

1. DATOS BÁSICOS

Curso	Aproximación a la educación inclusiva a través de la narración digital tangible
Programa	INCLUDED 2019-22, Erasmus+, Curso de formación del profesorado
Escuela/ Facultad	Universidad Europea de Madrid, Ciencias Biomédicas y de la Salud
Curso	2019-20
Duración	75 h
Carácter	Formación permanente del profesorado
Idioma/s	Español
Modalidad	Virtual + Presencial
Periodo del curso	A partir del 28/03/2020
Docente coordinador	Giuseppe Iandolo

2. PRESENTACIÓN

Educación inclusiva en la infancia a través de la narración digital, o **Proyecto INCLUDED**, es un proyecto de formación e investigación-acción promovido por la **Comisión Europea** (Erasmus+, 2019/2022).

El proyecto tiene como objetivo desarrollar **procedimientos** y **actividades de colaboración** en el aula, para la inclusión de estudiantes con dificultades en la **escuela primaria** (6-10 años), a través de herramientas tangibles de narración digital (T-DST). Los promotores del proyecto son instituciones de tres países europeos: **España** (Universidad Europea de Madrid, Fundación A LA PAR), **Italia** (Istituto Integral 3, Módena, Computer Learning, Università di Trento) y **Finlandia** (Rovastinkankaan Koulu).

El proyecto INCLUDED está dirigido a: 1) **Maestros de escuela primaria**, que pueden participar en la formación sobre prácticas colaborativas basadas en la narración digital tangible (T/DST) y, con el apoyo de investigadores expertos, en actividades educativas experimentales; 2) **Estudiantes de la escuela primaria** (6-10 años), que pueden participar en prácticas educativas inclusivas de narración digital tangible (T/DST), con el apoyo de sus maestros e investigadores. El proyecto **INCLUDED ofrece a los maestros un curso de capacitación gratuito sobre narración digital colaborativa** y acceso a todas las herramientas del proyecto para su uso en el aula.

El **curso de formación de INCLUDED para maestros de escuela primaria** ha sido desarrollado por profesionales de España, Finlandia e Italia, asegurando estándares de calidad apropiados. EL objetivo principal es **buscar la inclusión de estudiantes con dificultades o necesidades educativas especiales**, utilizando paradigmas basados en competencias tecnológicas, narrativas y colaborativas.

Subrayando el impacto positivo para la inclusión que ofrecen tanto las nuevas tecnologías como los procedimientos tradicionales/digitales y tangibles/no tangibles, el curso tiene también como **objetivo capacitar en el uso de metodologías de aprendizaje cooperativo y narración en el aula**, enfocado al desarrollo sociocognitivo de los estudiantes.

Se profundizará en la definición del concepto de inclusión e identificación de patrones y actitudes necesarios para promover la inclusión educativa en el aula. Además, en una sesión presencial, los participantes aprenderán a utilizar la herramienta i-Theatre, un instrumento digital tangible que ofrece a varios recursos para contar historias compartidas.

El **curso de formación de INCLUDED para maestros** plantea un total de **75 horas de capacitación**, distribuidas en **tres bloques**:

1. **Bloque 1 - Premisas pedagógicas: enfoque T/DST para la inclusión.** El primer bloque, teórico, está disponible de forma gratuita a distancia en la web de INCLUDED, previo registro (<https://includedeurope.eu>). Su objetivo es profundizar sobre las premisas pedagógicas que respaldan la estimulación de las competencias narrativas y el uso de metodologías colaborativas.
2. **Bloque 2 - Uso de i-theater para la narración digital tangible colaborativa.** El segundo bloque, práctico para los estudiantes, se lleva a cabo a través de una actividad presencial de co-diseño de entornos educativos en un taller organizado por el equipo de INCLUDED. Su objetivo es proporcionar herramientas tecnológicas y tradicionales, creando actividades educativas inclusivas y colaborativas.
3. **Bloque 3 - Co-diseño de actividades de narración digital colaborativa en la escuela (Actividad Basada en Problemas - ABP).** El tercer bloque, práctico para los estudiantes, consiste en desarrollar un proyecto educativo utilizando la narración digital tangible. Su objetivo es diseñar escenarios de narración cooperativa en el aula para la inclusión de estudiantes con y sin dificultades o necesidades de educación especial.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje y las competencias que se indican a continuación se basan en los descriptores definidos en el **Marco Europeo de Cualificaciones (EFQ)**.¹ Se ha elegido el **nivel 6** en cuanto vinculado al primer ciclo de formación, desarrollado por la Iniciativa de Calidad Conjunta como parte del Proceso de Bolonia.

Competencias generales:

- C1. Los estudiantes deben poder demostrar conocimientos sobre metodologías pedagógicas basadas en la narración tradicional y digital, aprendizaje colaborativo y cooperativo, promoción de la inclusión en el aula y prevención de procesos de exclusión del grupo de pares.
- C2. Los estudiantes deben poder aplicar sus conocimientos a su trabajo de manera profesional y deben poseer las competencias que generalmente se demuestran al preparar y defender argumentos, así como resolver problemas en su área profesional.
- C3. Los estudiantes deben poder recopilar e interpretar datos relevantes en su área de estudio para emitir juicios que impliquen importantes cuestiones sociales, científicas o éticas.
- C4. Los estudiantes deben poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a interlocutores especializadas y no especializadas.
- C5. Los estudiantes deben haber desarrollado competencias de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- C6. Los estudiantes deben conocer las funciones, características y limitaciones de los diferentes modelos teóricos de narración tradicional y digital, aprendizaje colaborativo y cooperativo, inclusión en el aula y prevención de la exclusión del grupo de pares en entornos escolares.

Competencias transversales:

- CC1: Aprendizaje autónomo. Habilidad que le permite a la persona elegir las estrategias y herramientas de aprendizaje más efectivas, así como aplicar independientemente el conocimiento adquirido.
- CC2: Gestión de la información. Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información procedente de diferentes fuentes.
- CC3: Planificación y gestión del tiempo. Capacidad para establecer objetivos y elegir los medios para lograr esos objetivos de manera efectiva, gestionando el tiempo y recursos a disposición.
- CC4: Pensamiento crítico. Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas, adoptar un enfoque personal construido de manera rigurosa y objetiva, no desde la intuición.
- CC5: Toma de decisiones. Capacidad para elegir entre alternativas y formas existentes para resolver efectivamente diferentes situaciones o problemas.
- CC6: Trabajo en equipo. Capacidad para integrarse y colaborar activamente con otras personas, áreas y / u organizaciones, para lograr objetivos comunes.
- CC7: Uso de tecnologías de información y comunicación (TIC). Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación como una herramienta para la búsqueda, el procesamiento y el almacenamiento de información, así como para el desarrollo de habilidades de comunicación.

Competencias Específicas:

- S1: Ser capaz de establecer los objetivos de colaboración, narración y actividades inclusivas en el aula, proponiendo y negociando los objetivos con las partes interesadas.
- S2: Poder planificar y realizar actividades colaborativas de tipo narrativo (tradicionales y digitales), promoviendo la inclusión de los estudiantes y evitando la exclusión del grupo de pares en el aula.
- S3: Ser capaz de describir y medir variables sociales, personales y grupales para promover la inclusión y el aprendizaje cooperativo.
- S4: Ser capaz de identificar diferencias, problemas y necesidades.
- S5: Saber analizar el contexto en el que ocurren los comportamientos individuales, grupales y procesos organizacionales.
- S6: Saber dar retroalimentación precisa y apropiada a estudiantes y familias.
- S7: Ser capaz de preparar proyectos de narración cooperativa verbal y escrita.

Resultados de aprendizaje (RA):

1. RA1 (Conocimiento). El alumno adquirirá conocimientos avanzados sobre teorías y principios de narración tradicional y digital, aprendizaje colaborativo y cooperativo en entornos escolares, dirigido a la inclusión de estudiantes con y sin dificultades o necesidades educativas especiales.
2. RA2 (Habilidades). El estudiante desarrollará habilidades avanzadas para establecer escenarios de narración colaborativa (tradicional y digital), promoviendo la inclusión y prevención de la exclusión del grupo de pares en entornos escolares.
3. RA3 (Responsabilidad y autonomía). El estudiante desarrollará habilidades para gestionar actividades educativas basadas en la cooperación y la narración (tradicional y digital), dirigidas a la inclusión y prevención de la exclusión del grupo de pares, asumiendo la responsabilidad de la toma de decisiones y el desarrollo de estudiantes y grupos.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de Aprendizaje
C1, C6, CC2, S3, S4, S6	RA1 (Conocimiento). El alumno adquirirá conocimientos avanzados sobre teorías y principios de narración tradicional y digital, aprendizaje colaborativo y cooperativo en entornos escolares, dirigido a la inclusión de estudiantes con y sin dificultades o necesidades educativas especiales.
C3, C4, CC3, CC4, CC5, CC6, CC7, S2, S7	RA2 (Habilidades). El estudiante desarrollará habilidades avanzadas para establecer escenarios de narración colaborativa (tradicional y digital), promoviendo la inclusión y prevención de la exclusión del grupo de pares en entornos escolares.
C2, C5, CC1, S1, S5	RA3 (Responsabilidad y autonomía). El estudiante desarrollará habilidades para gestionar actividades educativas basadas en la cooperación y la narración (tradicional y digital), dirigidas a la inclusión y prevención de la exclusión del grupo de pares, asumiendo la responsabilidad de la toma de decisiones y el desarrollo de estudiantes y grupos.

4. CONTENIDOS

Bloque 1 - Premisas pedagógicas: enfoque T/DST para la inclusión.

1. Narración, colaboración y cooperación.
2. Elementos de narratología para el contexto educativo.
3. El desarrollo de las competencias narrativas.
4. Narración, tecnología e inclusión en la educación.
5. Evaluación de la colaboración inclusiva en grupo reducido.

Bloque 2 - Uso de i-theater para la narración digital tangible colaborativa.

Bloque 3 - Co-diseño de actividades de narración digital colaborativa en la escuela (Actividad Basada en Problemas - ABP).

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

1. Clase magistral
2. Debates y participación
3. Trabajo autónomo
4. Tutorías
5. Ejercicios prácticos role playing
6. Actividades grupales y actividad basada en problemas
7. Taller presencial
8. Método del caso
9. Aprendizaje cooperativo
10. Entornos de Simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad mixta (Online + Taller presencial):

Actividad de Aprendizaje	Número de horas	% Presencialidad	% Online
Seminario Virtual	5	0%	100%
Lectura de temas de contenido	12	0%	100%
Tutorías (on-line)	3	0%	100%
Debate	5	50%	50%
Ejercicios prácticos	4	50%	50%
Role playing	4	0%	100%
Trabajo autónomo	25	0%	100%
Solución de problemas	10	50%	50%
Taller presencial	5	100%	0%
Evaluación	2	100%	0%
TOTAL	75 h		

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Actividad 1 (Metodologías activas): Seminarios virtuales, lectura del contenido del curso, debates. [Asistencia en línea, mínimo 50%].	15%
Actividad 2 (Metodologías activas): Actividad basada en problemas (ABP). [Co-diseño de actividad de narración digital colaborativa en el aula. Actividad basada en problemas - ABP].	15%
Actividad 3 (Metodologías activas): Taller presencial. [Asistencia y participación al taller].	20%
Actividad 4 (Prueba objetiva final): Evaluación objetiva final. [Número de respuestas correctas en múltiples respuestas y evaluación de forma y contenido en preguntas abiertas].	50%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

- A. METODOLOGÍAS ACTIVAS (5 sobre 10)
 - 1. Actividad 1 (15%)
 - 2. Actividad 2 (15%)
 - 3. Actividad 3 (20%)
- B. PRUEBA OBJETIVA FINAL (5 sobre 10)
 - 1. Actividad 4- Examen Final (50%)

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba objetiva final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades (metodologías activas). La prueba objetiva final se presentará bajo la forma escrita con **preguntas con opción múltiple de respuesta y/o preguntas abiertas**.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

La **fecha del examen** en convocatoria extraordinaria se establecerá acorde al **calendario de exámenes de la Universidad Europea**, confirmado **por el docente**.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fechas
Actividad 1 (Metodologías activas): Seminarios virtuales, lectura del contenido del curso, debates. [Asistencia en línea, mínimo 50%].	Marzo – Mayo 2020
Actividad 2 (Metodologías activas): Actividad basada en problemas (ABP). [Co-diseño de actividad de narración digital colaborativa en el aula. Actividad basada en problemas - ABP].	Mayo
Actividad 3 (Metodologías activas): Taller presencial. [Asistencia y participación al taller].	Abril
Actividad 4 (Prueba del objetivo final): Evaluación objetiva final. [Número de respuestas correctas en múltiples respuestas y evaluación de forma y contenido en preguntas abiertas].	Mayo

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Applebee, A. N. (1978). *The child's concept of story: ages two to seventeen*. Chicago: University of Chicago Press.
- Banks J. (2012). Storytelling to access social context and advance health equity research. *Preventive Medicine*, 55: 394–397.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. *Technology and teacher education annual*, 1, p.647-654.
- Baumer, S., Ferholt, B., & Lecusay, R. (2005). Promoting narrative competence through adult-child joint pretense: lessons from the Scandinavian educational practice of playworld. *Cognitive Development*, 20(4), 576-590.
- Bornstein, M. H., Tamis-LeMonda, C. S (1995). *The Bears Family: cognitive coding handbook*. Unpublished manual. Bethesda, EE.UU.: National Institute of Child Health and Human Development, Child and Family Research Unit.
- Botvin, G. J., & Sutton-Smith, B. (1977). The development of structural complexity in children's fantasy narratives. *Developmental Psychology*, 13 (4), 377-388.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss. (Vol 1. attachment)*. Nueva York: Basic Books, 1982.

- Bruner, J. (1985). Vygotsky: an historical and conceptual perspective. En J. Wertsch (Ed.) *Culture, communication, and cognition: Vygotskian perspectives* (pp. 21-34). Londres: Cambridge University Press.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18, 1-21.
- Burmark, L. (2004). Visual Presentations that Prompt, Flash & Transform. *Media and Methods*, 40(6), 4-5.
- Cao X., Lindley S.E., Helmes J., Sellen A. (2010). Telling the whole story: anticipation, inspiration and reputation in a field deployment of TellTable. In *Proceedings of the 2010 ACM conference on Computer supported cooperative work* (pp. 251-260). ACM.
- Costa, C. E., Mayora, O., & Gabrielli, S. (2011). I-Theatre: developing narratives skills in kindergarten children. In *2nd CHI workshop on UI technologies and their impact on educational pedagogy*.
- de Rosnay, M., & Hughes, C. (2006). Conversation and theory-of-mind: do children talk their way to socio-cognitive understanding? *British Journal of Developmental Psychology*, 24, 7-37.
- Di Blas N., Paolini P., Sabiescu A. (2010). Collective digital storytelling at school as a whole-class interaction. *Proceedings of the 9th international Conference on interaction Design and Children*. IDC '10. ACM, New York, NY, pp. 11-19.
- Di Blas, N. & Boretti, B. (2009). Interactive storytelling in pre-school: a case-study. En *Proceedings of IDC 2009, ACM, NY (2009)*, pp. 44-51.
- Di Fuccio, R., & Mastroberti, S. (2018). Tangible user interfaces for multisensory storytelling at school: a study of acceptability. *Qwerty-Open and Interdisciplinary Journal of Technology, Culture and Education*, 13(1).
- Dorner, R., Grimm, P., & Abawi, D. (2002). Synergies between interactive training simulations and digital storytelling: a component-based framework. *Computers & Graphics*, 26, 45-55.
- Druin A. (1999). *The design of children's technology*. Moran Kaufmann Publishers.
- Druin A., Solomon C. (1996). *Designing multimedia environments for children*. John Wiley & Sons.
- Eisenberg, M., Buechley, L. & Elumeze, N. (2004). Computation and construction kits: toward the next generation of tangible building media for children. *Proceedings of Cognition and Exploratory Learning in the Digital Age (CELDA)*, Lisbon, Portugal, 2004.
- Erikson, E. (1950). *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Horme-Paidós, 1983.
- Erikson, E., Erikson, J. M. (1987). *El ciclo vital completado*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2000.
- Esposito, G., Venuti, P., Iandolo, G., de Falco, S., Wei, C., Bornstein, M.H., & Gabrieli, G. (2018). Microgenesis of typical storytelling. *Early Child Development and Care*, DOI: 10.1080/03004430.2018.1554653
- Faver C. y Alanis E. (2012). Fostering empathy through stories: a pilot program for special needs adoptive families. *Children and Youth Services Review*, 34: 660-665.
- Ferreira, V. S., Slevc, L. R., & Rogers, E. S. (2005). How do speakers avoid ambiguous linguistic expressions? *Cognition*, 96, 253-284.
- German, T. P., & Leslie, A. M. (2001). Children's inferences from knowing to pretending and believing. *British Journal of Developmental Psychology*, 19, 59-83.
- Hakkarainen, P. (2004). Narrative learning in the fifth dimension. Outlines. *Critical Practice Studies*, 6(1), 5-20.

- Heo, M. (2009). Digital storytelling: an empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self-efficacy and dispositions towards educational technology. *Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405–428.
- Horton, W. S., & Keysar, B. (2006). When do speakers take into account common ground and perspective on domains of referential interpretation. *Journal of Memory and Language*, 49, 43-61.
- Hudson, J. A., & Shapiro, L. R. (1991). From knowing to telling; the development of children's scripts, stories and personal narratives. En A. McCabe & C. Peterson (Eds.), *Developing narrative structure* (pp.89-136). Hillsdale, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Iandolo G. (2011). *El desarrollo de las competencias narrativas, forma, cohesión y equilibrio de contenido a través del Test Proyectivo de la Familia de los Osos*. Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Madrid pp. 173-193.
- Iandolo, G., Esposito, G., & Venuti P. (2012b). The Bears Family Projective test: Evaluating stories of children with emotional difficulties. *Perceptual and Motor Skills*, 114,3, 883-902.
- Iandolo, G., Esposito, G., & Venuti, P. (2012a). Cohesión, micro-organización, estructura narrativa y competencias verbales entre tres y once años: el desarrollo narrativo formal. *Estudios de Psicología*, 34(2), 141-160.
- Johnson D. (2012). Transportation into a story increases empathy, prosocial behavior, and perceptual bias toward fearful expressions. *Personality and Individual Differences*, 52; 150–155.
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (1986). Action research: cooperative learning in the science classroom. *Science and Children*, 24, 31-32.
- Kajder, S. y Swenson, J. (2004) Digital Images in the Language arts Classroom. *Learning and Leading with Technology*. 31(8).
- Khandelwal, M. & Mazalek, A. (2007). Teaching table: a tangible mentor for pre-K math education. Proceedings of the *First International Conference on Tangible and Embedded Interaction (TEI '07)*, ACM, New York, NY, 2007, pp.191-194.
- Lindqvist, G. (1996). The aesthetics of play. A didactic study of play and culture in preschools. *Early years*, 17(1), 6-11.
- Lits, M. (2012). Quel futur pour le récit médiatique?. *Questions de communication*, 21.
- Lowenthal, P. R. y Dunlap, J. C. (2010). From pixel on a screen to real person in your students' lives: Establishing social presence using digital storytelling. *The Internet and Higher Education*, 13(1-2), 70-72.
- McKeough, A. (1997). Narrative knowledge and its development: toward an integrative framework. *Issues in Education: Contributions from Educational Psychology*, 2, 146-155.
- McKeough, A., & Genereux, R. (2003). Transformation in narrative thought during adolescence: the structure and content of story compositions. *Journal of Educational Psychology*, 95 (3), 537-552.
- Nading, A. S., & Sedivy, J. C. (2002). Evidence of perspective-taking constrains in children's on line reference resolution. *Psychological Science*, 13, 329-336.
- Neale, H., & Nichols, S. (2001). Theme-based content analysis: a flexible method for virtual environment evaluation. *International journal of human-computer studies*, 55(2), 167-189.
- Nelson K. (1996). *The emergence of the mediated mind*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Nelson, K. (1989). *Narratives from the crib*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

- Nicolopoulou, A., Cortina, K. S., Ilgaz, H., Cates, C. B., & de Sá, A. B. (2015). Using a narrative-and play-based activity to promote low-income preschoolers' oral language, emergent literacy, and social competence. *Early childhood research quarterly*, 31, 147-162.
- Nicolopoulou, A., Mcdowell, J., & Brockmeyer, C. (2006). Narrative Play and Emergent Literacy: Storytelling and Story-Acting Meet Journal Writing. En Golinkoff & Hirsh-Pasek (Eds.) *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children s Cognitive ' and Social-Emotional Growth*. Oxford University Press.
- Nilsen E. S.,& Graham S. A. (2009). The relations between children's communicative perspective-taking and executive functioning. *Cognitive Psychology*, 58, 220-249.
- Normann, A. (2011). *Digital storytelling in second language learning*. Norwegian University of Science and Technology. Faculty of Social Sciences and Technology Management. Programme for Teacher Education.
- O'Malley, C. (1992). Designing computer systems to support peer learning. *European Journal of Psychology of Education*, 7(4), 339-352, 1992.
- O'Malley, C. (1995). *Computer supported collaborative learning*, Springer-Verlag.
- Ohler J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Pr, Thousand Oaks, CA.
- Papadopoulou, S. y Ioannis, S. (2010). The emergence of digital storytelling and multimedia technology in improving greek language teaching and learning: challenges versus limitations. *Sino-US English Teaching*, 7(4).
- Pasupathi, M., & Hoyt, T. (2009). The development of narrative identity in late adolescence and emergent adulthood: the continued importance of listeners. *Developmental Psychology*, 45 (2), 558-574.
- Paull, C. N. (2002). *Self-perceptions and social connections: empowerment through digital storytelling in adult education*. Dissertation Abstracts International.
- Piaget, J. (1955). *The Child's construction of reality*. Londres: Routledge and Kegan Paul.
- Piaget, J. (1959). *Judgment and reasoning in the child*. Paterson, Nueva Jersey: Littlefield, Adam & Co.
- Pontecorvo C. (1991). Narrazione e pensiero discorsivo nell'infanzia. En M. Ammaniti & D. Stern, *Rappresentazioni e narrazioni* (pp. 141-158). Bari: Laterza.
- Porter, B. (2004). *Digitales: the art of telling digital stories*. Bernajean Porter.
- Resnick, M., Martin, F., Berg, R., Borovoy, R., Colella, V., Kramer, K. & Silverman, B. (1998). Digital manipulatives: new toys to think with. *SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, Los Angeles, CA, pp. 281-287.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: a powerful technology tool for the 21st Century classroom. *Theory into practice*, 47 (3), 220-4.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. En C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 708-716). Chesapeake, VA: AACE.
- Rogoff, B. (1990). *Apprenticeship in thinking: cognitive development in social context*. New York: Oxford University Press, 1990.
- Salpeter, J. (2005). Telling Tales with technology. *Technology and Learning*, 25(7):18-24
- Shaffer, D. R. (2000). *Social and personality development* (4th Edition). Trad Cast. C. del Barrio Martínez, Desarrollo social y de la personalidad (4ª edición). Madrid: Thomson Spain, 2002.
- Slavin, R. E. (1989). Research on cooperative learning: an international perspective. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 33(4), 231-243.

- Stacey, G. y Hardy, P. (2011). Challenging the shock of reality through digital storytelling. *Nurse Education in Practice*, 11(2), 159-164.
- Standley, M. (2003). Digital Storytelling: using new technology and the power of stories to help our students learn and teach. *Cable in the Classroom*, 1618.
- Stock, O., & Zancanaro, M. (Eds.). (2007). *PEACH-Intelligent interfaces for museum visits*. Springer Science & Business Media.
- Thousand, J., Villa, A., & Nevin, A. (1994). *Creativity and collaborative learning*. Baltimore, Maryland: Brookes Press.
- Totten, S., Sills, T., Digby, A., & Russ, P. (1991). *Cooperative learning: a guide to research*. Nueva York: Garland.
- Trabasso, T., & Stein, N. L. (1997). Narrating, representing, and remembering event sequences. En P. W. van den Broek, P. J. Bauer & T. Bourg (Eds.), *Developmental spans in event comprehension and representation: bridging fictional and actual events* (pp. 237–270). Mahwah, Nueva Jersey: Erlbaum.
- Ullmer B., Ishii, H. (2001). Emerging Frameworks for Tangible User Interfaces. En Carroll, J. (ed.) *Human-computer interaction in the new millennium*. Addison-Wesley, Reading, MA, pp. 579-601.
- Unnsteinsdóttir K. (2012). The influence of sand-play and imaginative storytelling on children's learning and emotional-behavioral development in an Icelandic primary school. *The Arts in Psychotherapy*, 39: 328–333.
- Vermette, P., Harper, L. J., & DeMillo, M. (2004). Cooperative and collaborative learning with 4-8 year olds: how does research support teachers' practice? *Journal of Instructional Psychology*, 31(2), 130-134.
- Vygotsky, L. S. (1930/1931/1933). *Mind in society*. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press, 1978.
- Wellman, H. M., Cross, D., & Watson, J. (2001). Meta-analysis of theory-of-mind development: the truth about false belief. *Child Development*, 72, 655–684.
- Wood, D., & O'Malley, C. (1996). Collaborative learning between peers: an overview. *Educational Psychology in Practice*, 11(4), 4-9.
- Zancanaro, M., Pianesi, F., Stock, O., Venuti, P., Cappelletti, A., Iandolo, G., Prete, M., & Rossi, F. (2007). Children in the museum: an environment for collaborative story telling. En Stock, O. & Zancanaro, M., eds, *PEACH – Intelligent Interfaces for Museum Visits, Cognitive Technologies*. Springer, Berlin.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

12. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad 1 (Metodologías activas): conferencias virtuales, lectura del contenido del curso, debates:

- Asistir a las clases virtuales, estudiar el contenido del curso y participar (mínimo 50% para acceder a la prueba objetiva en una convocatoria ordinaria).
- Participe en debates y haga los informes solicitados por el docente.

Actividad 2 (Metodologías activas) - Actividad basada en problemas (ABP, co-diseño de narración digital colaborativa en la escuela):

- Escriba el informe grupal solicitado por el docente maestro siguiendo sus instrucciones. Se evaluarán tanto la forma como el contenido del informe, así como la colaboración grupal, de acuerdo con los criterios detallados a continuación establecidos para los trabajos escritos de la asignatura.

Actividad 3 (Metodologías activas) - Taller basado en el campus:

- Asistir al taller presencial organizado por el equipo de INCLUDED.
- Participe en debates y haga el informe grupal solicitado por el docente.

Actividad 4. Prueba objetivo final:

- Responda preguntas de opción múltiple y / o preguntas abiertas siguiendo las instrucciones del examen.
- En el caso de preguntas abiertas, su forma y contenido se evaluarán de acuerdo con los criterios detallados a continuación establecidos para los trabajos escritos de la asignatura.

13. RÚBRICA DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

En relación con las actividades escritas y colaborativas previstas en las actividades de la asignatura, se recoge a continuación el modelo de rúbrica de cara a su evaluación:

CRITERIO		No realizado (3)	Poco adecuado (5)	Adecuado (7-8)	Muy adecuado (9-10)
CONTENIDO	Uso adecuado de conceptos científicos según formato APA.	No utiliza recursos adecuados de la literatura científica relevante.	Utiliza recursos adecuados de la literatura científica, limitándose a enumerarlos de manera general, sin profundizar en el caso de análisis.	Utiliza recursos adecuados de la literatura científica, adentrándose en un análisis profundo de los supuestos.	Utiliza recursos adecuados de la literatura científica relevante, los hace particulares del caso de análisis y los complementa con información adicional (textos no estudiados, marco internacional, etc.).
FORMA	Presentación clara, ordenada y coherente.	El trabajo se presenta descuidado, desordenado y, en general, inaceptable para entregar al lector.	El trabajo se presenta sin portada, identificación del trabajo y del grupo, índice de contenidos y no está debidamente estructurado y ordenado.	El trabajo presenta una correcta redacción y extensión, está bien estructurado y organizado.	El trabajo está cuidado en los mínimos detalles formales, de manera correcta y ordenada.
COLABORACIÓN	Trabajo en equipo.	Todos los miembros del grupo coinciden en indicar que las aportaciones del estudiante que se evalúa han sido escasas o nulas.	La mayoría de los compañeros muestran quejas acerca de las aportaciones al grupo del estudiante que se evalúa.	La mayoría de los compañeros muestran conformidad acerca de las aportaciones al grupo del estudiante que se evalúa.	Todos los miembros del grupo indican estar satisfechos con la colaboración y aportaciones de todo el grupo.

¹ **Descriptors defining levels in the European Qualifications Framework (EQF).** Recovered on line 02/01/2020 <https://ec.europa.eu/ploteus/content/descriptors-page#footnote1>

1. Level 1 - Learning outcomes: **Knowledge:** Basic general knowledge; **Skills:** **Basic skills required to carry out simple tasks; Responsibility and autonomy:** Work or study under direct supervision in a structured context.
2. Level 2 - Learning outcomes: **Knowledge:** Basic factual knowledge of a field of work or study; **Skills:** **Basic cognitive and practical skills required to use relevant information in order to carry out tasks and to solve routine problems using simple rules and tools; Responsibility and autonomy:** Work or study under supervision with some autonomy
3. Level 3 - Learning outcomes: **Knowledge:** Knowledge of facts, principles, processes and general concepts, in a field of work or study; **Skills:** **A range of cognitive and practical skills required to accomplish tasks and solve problems by selecting and applying basic methods, tools, materials and information; Responsibility and autonomy:** Take responsibility for completion of tasks in work or study; adapt own behaviour to circumstances in solving problems.
4. Level 4 - Learning outcomes: **Knowledge:** Factual and theoretical knowledge in broad contexts within a field of work or study; **Skills:** **A range of cognitive and practical skills required to generate solutions to specific problems in a field of work or study; Responsibility and autonomy:** Exercise self-management within the guidelines of work or study contexts that are usually predictable, but are subject to change; supervise the routine work of others, taking some responsibility for the evaluation and improvement of work or study activities.
5. Level 5 - Learning outcomes: **Knowledge:** Comprehensive, specialised, factual and theoretical knowledge within a field of work or study and an awareness of the boundaries of that knowledge; **Skills:** **A comprehensive range of cognitive and practical skills required to develop creative solutions to abstract problems; Responsibility and autonomy:** Exercise management and supervision in contexts of work or study activities where there is unpredictable change; review and develop performance of self and others.
6. Level 6 - Learning outcomes: **Knowledge:** Advanced knowledge of a field of work or study, involving a critical understanding of theories and principles; **Skills:** **Advanced skills, demonstrating mastery and innovation, required to solve complex and unpredictable problems in a specialised field of work or study; Responsibility and autonomy:** Manage complex technical or professional activities or projects, taking responsibility for decision-making in unpredictable work or study contexts; take responsibility for managing professional development of individuals and groups.
7. Level 7 - Learning outcomes: **Knowledge:** Highly specialised knowledge, some of which is at the forefront of knowledge in a field of work or study, as the basis for original thinking and/or research. Critical awareness of knowledge issues in a field and at the interface between different fields; **Skills:** **Specialised problem-solving skills required in research and/or innovation in order to develop new knowledge and procedures and to integrate knowledge from different fields; Responsibility and autonomy:** Manage and transform work or study contexts that are complex, unpredictable and require new strategic approaches; take responsibility for contributing to professional knowledge and practice and/or for reviewing the strategic performance of teams.
8. Level 8 - Learning outcomes: **Knowledge:** Knowledge at the most advanced frontier of a field of work or study and at the interface between fields; **Skills:** **The most advanced and specialised skills and techniques, including synthesis and evaluation, required to solve critical problems in research and/or innovation and to extend and redefine existing knowledge or professional practice; Responsibility and autonomy:** Demonstrate substantial authority, innovation, autonomy, scholarly and professional integrity and sustained commitment to the development of new ideas or processes at the forefront of work or study contexts including research.