



# MARCO TEÓRICO

# BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias  
emocionales, sociales y creativas



## MARCO TEÓRICO

# BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

El recurso *Banco de Herramientas* forma parte del programa *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que potencia el desarrollo integral del alumnado a través de la educación emocional, social y creativa, favorece el bienestar y cuidado del docente, mejora el clima de convivencia en la comunidad educativa y fortalece el vínculo del docente con el alumnado. Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: Identificación, expresión y regulación emocional, empatía, autoestima, habilidades de comunicación, habilidades de relación, asertividad, pensamiento crítico, pensamiento creativo y toma de decisiones.

### Produce

Fundación Botín

### Contenidos

Fundación Botín 2025

### Diseño y maquetación

Marta Díaz

### Edición

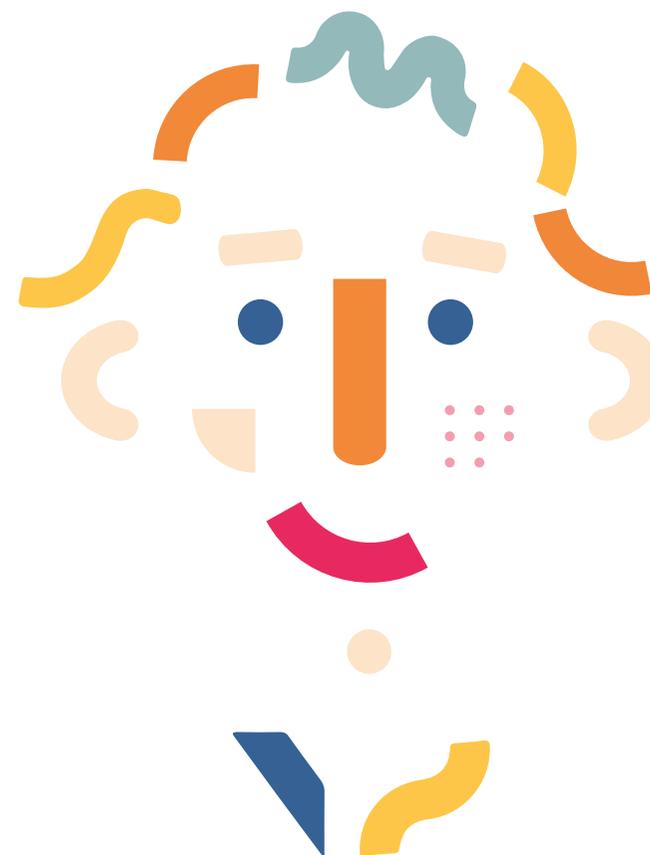
Fundación Botín

Pedruca, 1. 39003 Santander

[www.fundacionbotin.org](http://www.fundacionbotin.org)

©Fundación Botín

**Aviso legal:** los contenidos de esta publicación podrán ser reutilizados, citando la fuente y la fecha, en su caso, de la última actualización.



## \* ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	04
<b>2. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA</b> .....	05
<b>2.1. Los soportes audiovisuales como herramienta docente en la era de la hipermediación digital</b> .....	05
2.1.1. Riesgos y desafíos .....	06
<b>3. EL DESARROLLO EMOCIONAL, SOCIAL Y CREATIVO A TRAVÉS DEL BANCO DE HERRAMIENTAS</b> .....	07
<b>3.1. Desarrollo emocional</b> .....	07
3.1.1. Identificación, expresión y regulación emocional .....	07
3.1.2. Empatía .....	08
3.1.3. Autoestima .....	09
<b>3.2. Desarrollo social</b> .....	09
3.2.1. Habilidades de comunicación .....	09
3.2.2. Habilidades de relación .....	09
3.2.3. Asertividad .....	10
<b>3.3. Desarrollo creativo</b> .....	10
3.3.1. Pensamiento crítico .....	10
3.3.2. Pensamiento creativo .....	12
3.3.3. Toma de decisiones .....	13

<b>4. LAS PROPUESTAS DEL BANCO DE HERRAMIENTAS Y CLAVES PARA SU APLICACIÓN</b> .....	14
<b>4.1. Actividades paso a paso</b> .....	14
4.1.1. Modelo ADD .....	15
<b>5. EL BANCO DE HERRAMIENTAS EN CLAVE NEUROEDUCATIVA</b> .....	16
<b>6. RÚBRICA</b> .....	18
<b>7. BIBLIOGRAFIA</b> .....	19



## 1. INTRODUCCIÓN

En el aula de hoy, donde la tecnología y los estímulos visuales son omnipresentes, tenemos la oportunidad de transformar la manera en que conectamos con nuestro alumnado ¿Imaginas un recurso que te permita abordar las emociones, fomentar la convivencia positiva y despertar la creatividad de tus estudiantes de una forma innovadora y atractiva? Te invitamos a descubrir el *Banco de Herramientas*, un recurso educativo diseñado para impulsar el desarrollo emocional, social y creativo en las etapas de Infantil, Primaria y Secundaria, Formación Profesional Básica y Educación de Adultos.

El *Banco de Herramientas* ofrece más de 500 situaciones de aprendizaje diseñadas para aplicar tanto en las sesiones de tutoría como para integrarlas en las áreas curriculares (Lengua y literatura; Matemáticas, Educación Física, ...) y diferentes contextos escolares (Plan lector, Plan de Atención a la Diversidad, Plan de Acción Tutorial, Plan de Convivencia; STEM; Plan de Orientación Académica y Profesional; Promoción de hábitos saludables; Aprendizaje y Servicio; Trabajo por proyectos; Interculturalidad, ...) a través de soportes audiovisuales y técnicas de trabajo en grupo.

Este documento no solo explora su fundamentación pedagógica respaldada por investigaciones en el campo de la psicología, la educación y la neurociencia, sino que también

ofrece orientaciones prácticas para su implementación en diferentes contextos escolares, así como su evaluación a través de una rúbrica que ayuda al docente a reflexionar y conocer el nivel de aprendizaje alcanzado tras su implementación en el aula en el ámbito de Desarrollo Afectivo (Identificación, expresión y

regulación emocional; Empatía; Autoestima), Desarrollo Social (Habilidades de comunicación; Habilidades de relación; Asertividad) y Desarrollo Creativo (Pensamiento crítico; Pensamiento creativo y Toma de decisiones).

**BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES**  
EDUCACIÓN INFANTIL • 3 A 6 AÑOS

**TÍTULO:**  
**DE DESPEDIDAS A BIENVENIDAS:  
UN VIAJE EMOCIONAL**

**AUDIOVISUAL**

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:**  
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Convivencia escolar

**EDAD RECOMENDADA:**  
De 3 a 6 años

**SINOPSIS:**  
Pato se despide de sus amigos para emprender un viaje. Ha oído por última vez su flor favorita y le ha dicho adiós a Valentina, al marciano, a Pajarito y a Pajaroto. Los personajes experimentan y expresan diversas emociones mientras se preparan para la despedida ¡Y ahí está el avión en el que se va...! Una última oportunidad para decir adiós. ¡¡¡Adiós Pato!!! Todos se despiden. Pato se sube al avión ¡¡¡Es tan triste!!! El avión describe un círculo muy rápido y Pato ya está de nuevo en casa ¡Bravo! ¡Es hora de hacer una fiesta de bienvenida – y es el turno de otro para jugar a las despedidas!

**REFERENTE TEÓRICO:** Aprender a manifestar cariño, tristeza o nostalgia con expresiones verbales y gestuales adecuadas constituye uno de los pilares más importantes para el desarrollo de una personalidad equilibrada. Esta actividad aborda la despedida entre amigos, permitiendo a los niños identificar emociones como la tristeza, el cariño y la esperanza. Al observar las reacciones de los personajes, los niños pueden desarrollar habilidades de identificación y expresión y emocional, aprendiendo a comunicar cómo se sienten mediante palabras y gestos adecuados.

La regulación emocional y la empatía también se trabajan de manera significativa, ya que los niños ven cómo los amigos de Pato manejan sus emociones y se apoyan mutuamente. Este aprendizaje es esencial en la educación infantil, donde se forman las bases de la convivencia y la comprensión interpersonal.

**RAZÓN DE SER:** A través de esta secuencia audiovisual, los niños aprenderán a identificar y expresar sus emociones en un contexto de despedida. Con actividades guiadas por el educador, podrán desarrollar su empatía y ensayar formas de comunicarse afectivamente con sus compañeros.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Introducción**

Explique a los alumnos que las despedidas son momentos importantes y normales en la vida. Pregúnteles si alguna vez han tenido que

despedirse de un amigo, familiar o incluso una mascota.

Hoy vamos a hablar de algo que todos hacemos alguna vez: ¡decir adiós! ¡Hasta pronto! ¿Han tenido que despedirse alguna vez? Tal vez de un amigo, un abuelo, o incluso de una mascota. ¿Cómo se sintieron en ese momento? ¿Cómo podríamos despedirnos nosotros si un amigo se va por un tiempo? (Escucha sus respuestas y valida sus emociones). Decir adiós puede ser un poco triste, pero también es una forma de mostrar cariño y de recordar los momentos bonitos que tuvimos con esa persona.

A continuación, explique qué van a ver un video donde los personajes se despiden de un amigo que se va de viaje. Animeles a observar las expresiones y las palabras que usan los personajes.

Ahora vamos a ver un video muy especial. En esta historia, unos amigos tienen que despedirse porque uno de ellos se va de viaje. Mientras miran, fíjense en las caras de los personajes: ¿cómo creéis que se sienten? También escuchen las palabras que usan para decir adiós. Después del video, vamos a hablar sobre lo que vieron.

**2ª Fase: Proyección y Comprensión**

Estas preguntas de carácter emocional y empático están diseñadas para generar una conversación amena y reflexiva, ayudando a los niños a comprender sus emociones y las de

FUNDACIÓN  
BOTÍN

DESARROLLO AFECTIVO • 1

Prepárate para sumergirte en un universo de cine, publicidad, música, poesía y juegos, todo ello cuidadosamente seleccionado para generar experiencias de aprendizaje significativas y transformadoras.

Te invitamos a conocer este recurso con la mente abierta a explorar nuevas posibilidades.

## 2. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

En la actualidad, la integración de soportes audiovisuales en el ámbito educativo ha cobrado una relevancia sin precedentes, especialmente en un contexto caracterizado por la hipermediación digital. Los beneficios educativos que proporcionan los soportes audiovisuales son evidentes, desde la activación de emociones y la mejora en la retención de información hasta la creación de un ambiente de clase que estimule la reflexión y el pensamiento crítico.

La fundamentación pedagógica del *Banco de Herramientas* propone un enfoque integral que busca potenciar el aprendizaje en todas sus dimensiones, aprovechando al máximo las posibilidades que brinda el entorno digital actual para el desarrollo emocional, social y creativo.

### 2.1. LOS SOPORTES AUDIOVISUALES COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN LA ERA DE LA HIPERMEDIACIÓN DIGITAL

El uso de recursos audiovisuales en la educación ha demostrado ser altamente efectivo. Según Mayer (2014; 2001), los elementos visuales y auditivos pueden activar la memoria y mejorar la comprensión, facilitando la adquisición de conceptos complejos y promoviendo la participación activa de los estudiantes. Los contenidos audiovisuales pueden activar así mismo, respuestas emocionales significativas, liberando tensiones y fomentando un ambiente propicio para la reflexión y el aprendizaje. Parte de su éxito se encuentra en la capacidad que poseen para movilizar emocionalmente a las personas.

La conexión entre el cine, la publicidad, las canciones, la poesía y las noticias con la educación es muy estrecha.

El **cine**, a través de secuencias de películas y de dibujos animados, permite a los alumnos identificarse con los personajes y aprender de sus experiencias, lo que facilita el aprendizaje vicario. Ivcevic, Hoffmann y Brackett (2014) consideran que la interacción con el cine puede ser un recurso educativo valioso para potenciar el desarrollo creativo. Por otro lado, el cine de animación se considera una herra-

mienta innovadora que ilustra diversas situaciones, estimulando el pensamiento y la creatividad, fundamentales en el proceso creativo (Santos, 2014). Aunque los dibujos animados representan un mundo ficticio, tienen efectos variados en los alumnos de edad escolar (Wijethilaka, 2020; Mishra y Rathore, 2023). Habib y Soliman (2015) resaltan que, a diferencia de los métodos tradicionales, los niños retienen más información cuando se utilizan dibujos animados, gracias a la atracción de elementos visuales y colores.



La **publicidad** es un soporte muy presente en la vida cotidiana del que conscientemente o no somos receptores. Se ha convertido en una realidad en la que estamos tan inmersos que algunos autores como Robert Guerin han llegado a afirmar que “el aire que respiramos es un compuesto de oxígeno, nitrógeno y publicidad”. Los anuncios publicitarios incluidos en el *Banco de Herramientas* presentan relatos cotidianos que

combinan la realidad y la fantasía en breves intervalos de tiempo, promoviendo así un pensamiento crítico fundamental para la formación de ciudadanos informados (Otamendi y Sutil, 2020; Bathia, 2019).

Las **canciones** y cantantes están presentes en la vida cotidiana del alumnado, y el hecho de incorporarlos en el contexto educativo activan el mundo emocional y contribuyen al desarrollo cognitivo mediante metáforas y símbolos.

La **poesía** posee la capacidad de despertar y activar el mundo emocional de los niños mediante el uso de metáforas y símbolos, lo que también potencia su desarrollo cognitivo, social y creativo. Se trata de una narrativa con rasgos característicos de los cuentos, donde se narran historias mágicas y fantásticas, pero con una particularidad; que le confiere autonomía y una estructura lingüística que facilita una conexión profunda con el ámbito emocional.

Las **noticias de prensa** colocan al alumnado en situación de conocer más intensamente el mundo que le rodea y empuja a empatizar con sus protagonistas, normalmente personajes extraídos de la realidad. La conexión con el mundo real, a su vez, facilita la generalización del conocimiento obtenido en el aula y desarrolla el pensamiento crítico.

Finalmente, y no menos importante, el **juego** está presente en muchas actividades. Según Guillént (2015), el juego, como mecanismo natural y genéticamente intrínseco, estimula la curiosidad y permite adquirir habilidades para la vida. Además, Johnson et al. (2015) y Enriz (2011) destacan que jugar es una necesidad antropológica que contribuye al desarrollo desde perspectivas antropológicas, psicológicas y sociales. El *Banco de Herramientas* facilita la integración del juego en el currículo escolar, promoviendo así el desarrollo emocional, social y creativo.

### 2.1.1. Riesgos y desafíos

A pesar de todas las bondades descritas en el apartado anterior, los audiovisuales también plantean riesgos y desafíos. El acceso descontrolado a soportes audiovisuales y aplicaciones móviles presenta riesgos significativos para niños y adolescentes (Agencia Española de Protección de Datos, 2024- en adelante, AEPD). *El Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia* publicado por Unicef (en Andrade et al., 2021) señala que, a pesar de los esfuerzos realizados en el ámbito de la educación y promoción de la salud, el uso saludable y responsable de Internet y las Redes Sociales (RRSS) siguen siendo uno de los grandes desafíos a los que a día de hoy nos enfrentamos como sociedad.

En la misma línea, estudios recientes revelan la prevalencia de publicidad dirigida a niños pequeños en estas plataformas, incluso en aplicaciones diseñadas para ellos, exponiéndolos a mensajes comerciales que pueden influir en sus preferencias y comportamientos de consumo (Meyer et al., 2019; Radesky et al., 2020). Además, la presencia de contenido inapropiado genera preocupación sobre la seguridad y el bienestar de los menores que utilizan estos medios (AEPD, 2024; Papadamou et al., 2020; Neumann y Herodotou, 2020). El uso extendido de smartphones y tablets puede tener efectos negativos en su desarrollo emocional, cognitivo y social (Radesky et al., 2020). Censos recientes sobre el uso de medios por preadolescentes y adolescentes confirman que pasan una cantidad considerable de tiempo interactuando con pantallas, lo cual puede desplazar otras actividades importantes como el juego al aire libre, la lectura y la interacción social cara a cara (Rideout et al., 2022). Las claves están en seleccionar cuidadosamente los contenidos, limitar el tiempo frente a las pantallas para maximizar sus beneficios y apostar por una alfabetización audiovisual y digital responsable.

### 3. EL DESARROLLO EMOCIONAL, SOCIAL Y CREATIVO A TRAVÉS DEL BANCO DE HERRAMIENTAS



#### 3.1. DESARROLLO EMOCIONAL

##### 3.1.1. Identificación, expresión y regulación emocional

El éxito de los audiovisuales radica en su capacidad para movilizar emocionalmente a las personas a identificar, expresar y canalizar las emociones. A través del *Banco de Herramientas*, el alumnado puede explorar “historias de otros”, lo que les brinda ejemplos para expresar afecto y les permite reflexionar sobre lo que consideran adecuado o inadecuado, siempre bajo la guía de un profesor que observe sus reacciones y acompañe en este proceso.

A partir de situaciones de aprendizaje este recurso educativo facilita:

- Identificar y asumir los propios sentimientos, así como manejar vías y recursos de comunicación verbal y no verbal adecuados para tomar conciencia del propio estado emocional y compartir las emociones de manera adaptativa.
- Verbalizar sus emociones y ampliar su vocabulario emocional, guiarles en la búsqueda de los cauces más competentes para expresar o canalizar estados anímicos de desagrado, aversión o rechazo, así como fomentar el despliegue de muestras de afecto, comprensión y solidaridad.
- Desarrollar la capacidad de tolerancia a la frustración. Aprender a demorar la gratificación, así como el dominio de auto-instrucciones para guiar el propio comportamiento.
- Adquirir gradualmente habilidades metacognitivas orientadas a la regulación emocional: Esto implica que la persona conozca cómo piensa, cuáles son sus estados emocionales más frecuentes y cómo actúa en consecuencia.

### 3.1.2. Empatía

Los audiovisuales estimulan respuestas de identificación con actitudes y comportamientos. Las historias que se cuentan y los personajes que las protagonizan generan ese efecto de identificación espontánea con la dicha o desdicha, o con la condición de héroe, víctima o antihéroe de los personajes.

La Red de imaginación, también conocida como *Red por defecto* (o *Default Mode Network, DMN*) juega un papel fundamental en procesos cognitivos complejos como la empatía, la reflexión y la imaginación (Bueno, 2019). Esta red se activa cuando la persona se encuentra en un estado de introspección, como al recordar experiencias pasadas, planificar el futuro, o tratar de entender las perspectivas y emociones de otras personas.



Al pedir a los alumnos que empaticen con los protagonistas de las historias, situaciones o casos presentados en los audiovisuales, se les invita a activar su Red de Imaginación, lo que les permite:

- **Conectar emocionalmente:** y por lo tanto sentirse más en sintonía con las emociones y las motivaciones de los protagonistas, lo que facilita un entendimiento más profundo de las situaciones que están experimentando.
- **Reflexionar sobre sus propias experiencias:** Los alumnos pueden comparar las experiencias de los protagonistas con sus propias vivencias, lo que les ayuda a procesar sus emociones y aprender de ellas.
- **Desarrollar habilidades sociales:** La empatía es una habilidad clave en la interacción social. Al comprender mejor las emociones de los demás, los estudiantes pueden mejorar sus propias *habilidades de comunicación, relación y autoafirmación*.
- **Fomentar la creatividad:** La activación de la Red de imaginación permite a los alumnos visualizar y crear situaciones alternativas, reflexionando sobre cómo podrían actuar los protagonistas en diferentes contextos. Esto no solo estimula la imaginación, sino que también enriquece su capacidad para resolver problemas y pensar críticamente.
- **Impulsar un aprendizaje significativo:** Al involucrarse emocionalmente con los protagonistas, los estudiantes tienden a recordar mejor lo aprendido, ya que las experiencias emocionales tienden a consolidarse en la memoria de manera más efectiva y facilitan la transferencia a la vida cotidiana.

En resumen, la *Red de imaginación* es clave en el aprendizaje empático, ya que permite a los alumnos no solo entender a los protagonistas que aparecen en los audiovisuales, sino también reflexionar sobre sus propias emociones y experiencias, lo cual es fundamental en el desarrollo emocional, social y creativo propuesto por este recurso educativo.

### 3.1.3. Autoestima

Al debatir y poner en común emociones y situaciones complejas el docente puede acompañar a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias experiencias y emociones, lo que refuerza su autoestima. Cuando los estudiantes ven que sus emociones son reconocidas y aceptadas, se sienten más seguros de sí mismos y más dispuestos a expresar lo que sienten.

La presentación de modelos positivos en los audiovisuales actúa como una fuente de inspiración. Al observar cómo los personajes enfrentan y superan desafíos emocionales, los estudiantes pueden aprender estrategias efectivas para manejar sus sentimientos y situaciones difíciles. Esto no solo les proporciona herramientas prácticas, sino que también les ayuda a desarrollar una mayor autoconfianza y autoconocimiento, al aprender a reconocer sus propias emociones y gestionar sus reacciones de manera más efectiva.

Por tanto, al reforzar la autoestima y proporcionar modelos positivos, los estudiantes pueden desarrollar un sentido más profundo de autoconocimiento y confianza en sí mismos, herramientas fundamentales para su bienestar emocional y social en el futuro.

## 3.2. DESARROLLO SOCIAL

### 3.2.1 Habilidades de comunicación

El profesorado podrá trabajar con su alumnado la comunicación verbal, la comunicación para-lingüística, la comunicación no verbal, la comunicación mediante la escucha activa, la comunicación escrita, la comunicación a través de la música y a través del juego. Las situaciones de aprendizaje facilitan poner en práctica:

- Habilidades para transmitir y recibir críticas.
- Formas de comunicación para demandar cambios de conducta a los demás.
- Relaciones con las figuras de autoridad.

- Formas positivas para resolver conflictos.
- Destrezas para transmitir a los demás la particular forma de ser, las cualidades personales y la asunción de nuestras dificultades.

### 3.2.2. Habilidades de relación

El *Banco de Herramientas* favorece las actitudes y comportamientos de colaboración entre el grupo de iguales, animando a que se produzcan manifestaciones comunicativas que impliquen la expresión de afecto y bienestar, limar las asperezas y, en definitiva, promover un clima en el que los participantes se sientan seguros y confiados y perciban un respeto mutuo y una cordialidad básica que fluya en todas las interacciones. Así, las situaciones de aprendizaje facilitan poner en práctica:

- Estilos de comunicación aptos para entablar nuevas relaciones de amistad.
- Habilidades para mantener y mejorar los vínculos de compañerismo y amistad.



## BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

### MARCO TEÓRICO

- Recursos para emitir y recibir mensajes positivos.
- Habilidades para iniciar, mantener y terminar conversaciones.
- Relaciones positivas con el otro sexo.
- Trabajo en equipo.
- Convivencia digital.

#### 3.2.3. Asertividad

Esta habilidad se desarrolla a través de audiovisuales educativos que muestran escenas para transmitir y recibir críticas de manera adecuada, formas de comunicación para demandar cambios de conducta en los demás, destrezas para negociar cuestiones de índole interpersonal, habilidades para discrepar, relaciones con las figuras de autoridad, formas positivas para resolver conflictos así como destrezas para transmitir a los demás la particular forma de ser, las cualidades personales y la asunción de las propias limitaciones (siempre de forma ajustada a la realidad, lo que viene dado por la elaboración de una autoestima positiva). De manera más precisa, las situaciones de aprendizaje facilitan poner en práctica:

- Recursos para decir “no” ante invitaciones a participar en situaciones de riesgo o no deseadas.
- Destrezas para detectar posibles escenarios comprometidos o problemáticos.
- Habilidades para manifestar la aversión o el rechazo de acciones antisociales.
- Recursos para abandonar escenarios de riesgo.
- Habilidades para transmitir y recibir críticas.
- Formas de comunicación para demandar cambios de conducta en los demás.

- Destrezas para negociar cuestiones de índole interpersonal.
- Habilidades para discrepar.
- Formas positivas para resolver conflictos.
- Destrezas para transmitir a los demás la particular forma de ser, las cualidades personales y la asunción de nuestras dificultades.

### 3.3. DESARROLLO CREATIVO

En el contexto educativo se enriquece mediante la incorporación de recursos audiovisuales que no solo estimulen la imaginación y la reflexión crítica, sino que también promuevan un entorno en el que los estudiantes pueden involucrarse activamente en su aprendizaje.

El *Banco de Herramientas* es el recurso idóneo para trabajar en el marco de las variables que promueven el desarrollo creativo como son el pensamiento crítico, el pensamiento creativo y la toma de decisiones puesto que favorece el desarrollo de la originalidad, la fluidez, la flexibilidad cognitiva y la creación (Núñez-Gómez, Cutillas-Navarro y Álvarez-Flores, 2020; Sánchez y Morales, 2017).

#### 3.3.1. Pensamiento crítico

Rara vez el medio audiovisual se mostrará neutro e imparcial, sin emitir juicios de valor, aunque sea de forma sutil. Los educadores y adultos significativos del niño y del adolescente se encuentran, pues, ante un reto sin par: utilizar su potencial educativo con todas sus posibilidades de reflexión e interacción para fomentar su efecto positivo como medio educador y prevenir la formación de espectadores pasivos y acrílicos.

- **Modelos y arquetipos:** Los audiovisuales ofrecen representaciones que pueden influir en la percepción del mundo, lo que subraya la importancia de la reflexión y cuestionamiento crítico sobre lo que se proyecta.

- **Prevención del espectador pasivo:** Es fundamental que las situaciones de aprendizaje que se plantean promuevan una interacción activa con los contenidos, alentando a los estudiantes a cuestionar y analizar la información presentada acorde al momento evolutivo. Para ello, de manera transversal, el *Banco de Herramientas* ayuda a imaginar nuevas formas de hacer las cosas, resolver problemas de forma imaginativa e y a su vez imaginar cómo se pueden mejorar las cosas.



- **Desarrollar habilidades de pensamiento crítico:** Al analizar y reflexionar sobre los temas y mensajes presentados en las películas; al discutir sobre los personajes, las tramas y los conflictos, los estudiantes aprenden a cuestionar y evaluar diferentes puntos de vista, fortaleciendo así su capacidad para pensar de manera crítica y resolver problemas de manera creativa acorde al periodo evolutivo en que se encuentran.

El cine es una poderosa herramienta para desarrollar habilidades de pensamiento crítico en el aula. Según el psicólogo y pedagogo Dewey, el pensamiento crítico es la habilidad de pensar sobre el propio pensamiento con el fin de mejorarlo, volverlo más claro, más exacto o acertado. Y todo ello se puede lograr a través de los soportes audiovisuales que propone este recurso educativo.

Algunas metodologías que emplea el *Banco de Herramientas* y que fomentan el pensamiento crítico son las relacionadas con el Aprendizaje por Descubrimiento (ApD) en el contexto educativo STEAM. Se guía a los estudiantes mediante el método científico para que aprendan a pensar, razonar y tomar decisiones. Un ejemplo, es la actividad “A ojo de buen cubero” (10-12 años) que enseña habilidades de análisis y evaluación de la información que reciben. Para ello, la actividad propone hacer preguntas críticas sobre la información, identificar suposiciones subyacentes, evaluar la validez de las fuentes y reconocer sesgos.

A partir de las evidencias neuroeducativas de Halpern y Dunn (2023) a continuación, se presentan algunas propuestas que incluye este recurso educativo para desarrollar habilidades de pensamiento crítico mientras se abordan aspectos emocionales, sociales y creativos:

### **1. Enseñar explícitamente habilidades de pensamiento crítico en contextos emocionales y sociales**

- **Integrar estudios de caso:** Presenta ejemplos de situaciones de la vida cotidiana que involucran conflictos emocionales (como el acoso escolar o la resolución de conflictos). Los estudiantes pueden analizar diferentes perspectivas, identificando cómo el pensamiento crítico puede ayudar en la resolución de problemas interpersonales.

- **Debates estructurados:** Organiza debates sobre temas que involucren dilemas éticos y emocionales (por ejemplo, el impacto de las redes sociales en las relaciones). Esto fomentará la capacidad de escuchar diferentes puntos de vista y argumentar de forma crítica.

## 2. Promover disposiciones hacia el pensamiento crítico con un enfoque emocional

- **Reflexión sobre emociones:** Anima a los estudiantes a reflexionar sobre sus emociones al enfrentar un problema. Pregunta cómo sus emociones pueden influir en su pensamiento crítico y en la toma de decisiones.
- **Role-playing:** Realiza actividades de juego de roles donde los estudiantes deben asumir diferentes perspectivas en un conflicto. Esto les ayuda a entrenar la empatía y a explorar soluciones creativas y críticas.

## 3. Utilizar actividades prácticas conectadas con la vida real que fomenten la creatividad

- **Proyectos colaborativos:** A través de dinámicas de grupo que requieran que los estudiantes se enfrenten a problemas reales en su entorno. Esto no solo les permite aplicar habilidades de pensamiento crítico, sino también fomentar el trabajo en equipo y la creatividad en la búsqueda de soluciones.
- **Actividades artísticas:** Mediante propuestas en las que los estudiantes puedan expresar sus emociones e ideas sobre un tema a través del arte (pintura, teatro, música). Esto les permite integrar su pensamiento crítico con una expresión emocional rica, promoviendo así la creatividad. De manera más precisa estas actividades facilitan trabajar el contexto educativo *Artes, Emociones y Creatividad*.

## 4. Trabajar la metacognición en contextos emocionales, sociales y creativos

- **Preguntas abiertas:** Alienta a los estudiantes a formular preguntas reflexivas que requieran análisis crítico de situaciones emocionales o sociales, como ¿Qué harías si...? o ¿Cómo podríamos abordar esta

problemática de manera más colaborativa? Este tipo de cuestiones estimula la resolución creativa de problemas y se emplean con mucha frecuencia en las actividades propuestas en este recurso.

## 5. Evaluar el pensamiento crítico con énfasis en la dimensión emocional y social

- **Tareas abiertas y casos reales:** Las actividades incluyen situaciones de la vida real donde los estudiantes deben aplicar su pensamiento crítico, además de tener en cuenta tanto sus reacciones emocionales y sociales como las de los demás.

Implementando estas estrategias, se enriquecen las habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes mientras se nutren sus dimensiones emocionales, sociales y creativas, facilitando un aprendizaje más integral y relevante para su vida cotidiana.

### 3.3.2. Pensamiento creativo

Los audiovisuales actúan como catalizadores para el pensamiento divergente al facilitar la asociación de ideas y experiencias. Al presentar una variedad de situaciones, narrativas y personajes, estos recursos estimulan los circuitos neuronales que permiten la conexión de temas de diversa índole. Los estudiantes pueden relacionar experiencias personales con los contenidos presentados, generando un aprendizaje más profundo y significativo.

Por ejemplo, las secuencias o fragmentos de películas y dibujos animados son un escenario ideal para desarrollar las habilidades de la creatividad (Ivcevic, Hoffmann y Brackett, 2014) especialmente en el caso particular de los dibujos animados, planteados principalmente para las etapas de Educación Infantil y Primaria.

Asimismo, las microexperiencias originadas a partir de los recursos *ReflejArte* y *El Coro de las Emociones*, generan un entorno propicio para explorar y expresar emociones a través de las artes (Contexto: *Artes, Emociones y Creatividad*).

El pensamiento crítico y creativo van de la mano. Los docentes pueden enseñar a los estudiantes a pensar fuera de la caja, a considerar múltiples perspectivas y a buscar soluciones creativas a los problemas.

### 3.3.3. Toma de decisiones

El *Banco de Herramientas* también se centra en cómo los estudiantes toman decisiones y enfrentan desafíos. La habilidad para identificar elecciones y preferencias es crucial en la formación del alumnado y se trata de un proceso gradual.

Las secuencias de películas y de dibujos animados son un escenario ideal para que los alumnos aprendan a tomar decisiones. Por ejemplo, se puede pedir a los estudiantes que evalúen las decisiones tomadas por los personajes de la secuencia audiovisual proyectada y que propongan otras alternativas.

Además, fomentando la toma de decisiones, promovemos la participación activa, permitiéndolos involucrarse de manera gradual en diferentes tareas e ir asumiendo progresivamente una mayor responsabilidad.

Esta variable ER se trabaja principalmente a partir del entrenamiento en habilidades de resolución de problemas; Esto implica enseñar a los estudiantes a identificar el problema, generar soluciones alternativas y evaluar las posibles soluciones.

Además de todos los beneficios que el *Banco de Herramientas* promueve a nivel emocional, social y creativo cabe destacar que su aplicación en el aula posibilita ampliar los lenguajes utilizados en la educación complementando así la educación oral y escrita. A su vez, abre la oportunidad de incorporar en los contextos educativos el Plan cinematográfico y promueve la alfabetización audiovisual, es decir, Educar la mirada.



## 4. LAS PROPUESTAS DEL BANCO DE HERRAMIENTAS Y CLAVES PARA SU APLICACIÓN

La metodología del *Banco de Herramientas* está diseñada para ser flexible y adaptativa, respondiendo a las necesidades evolutivas del alumnado y fomentando una enseñanza inclusiva y significativa. La estructura de las actividades, que va desde la exploración inicial hasta la reflexión final, está alineada con un enfoque activo y lúdico (Takacs, 2023). Esto permite al docente crear *situaciones de aprendizaje* que integren diferentes materias curriculares de manera coherente, promoviendo así un aprendizaje integral que trasciende el mero contenido curricular y se convierte en una preparación para la vida. Se apoya en técnicas y dinámicas activas con un gran componente lúdico.

### 4.1. ACTIVIDADES PASO A PASO

El *Banco de Herramientas* va mucho más allá de un listado de actividades. Entra en juego la creatividad del docente y es una oportunidad para desarrollar situaciones de aprendizaje específicas de las asignaturas o programaciones de aula integradas, transversales y globalizadas.

Planificar con intención, medir nuestro impacto y conectar personalmente con las actividades son pilares esenciales para transformar la labor docente. A continuación, se plantean tres preguntas clave para ayudar en la selección de actividades significativas.

#### 1. ¿Qué quiero lograr en mi grupo-clase?

Como decía Stephen R. Covey:

*“Empezar con el fin en mente significa comenzar con un claro entendimiento de tu destino. Significa saber hacia dónde vas y así comprender mejor dónde estás ahora, y de esa forma seguir los pasos que siempre te lleven en la dirección correcta”*

Antes de aplicar una o varias actividades, es esencial que tengamos claridad en los objetivos que queremos alcanzar con nuestros estudiantes. ¿Qué tipo de aprendizaje o experiencia queremos que vivan? ¿Qué competencias emocionales, sociales y creativas queremos fomentar? Definir este propósito nos permitirá orientar nuestras acciones de manera coherente y efectiva.

#### 2. ¿Cómo voy a medir mi progreso?

El programa *Educación Responsable* pone a disposición una rúbrica diseñada para un triple objetivo:

1. Comprender la aplicabilidad y el proceso de implementación del *Banco de Herramientas*.
2. Desarrollar la habilidad de reflexionar para aprender desde la mirada ER (Metacognición).
3. Tomar conciencia del impacto (o Huella ER) que estamos dejando en nuestro grupo-clase.

Esta rúbrica no solo permitirá al docente evaluar su progreso, sino también ajustar sus estrategias para seguir avanzando hacia sus metas educativas.

#### 3. ¿Qué actividades voy a aplicar? Elegir y planificar las actividades durante el curso escolar

La elección y planificación de las actividades son pasos clave durante el curso escolar. Sin embargo, antes de proponer cualquier actividad del *Banco de Herramientas* es fundamental que el docente conecte con ella. Para dicho fin se sugieren algunas preguntas:

- ¿Qué me permite enseñar esta actividad?
- ¿Qué valor tiene este aprendizaje en mi propia vida?
- ¿Por qué considero que este aprendizaje es esencial para mis estudiantes?

## DISEÑO INVERSO

(*Backward Design; Understanding by Design*)

→ Tres preguntas:

1

### OBJETIVOS

#### Identificar los resultados deseados

Al final (del trimestre/del curso escolar/cuando sea un centro graduado):

¿Qué quiero lograr en mi grupo-clase?

Por ejemplo: Al final del curso quiero que mis estudiantes adquieran un mayor conocimiento de las propias emociones e identifiquen mejor las de los demás.

2

### EVALUACIÓN

#### Determinar la evidencia aceptable

¿Cómo voy a medir mi progreso?

A través de la Rúbrica ER

3

### ACTIVIDADES

#### Planificar experiencias de aprendizaje

¿Qué actividades voy a aplicar?

Para conseguir los objetivos planteados el docente seleccionará actividades de las la variables:

- Identificación, expresión y regulación emocional
- Empatía

Solo si el docente encuentra relevancia personal en estas experiencias podrá transmitir las con autenticidad y entusiasmo a su alumnado. El aprendizaje más significativo surge cuando lo que enseñamos conecta con nuestras propias vivencias y valores.

### 4.1.1 MODELO ADD

El modelo ADD (Antes-Durante-Después) es una propuesta metodológica sencilla y práctica que ayuda a estructurar las actividades en tres momentos clave, asegurando que los estudiantes se involucren, aprendan y conecten con los contenidos de manera significativa. A continuación, exploramos cada fase:

#### ANTES: *Activación de conocimientos previos y motivación*

Se busca rescatar y poner en juego los conocimientos previos del alumnado sobre la temática a trabajar, despertando su interés y conectando con lo que es familiar. Persigue estimular la curiosidad y aumentar su motivación para conectar con la actividad que se propone. En definitiva, esta fase previa es fundamental para que los estudiantes se aproximen al material audiovisual con una disposición receptiva y una mente curiosa.

#### DURANTE: *Inmersión en el contenido audiovisual*

Se centra en la presentación del material audiovisual. Es importante:

- Asegurar que todos los estudiantes estén en condiciones óptimas para atender al contenido.
- Estar preparados para realizar pausas si se detecta una disminución en la atención colectiva.

La calidad de la atención durante esta fase influirá significativamente en la efectividad de las actividades posteriores.

Gráfico 1. *Propuesta de Diseño Inverso en el BdH. Elaboración propia a partir de Tracey Tokuhama-Espinosa (2023)*

### **DESPUÉS: Técnicas y dinámicas de grupo, transferencia y metacognición**

Esta etapa final es donde solidificamos el aprendizaje y lo hacemos relevante para la vida de nuestros estudiantes. Incluye:

- Implementación de dinámicas grupales y técnicas de aprendizaje cooperativo.
- Actividades de transferencia para aplicar lo aprendido a diferentes contextos.
- Ejercicios de metacognición para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje.

*Una técnica de grupo no es ni buena ni mala, pero puede ser aplicada eficazmente, de manera indiferente o desastrosamente (Thelen, 1964, p. 170).*

Las técnicas grupales que propone el *Banco de Herramientas* tienen su centro de atención en el grupo y no en el docente que las dirige. De esta manera, los integrantes del grupo perciben que a lo largo del proceso mecánico y técnico del desarrollo de la actividad tienen un claro protagonismo activo y no una mera posición de espectadores pasivos sin otra posibilidad más que escuchar, ver, interpretar y crear. Es decir, son ellos los artífices y diseñadores de su propio aprendizaje, lo que les permitirá activarse emocionalmente en todo tipo de logros y adquisiciones.

#### **Antes de cerrar la actividad: metacognición y transferencia**

A modo de cierre, se recomienda invitar a los estudiantes a responder con una palabra, frase o concepto a una última pregunta, por ejemplo: *¿Qué aprendiste de los demás en esta actividad? ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Cómo te sientes? ¿Cuál fue la idea que más te sorprendió?, ¿Cambiaste alguna idea?*

Al plantear preguntas que conectan lo aprendido con las experiencias personales o futuras aplicaciones, estamos sembrando las semillas para la transferencia del conocimiento. Esto ayuda a nuestros alumnos a ver la relevancia de lo aprendido más allá del contexto inmediato del aula.

**Para implicar a las familias el Banco de Herramientas incorpora una guía de “Ideas y actividades en familia” para las etapas de Infantil y Primaria; y otra para Secundaria.**



Gráfico 2. Modelo ADD en el Banco de Herramientas

## **5. EL BANCO DE HERRAMIENTAS EN CLAVE NEUROEDUCATIVA**

Stanislas Dehaene (2019), en su obra *¿Cómo aprendemos?: Los cuatro pilares con los que la educación puede potenciar los talentos de nuestro cerebro*, se centra en varios elementos clave para el aprendizaje efectivo. Estos pilares incluyen la atención, la motivación, el aprendizaje activo y el refuerzo. Cada uno de ellos se puede alinear con el enfoque del recurso educativo *Banco de Herramientas* que utiliza soportes audiovisuales y técnicas y dinámicas de grupo para fomentar el aprendizaje emocional, social y creativo. A continuación, se presentan sus paralelismos:

**1. Atención y soportes audiovisuales:** Dehaene (2019) argumenta que la atención es un requisito esencial para el aprendizaje. Los soportes audiovisuales, como secuencias de dibujos animados, películas y canciones son estímulos visuales y auditivos que favorece que los alumnos

captan la atención de manera efectiva al hacer el contenido emocional, social y creativo más atractivo y accesible.

**2. Motivación a través de contenido socio-emocional:** El *Banco de Herramientas* promueve el aprendizaje emocional, social y creativo al integrar contenido que resuena con los sentimientos y experiencias de los estudiantes. Al trabajar con materiales que son relevantes y emocionalmente significativos, se fomenta un mayor compromiso y disposición para el aprendizaje.

**3. Aprendizaje activo y creatividad:** También se enfatiza la importancia de este aprendizaje, donde los estudiantes son participantes activos en su proceso educativo. El uso de técnicas y dinámicas de grupo de participación activa facilita actividades interactivas donde los estudiantes puedan crear, explorar y colaborar, promoviendo un entorno creativo.

**4. Refuerzo y aprendizaje social:** Es decir, la retroalimentación y el reconocimiento del progreso. Aquí juega un papel muy importante el aprendizaje social promoviendo un entorno donde los estudiantes pueden aprender unos de otros.

En resumen, los principios educativos de Stanislas Dehaene se integran de manera efectiva con el recurso del *Banco de Herramientas* creando un marco que no solo apoya el aprendizaje cognitivo, sino que también impulsa el desarrollo emocional, social y creativo de los estudiantes.

#### **Desarrollo de Funciones Ejecutivas:**

Adele Diamond, Profesora de la Cátedra de Investigación en Neurociencia Cognitiva del Desarrollo de la Universidad British Columbia de Vancouver (Canadá) ha contribuido significativamente a un mejor entendimiento de las Funciones Ejecutivas, que son habilidades cognitivas esenciales para la regulación del comportamiento y la toma de decisiones. Estas funciones incluyen la memoria de trabajo, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva. Estas tres funciones ejecutivas básicas son los cimientos en los que se asientan los procesos ejecutivos de orden

superior, como la resolución de problemas, el razonamiento o la planificación.

El *Banco de Herramientas* puede ser un recurso educativo muy efectivo, para desarrollar estas funciones ejecutivas tan importantes para lograr el éxito académico, en particular, y en la vida, en general.

A continuación, se presentan algunas claves para integrar el desarrollo de Funciones Ejecutivas mediante el aprendizaje emocional, social y creativo:

- **Aprendizaje emocional:** A través de las actividades que se plantean en la variable Identificación, expresión y regulación emocional se ayuda a los estudiantes a gestionar sus emociones y mejorar la atención, lo que a su vez fortalece la memoria de trabajo y la inhibición.

Las actividades de reflexión emocional que se plantean permiten fomentar el diálogo sobre las emociones y cómo afectan al comportamiento pudiendo ayudar a los estudiantes a desarrollar una mejor comprensión de sí mismos y de los demás, promoviendo la empatía.

- **Aprendizaje social:** Las propuestas de actividades en grupo donde los estudiantes tienen que colaborar para resolver problemas les ayudará a practicar la flexibilidad cognitiva y la memoria de trabajo. La necesidad de consensuar y comunicarse con los demás también mejora las habilidades sociales. En este sentido, los Juegos de Rol y Simulación permiten a los estudiantes explorar diferentes perspectivas y practicar la toma de decisiones en un entorno seguro, favoreciendo la regulación emocional y el pensamiento crítico.

- **Aprendizaje creativo:** Integrar las artes en el aprendizaje permite a los estudiantes expresar sus emociones y pensamientos de manera creativa, lo que también facilita la memoria de trabajo, la inhibición y el acercamiento al lenguaje artístico.

## 6. RÚBRICA

Se trata de una herramienta diseñada para ayudar al docente a reflexionar y evaluar el impacto del *Banco de Herramientas*. Su objetivo principal es medir el nivel de aprendizaje alcanzado en competencias clave como el desarrollo emocional, social y creativo, tras su implementación en el aula.

La experiencia del docente en el aula es fundamental para comprender cómo los recursos educativos realmente influyen en el desarrollo emocional, social y creativo del alumnado. Al completar esta rúbrica, el docente no solo está contribuyendo a una evaluación más precisa y profunda, sino que también estará identificando áreas de mejora y oportunidades para enriquecer futuras experiencias de aprendizaje con el Programa *Educación Responsable*.

La rúbrica guiará a través de diferentes niveles de aprendizaje, desde el “Aprendizaje profundo y perdurable” hasta la identificación de áreas donde no se percibe un aprendizaje significativo. Al completar cada sección, se invita a considerar el número de alumnos que se ajustan a cada nivel, proporcionando una visión clara del impacto general del recurso y por lo tanto la *Huella ER*.

Además, la rúbrica abre un espacio para que el docente pueda compartir sus observaciones sobre los aspectos positivos y mejorables de la experiencia con el recurso educativo, así como recomendaciones para futuras aplicaciones.

## 7. BIBLIOGRAFIA

AEPD. (2024). 'Hay más riesgos en Internet que en la vida real', nueva campaña de la Agencia y el Consejo General de la Psicología. <https://www.aepd.es/prensa-y-comunicacion/notas-de-prensa/hay-mas-riesgos-en-internet-que-en-la-vida-real-nueva-campana>

Agencia Española de Protección de Datos. (2024). *Estrategia y líneas de acción: Menores, salud digital y privacidad*. <https://www.aepd.es/guias/estrategia-menores-aepd-lineas-accion.pdf>

Andrade, B., Guadix, I., Rial, A., & Suárez, F. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. UNICEF España.

Bhatia, T. (2019). Emotions and language in advertising. *Journal Citation Reports*, 435-449. <https://doi.org/10.1111/weng.12420>

Boqué, M. C. (2023). *Prácticas restaurativas para la prevención y gestión de conflictos*. Narcea.

Bueno, D. (2019). *Neurociencia aplicada a la educación*. Síntesis.

Dehaene, S. (2019). ¿Cómo aprendemos? Los cuatro pilares con los que la educación puede potenciar los talentos de nuestro cerebro. Siglo XXI Editores.

Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de antropología social*, 93-114.

Guillént, J. (2015). El juego, un mecanismo natural imprescindible para el aprendizaje. En *Escuela con cerebro*. <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/14/el-juego-un-mecanismo-natural-imprescindible-para-el-aprendizaje/>

Habib, K., & Soliman, T. (2015). Cartoons' effect in changing children mental response and behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3, 248-264. <http://dx.doi.org/10.4236/jss.2015.39033>

Halpern, D. F., & Dunn, D. S. (2023). *Thought and knowledge: An introduction to critical thinking*. Routledge.

Ivcevic, Z., Hoffmann, J., & Brackett, M. (2014). Artes, emociones y creatividad. En Fundación Botín (Ed.), *Artes y emociones que potencian la creatividad* (pp. 9-23). Fundación Botín.

Johnson, J. E., Eberle, S. G., Henricks, T. S., & Kuschner, D. (2015). *The handbook of the study of play*. Rowman & Littlefield.

Mayer, R. (2011). Applying the science of learning to multimedia instruction. En *The psychology of learning and motivation: Advances in research and theory* (Vol. 55, pp. 77-108). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00003-X>

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.

Meyer, M., Adkins, V., Yuan, N., Weeks, H. M., Chang, Y., & Radesky, J. (2018). Advertising in young children's apps: A content analysis. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 40(1), 32-39. <https://doi.org/10.1097/dbp.0000000000000622>

Mishra, M., & Rathore, S. (2023). Impact of cartoon characters on general behaviour of school going kids: A great concern. *Scholar, Research & Head*, 12, 40-51. <http://ijmer.in.doi./2023/01.01.100>

Neumann, M. M., & Herodotou, C. (2020). Evaluating YouTube videos for young children. *Education and Information Technologies*, 25, 4459-4475. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10183-7>

Núñez-Gómez, P., Cutillas-Navarro, M.-J., & Álvarez-Flores, E.-P. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria. *Estudios Sobre Educación*, 38, 233-251. <https://doi.org/10.15581/004.38.233-251>

Otamendi, J., & Sutil, D. (2020). The emotional effectiveness of advertisement. *Frontiers in Psychology*, 11, 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02088>

Papadamou, K., Papisavva, A., Zannettou, S., Blackburn, J., Kourtellis, N., Leontiadis, I., ... & Sirivianos, M. (2020). Disturbed YouTube for kids: Characterizing and detecting inappropriate videos targeting young children. *The Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 14(1), 522-533.

Radesky, J. S., Schaller, A., Yeo, S. L., Weeks, H. M., & Robb, M. B. (2020). *Young kids and YouTube: How ads, toys, and games dominate viewing, 2020*. Common Sense Media.

Radesky, J. S., Weeks, H. M., Ball, R., Schaller, A., Yeo, S., Durnez, J., ... & Barr, R. (2020). Young children's use of smartphones and tablets. *Pediatrics*, 146(1), e20193518. <https://doi.org/10.1542/peds.2019-3518>

Rideout, V., Peebles, A., Mann, S., & Robb, M. B. (2022). *Common Sense census: Media use by tweens and teens, 2021*. Common Sense Media.

Sánchez, M., & Morales, M. A. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*, 26, 61-81.

Santos, A. (2014). Cine. En *Artes y emociones que potencian la creatividad* (pp. 39-51). Fundación Botín.

Tokuhama-Espinosa, T. (2023). *3D Learning: Backward Design, Instructional Design and Universal Design* [Video]. YouTube. [https://youtu.be/NIH\\_oY8t3lg?si=OPU4rcDibUZJBTa1](https://youtu.be/NIH_oY8t3lg?si=OPU4rcDibUZJBTa1)

Wijethilaka, T. (2020). Effect of cartoons on children [Conference paper]. [https://www.researchgate.net/publication/345066689\\_Effect\\_of\\_cartoons\\_on\\_children](https://www.researchgate.net/publication/345066689_Effect_of_cartoons_on_children)



MARCO TEÓRICO

# BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

