situación estable.

### 2.1. Objetivo de la experiencia innovadora desarrollada

El estudio sirve para analizar las oportunidades que presenta el diseño y producción de un relato digital, llevado a cabo con los alumnos de educación infantil, para la adquisición y desarrollo de las competencias básicas del currículo de Educación Infantil del Principado de Asturias.

### 2.2. Muestra participante

El aula de educación infantil seleccionada forma parte del Colegio Público Baudilio Arce, que es un centro destacado en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. En Diciembre de 2011 ha sido distinguido por el Ministerio de Educación con el Sello Escuela 2.0.

El aula es del 2º curso de Educación Infantil - 4 años- y consta de 25 alumnos (N=25), de los cuales 10 son niños y 15 son niñas. Ningún alumno presenta déficit en sus aprendizajes ni desfase curricular por lo que se trata de una muestra muy homogénea.

### 2.3. Procedimiento

Esta experiencia se implementó de manera presencial en el aula de educación infantil, durante un periodo de tiempo de tres meses o doce semanas. El tiempo diario elegido para trabajar el relato digital fue de alrededor de una hora diaria, y se escogió la última hora del día porque no se quiso interferir en la programación didáctica establecida por el centro.

El enfoque de esta actividad tuvo un carácter lúdico, sirvió como refuerzo positivo y gratificante final de la jornada por el buen trabajo realizado por los niños durante cada día.

Para secuenciar todo el proceso a seguir se optó por dividirlo en distintas etapas que son:

- Toma de contacto o acercamiento a los relatos digitales: en esta fase o proceso se pretendió activar los conocimientos previos de los alumnos a través del visionado de otros relatos digitales ya publicados, de esta manera los niños tendrían una idea general de lo que iban a realizar y podrían extraer ideas y ejemplos de estos visionados.
- Planificación: siempre se trabajó en la misma dirección para cumplir el objetivo principal centrado en la realización de un relato digital con los alumnos, por ello las etapas seguidas fueron: búsqueda del protagonista, características principales, contexto, problema que se plantea y como resolverlo.
  - Creación de materiales, este aspecto fue llevado a cabo por el docente, ya que los alumnos aún no tienen adquirida la suficiente motricidad fina para la realización de dibujos tan precisos. Los materiales de los que consta el relato digital son 135 dibujos de tamaño 8x10cm.
  - Grabación, para la realización de esta parte se fragmentó la historia creada en 25 segmentos, de manera que todos los alumnos participaran. Las grabaciones fueron realizadas de manera individual en un aula contigua vacía.
  - Producción o montaje.
  - Difusión.

#### 2.4. Plasmación videográfica del relato diseñado y competencias desarrolladas

El relato digital diseñado en esta experiencia innovadora lleva por título: Arcoiris la flor. Se trata de un relato digital en formato cuento con una duración exacta de 3:03 minutos. Este relato digital es un producto original diseñado por los alumnos de infantil en un ejercicio de despliegue de total y libre creatividad e imaginación, y trata acerca de una pequeña flor -Arcoiris- que está cansada de vivir en su maceta, por lo que un día decide irse de excursión al bosque, una gran tormenta cae sobre ella y pierde sus colores, y es entonces cuando se ve obligada a viajar en busca del arcoiris para que le devuelva sus colores.

El relato digital se compone de 135 dibujos fotografiados de tamaño 8x16cm superpuestos de manera que generen movimiento.



Imagen 1. La flor Arcoiris, protagonista del relato digital realizado en el aula de Educación Infantil.



Imagen 2. La flor Arcoiris, escenarios del relato digital realizado en el aula de Educación Infantil.



Imagen 3. La flor Arcoiris, relato digital realizado en el aula de Educación Infantil.

Se trata de un cuento maravilloso, en el que se produce una personificación de los seres vivos, recurso muy utilizado en los cuentos infantiles, y que se podría encuadrar en la temática de los seres vivos o animales. La música de fondo elegida ha sido La Primavera de Antonio Vivaldi, aprovechando que era la época de año en el que se realizó el relato digital y que se trataba de una obra conocida por los alumnos. También es importante señalar que durante todo el relato aparece la voz en *off* de los alumnos como narradores omniscientes que presentan y describen el cuento.

Tras describir los aspectos narrativos y técnicos trabajados en la elaboración del relato digital, se procede a identificar las competencias básicas de educación infantil que se han podido desarrollar a lo largo de todo el proceso de la realización del relato digital, como se muestra en la Tabla 1:

COMPETENCIAS BÁSICAS	COMO SE HAN TRABAJADO
Comunicación lingüística	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión oral de ideas, pensamientos y opiniones.</li> <li>- Memorización de frases del texto narrativo.</li> <li>- Participación en diferentes situaciones de comunicación oral.</li> <li>- Comprensión de mensajes orales sencillos.</li> <li>- Respeto por el turno de palabra.</li> </ul>
TIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de nuevas tecnologías como fuente de aprendizaje.</li> <li>- Conocimiento de elementos básicos del ordenador (ratón, teclado, pantalla, impresora, escaner...).</li> <li>- Uso de programas de dibujo para la creación del relato digital.</li> <li>- Manejo de cámara digital y grabadora.</li> </ul>



Cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del lenguaje plástico, musical y literario para la realización del relato digital.</li> <li>- Despliegue de la creatividad e imaginación infantil mediante la aportación de ideas.</li> <li>- Expresión mediante códigos artísticos.</li> <li>- Desarrollo del gusto por las manifestaciones artísticas.</li> </ul>
Aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de autoevaluación y visión de los propios errores.</li> <li>- Activar la curiosidad.</li> <li>- Mantenimiento de la atención en la realización de tareas.</li> <li>- Regulación de las capacidades de aprendizaje: atención, percepción y memoria.</li> <li>- Planificación, distribución y organización de tareas.</li> </ul>
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asociación de objetos según diferentes criterios.</li> <li>- Reconstrucción mental de una sucesión de hechos.</li> <li>- Nociones espaciales, formas, cuerpos geométricos, medidas...</li> <li>- Uso de elementos matemáticos en la creación del relato digital (números, nociones temporales y espaciales...)</li> </ul>
Conocimiento e interacción mundo físico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación y exploración del entorno cercano.</li> <li>- Conocimiento, cuidado y conservación de materiales del entorno.</li> <li>- Muestra de curiosidad por los acontecimientos y diferentes situaciones que ocurren en el entorno.</li> </ul>
Social y ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de hábitos de respeto, colaboración y ayuda.</li> <li>- Habilidades en resolución de conflictos mediante el diálogo.</li> <li>- Valoración de las propuestas y opiniones de los demás.</li> </ul>
Autonomía e iniciativa personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cumplimiento de las tareas asignadas.</li> <li>- Creatividad e imaginación para desarrollar nuevos proyectos.</li> <li>- Conocimiento de sus capacidades y limitaciones.</li> <li>- Ser capaz de tomar la iniciativa en la resolución de problemas y tareas.</li> </ul>

Tabla 1. Identificación del modo de abordaje de las competencias.

## 2.5. Evaluación

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje la evaluación se convierte en un elemento indispensable (Villardón, 2006: 58), ya que aporta al maestro la información necesaria para comprobar si se han cumplido los objetivos perseguidos. Como se ha indicado anteriormente, las competencias son verificables y evaluables por lo que aunque no ha sido posible realizar una evaluación del nivel de competencias adquirido de manera individual por los alumnos, como propuesta de posible evaluación, a continuación en la Tabla 2, se exponen como ejemplo una serie de indicadores cualitativos simples, que servirían para medirlas mediante la observación en el aula, y podrían ayudar a determinar el nivel de adquisición de las competencias básicas de educación infantil de cada alumno.

INDICADOR	POCO	ALGO	MUCHO
Competencia en comunicación lingüística			
Expresa oralmente ideas y sentimientos			
Comprende textos narrativos sencillos			
Competencia matemática			
Cuenta y ordena objetos			
Ubica en el tiempo actividades cotidianas			
Competencia: conocimiento e interacción mundo físico			
Explora y conoce su cuerpo			
Observa el medio natural			
Competencia TIC			
Conoce los componentes del ordenador			
Maneja el ratón			
Competencia social y ciudadana			
Resuelve conflictos mediante el diálogo			
Escucha activamente a sus compañeros			
Competencia cultural y artística			
Canta canciones y recita poemas			
Práctica con diferentes materiales y recursos plásticos			
Competencia aprender a aprender			
Es constante en las tareas			
Conoce sus posibilidades de aprendizaje			
Competencia autonomía e iniciativa personal			
Es responsable con sus tareas			
Tiene una imagen ajustada de sus posibilidades y limitaciones			

Tabla 2. Indicadores cualitativos de evaluación de competencias en Educación Infantil.

Al inicio de la experiencia muchos niños estaban cohibidos a la hora de dar ideas y de participar oralmente en el aula, a medida que se avanzaba se ha observado que, incluso, los más tímidos y callados participaban y exponían sus ideas y matizaciones sobre el relato ante el resto de la clase, procurando atender a las pautas enunciadas sobre el respeto de turnos de palabra, consideración de las aportaciones de los demás, etc. Por lo que, al concluir la experiencia, se puede hacer una valoración general del grupo, constatándose que de los 25 alumnos que participaron en ella, el 80% ha desarrollado “mucho” las competencias de comunicación lingüística, social y ciudadana y la cultural y artística, mientras el 20% restante las han incrementado “algo”.

Con respecto a la resolución de conflictos, dentro de la competencia social y ciudadana, ha sido la que más se trabajó, pues muchos niños no sabían encajar que al final sus propuestas (por ejemplo, la elección del nombre de la flor) no fueran las elegidas, esto derivaba en ocasiones en llantos y “perretas”, por lo que el diálogo era esencial para que entendieran que no siempre podía ser lo que ellos dijeran. Al final de la experiencia los niños aceptaban mejor la frustración e incluso cuando alguna aún dejaba escapar una lágrima se consolaban entre ellos.

En este sentido, la competencia de autonomía e iniciativa personal ha sido adquirida en menor medida y de manera diferente en función de las características individuales de cada niño. Así, un 40% la han potenciado “poco” ya que en ocasiones no participaban y se inhibían de la actividad dando mayor protagonismo al resto. Mientras que el 60% restante ha evolucionado “algo” en esta competencia.

La competencia de conocimiento e interacción con el mundo físico ha sido desarrollada “algo” por la totalidad de los alumnos, es decir, el 100% debido a que la temática del cuento estaba íntimamente relacionada con la naturaleza (fenómeno del arcoiris, meteorología, paisajes, flores, colores...). Como anécdota en este sentido, cabe señalar que, en ocasiones, a la hora del recreo al acercarnos las docentes a los grupitos de niños para escuchar sus conversaciones, les sorprendíamos examinando flores y hablando de “la flor arcoiris”.

La competencia en TIC fue otra de las más activadas, siempre de la mano de las docentes, dado que han manejado diferentes herramientas digitales a lo largo del proceso de elaboración del relato digital (pizarra digital, ordenador, cámara de fotos...).

En general, cabe señalar que los niños estaban ansiosos por trabajar en el relato digital que estábamos creando entre todos y cada día preguntaban sobre cuándo era el momento para hacerlo, para ellos ha sido una experiencia maravillosa y, al final, tras preguntarles si les había gustado, todos de manera unánime dijeron que sí. Esta actividad ha supuesto para los alumnos una primera aproximación al aprendizaje de forma autónoma para desarrollar eficazmente la competencia de aprender a aprender necesitan madurar, pues tan solo el 8% (2 alumnos) la han incrementado “mucho”.

La competencia matemática ha sido la que menos se ha desarrollado puesto que con esta experiencia se ha hecho más énfasis en trabajar conceptos espaciales y temporales así como formas geométricas, por lo tanto el nivel de adquisición ha sido de “poco” en la totalidad de los alumnos (100%).

Finalmente, como propuesta de mejora para futuras ocasiones, se considera que las experiencias deberían prever la evaluación y el seguimiento individualizado de cada uno los niños y niñas implicados, con objeto de promover una mayor participación y reconducir las actuaciones de aquellos que se inhiben o no activan sus competencias como es de esperar. Asimismo, se podrían proponer relatos que plasmen aspectos vinculados a todas las competencias.

### 3. CONCLUSIONES

Las conclusiones derivadas de la experiencia ponen de manifiesto que en relación a los alumnos, en los primeros momentos se llegó a pensar que al ser tan pequeños no se iba a poder llevar a cabo la actividad innovadora, pero a medida que se avanzó nos dimos cuenta de que el objetivo era perfectamente asequible.

Como la forma de trabajar fue siempre activa, y se garantizó la participación y la actividad del alumnado, éstos se mostraron muy motivados y con muchas ganas de trabajar a lo largo de las doce semanas en las que se llevó a cabo la experiencia. Sin duda ha supuesto un aprendizaje muy significativo, ya que para desarrollar la tarea compleja de elaborar y producir el relato digital se tuvieron que ir solventando diferentes problemas y situaciones de la vida cotidiana, por lo que los niños han tenido que ir aplicando y transfiriendo su conocimiento de manera adecuada.

Si bien al tratarse de una escuela 2.0, el colegio poseía una dotación de medios digitales considerable en comparación con otros centros, sin embargo el volumen de alumnado impide un tratamiento individualizado, por lo que se debería invertir más en medios tecnológicos y audiovisuales, tal como denuncian Area, Alonso, Correa, Del Moral, De Pablos, Paredes y Valverde (2014).

Por otro lado, el maestro ha visto aumentada de manera considerable su carga de trabajo, esto se debe a que hubo que combinar el método que estaba programado en el centro para ese año con la experiencia innovadora, y además sacar huecos del apretado horario de los alumnos para realizarla. Esto se ha podido llevar a cabo por considerarse una experiencia innovadora puntual con este grupo, pero si se quisiera implementar en la programación general del centro habría que hacer un cambio en la organización, ya que de nada sirve impartir una hora semanal de TIC si se mantiene aislada del resto de áreas y los contenidos no están interrelacionados. En referencia a este cambio en la organización, también se debe tener en cuenta que muchos maestros que se encuentran ejerciendo hoy en día sufren un gran desfase tecnológico con respecto a sus alumnos, por lo que sería muy importante y de gran utilidad ofrecer formación destinada a estos profesionales para que se reciclen con respecto al uso de las nuevas tecnologías. En este mismo sentido, Heo (2009) subraya que la creación de relatos digitales favorece el desarrollo de la competencia digital y la predisposición de los docentes a utilizar herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje.

Para concluir, hay que señalar que la experiencia innovadora con relatos digitales en un aula de educación infantil de cuatro años ha sido una actividad formativa muy enriquecedora tanto para los alumnos como para los docentes que han participado en ella. Así pues, introducir esta experiencia en todos los centros y todos los cursos sería de gran utilidad y llevaría a crear una gran videoteca de relatos digitales diseñados por alumnos de todas las edades, como el *Center for Digital Storytelling* de la Universidad de Berkeley (USA), de esta manera los alumnos se familiarizarían de manera gradual con las nuevas tecnologías desde el inicio de su escolarización, al tiempo que adquieren y desarrollan competencias de manera activa y participativa.

Sin duda el objetivo planteado con esta experiencia innovadora –orientado a fomentar el desarrollo de las competencias básicas en los niños y niñas de infantil- se ha alcanzado, en mayor medida se han promovido las competencias comunicación lingüística, social y ciudadana y la cultural y artística, dado que el relato inventado de La Flor Arcoiris se prestaba a desarrollar la comunicación oral, la resolución de conflictos y la imaginación y creatividad. A pesar de que se han favorecido todas las competencias básicas o clave de EI. Una evaluación más pormenorizada, utilizando indicadores cualitativos, constataría el incremento individual de todas ellas en diferente grado. Sin embargo, competencias como la matemática y la de aprender a aprender han aumentado de manera menos significativa con respecto al resto.

En conclusión, se podría señalar que la actividad de diseño de relatos digitales puede ser perfectamente extrapolable y transferible a otros niveles educativos como Educación Primaria y en la ESO, para fomentar el desarrollo de las diversas competencias, la enseñanza de lenguas extranjeras a partir del uso de las mismas para crear las narraciones, la apuesta por la alfabetización digital y el uso de herramientas tecnológicas para el diseño, montaje y publicación en la *web* de este tipo de relatos, así como para impulsar el trabajo colaborativo a través de la creación conjunta e incrementar la competencia musical al sonorizar el relato con producciones musicales de elaboración propia, etc.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMAT, L.M., SERRANO, F. J. & SOLANO, I. M. (2012). Una experiencia educativa con el cuento electrónico en un aula de educación infantil para el desarrollo de la competencia digital. *Redes educativas: la educación en la sociedad del conocimiento*. Sevilla: GID

AREA, M., ALONSO, C., CORREA, J. M., DEL MORAL, M. E., DE PABLOS, J., PAREDES, J., VALVERDE, J. (2014). Las políticas educativas TIC en España después del Programa Escuela 2.0: las tendencias que emergen. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13(2), 11–33.

BOE (2013). Resolución de 10 de Diciembre de 2013. Ley orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado nº 295 de 10 de diciembre de 2013, páginas 97858 a 97921 (64 págs.) Accesible en [http://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886](http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886)

BOPA (2008). Resolución de 11 de Septiembre de 2008. Decreto 85/2008, de 3 de septiembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil. Boletín Oficial del Principado de Asturias nº 212 de 11 de Septiembre de 2008, páginas 20440-20456. Accesible en <https://www.asturias.es/bopa/2008/09/11/20080911.pdf>

BUCKINGHAM, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.

CABERO, J., LLORENTE, M. C., & ROMAN, P. (2005). Las posibilidades del video digital para la formación. *Labor docente*, 4, 58-74.

COLL, C. (2007). Las competencias en la educación escolar: algo más que una moda y mucho menos que un remedio. *Aula de Innovación Educativa*, 161, 34-39.

DOUE (2006). Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de Diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, (2006/962/CE). Accesible en <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>

DREON, O., KERPER, R. M., & LANDIS, J. (2011). Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation. *Middle School Journal (J1)*, 42(5), 4-9.

DUSSEL, I. & QUEVEDO, L. A. (2010, abril). Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. *Foro latinoamericano de educación. La educación y las nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Fundación Santillana.

GONZALEZ, I. (2006). El valor de los cuentos infantiles como recurso para trabajar la transversalidad en las aulas. The value of fairytales like resource to work the cross-sectional content in the classrooms. *Campo Abierto*, 25 (1), 11-29.

HEO, M. (2009). Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self-efficacy and disposition towards educational technology. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405-428.

HORCH, M. (2008). Educar en competencias. *Revista Cuadernos de Pedagogía*, 376, 66-68.

ISELL, R., SOBOL, J., LINDAUER, L., & LOWRANCE, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163.

KEENGWE, J., & ONCHWARI, G. (2009). Technology and early childhood education: A technology integration professional development model for practicing teachers. *Early Childhood Education Journal*, 37(3), 209-218.

LLUCH, G. (2003). *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha.

MADDALENA, T. L. & PAVÓN, A.S. (2014). El relato digital como propuesta pedagógica en la formación continua de profesores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 65, 149-160.

MANOTAS, E. (2010, diciembre). Narrativas digitales en el aula. La producción audiovisual de jóvenes españoles. Estudio de caso. *Congreso iberoamericano de Informática Educativa 1,2 y 3 de Diciembre de 2010*. Santiago de Chile: Departamento de Ciencias de la Computación Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas Universidad de Chile.

MUÑOZ, A., et al. (2010). Competencias básicas en educación infantil. *Clave XXI. Reflexiones y Experiencias en educación*, 2, 1-11.

OHLER, J. B. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand oaks. California: Corwin Press.

PRENSKY, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.

RICHARDS, M.A. (2008). The story is just the start {blog post}. *Early childhood NEWS. The professional resource for teachers and parents*. Monterrey.  
[http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article\\_view.aspx?ArticleID=200](http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=200)

RODRÍGUEZ-ILLERA, J. L., & MONROY, G. L. (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. *Educação, Formação & Tecnologías*, 2(1), 5-18.

SYLVESTER, R., & GREENIDGE, W. L. (2009). Digital storytelling: Extending the potential for struggling writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 284-295.

VAZQUEZ, Y. A. (2001). Educación basada en competencias. *Educación: revista de educación nueva época*, 16, 1-29.

VILLALUSTRE, L. & DEL MORAL, M. E. (2014). 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.

VILLARDÓN, M.L. (2006). Evaluación del aprendizaje para promover el desarrollo de competencias. *Educación siglo XXI*, 24, 57-76.



## Cita Recomendada

DEL MORAL PÉREZ, Esther; REY LÓPEZ, Belén (2015). Experiencia innovadora: Realización de relatos digitales en el aula de Educación Infantil. En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 32 <<http://dim.pangea.org/revista32.htm>>

## Sobre los autores



**Mª Esther del Moral Pérez** <[emoral@uniovi.es](mailto:emoral@uniovi.es)>

*Catedrática de EU especialista en TIC aplicadas a la Educación (acreditada a Cátedra de Universidad). Facultad de Formación del Profesorado y Educación. Universidad de Oviedo (España). Coordina el Grupo de Investigación Tecn@. Investigadora principal de Proyectos competitivos, autora de artículos en revistas prestigiosas. Áreas de Investigación: e-learning, medios de comunicación, alfabetización digital, TV e infancia, videojuegos, redes sociales. Realizó estancias de investigación en: Calgary (Canadá), Poitiers (Francia), Friburgo (Alemania), ITD Génova (Italia). Impartió cursos en universidades iberoamericanas (Chile, México y Perú).*



**Belén Rey López** <[beledinf@gmail.com](mailto:beledinf@gmail.com)>

*Graduada en Magisterio en Educación Infantil por la Universidad de Oviedo. Colabora con el Grupo de Investigación Tecn@ y centra su interés en las innovaciones educativas a partir de las nuevas tecnologías (TIC),asimismo investiga sobre cómo los relatos digitales pueden contribuir al desarrollo de las competencias básicas en la etapa de Infantil (3-6 años).*



*REVISTA CIENTIFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN de la Red "Didáctica, Innovación y Multimedia", dirigida a profesores de todos los ámbitos y demás agentes educativos (gestores, investigadores, creadores de recursos). Sus objetivos son: seleccionar buenas prácticas y recursos educativos, fomentar la investigación sobre el uso innovador de las TIC en los entornos formativos y compartir conocimientos y experiencias.*

*Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.*

