



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

**Podcast como herramienta didáctica para
la enseñanza del Teatro Medieval en 3º de
la ESO (edad: 13-14 años)**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Sergio Morán Sánchez
Tipo de trabajo: Trabajo de fin de máster	Propuesta de intervención: Propuesta didáctica innovadora
Especialidad:	Lengua Castellana y Literatura
Director:	José Torres Álvarez
Fecha: 20/05/2024	

Resumen

En el siguiente trabajo se presenta una unidad didáctica que tiene como objetivo utilizar las particularidades y beneficios del *podcast* dentro de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en 3º de Educación Secundaria con el fin de incrementar las capacidades creativas y comunicacionales de los estudiantes. La investigación de los alumnos y el aprendizaje sobre la sociedad y la época de la Edad Media serán objetivos claves dentro de la propuesta.

La metodología del *podcast* dentro del aprendizaje basado en proyectos brindará a los alumnos la oportunidad de aprender contenidos de siempre de forma más innovadora. Las Competencias en Comunicación Lingüística y la Competencia Digital serán clave durante todo el desarrollo y puesta a punto del proyecto.

La propuesta ha sido dividida en dos partes, estando ambas interrelacionadas en todo momento y con el fin de complementarse la una a la otra. En la primera parte, los alumnos descubrirán a los principales autores de teatro medieval y los imitarán, para luego grabar diferentes *podcasts* en los que expondrán el contenido creado.

Palabras clave: Podcast, aprendizaje por proyectos, teatro medieval, educación secundaria, didáctica de la literatura.

Abstract

The following work presents a teaching unit that aims to use the particularities and benefits of the podcast within the subject of Spanish Language and Literature in the 3rd year of Secondary Education in order to increase the creative and communication capacities of the students. Student research and learning about the society and times of the Middle Ages will be key objectives within the proposal.

The podcast methodology within project-based learning will give students the opportunity to learn traditional content in a more innovative way. Competencies in Linguistic Communication and Digital Competence will be key throughout the development and implementation of the project.

The proposal has been divided into two parts, both being interrelated at all times and with the aim of complementing each other. In the first part, students will discover the main authors of medieval theatre and imitate them, and then record different podcasts in which they will present created content.

Keywords: Podcast, project-based learning, medieval theatre, secondary education, literature teaching.

Índice de contenidos

1.	Introducción	7
1.1.	Justificación.....	7
1.2.	Objetivos	9
1.2.1.	Objetivo general	9
1.2.2.	Objetivos específicos	9
2.	Marco teórico.....	10
2.1.	Importancia e historia breve del teatro.....	10
2.1.1.	Valores en el teatro y teatro como herramienta pedagógica.....	10
2.1.2.	Mismos temas, diferente época.....	11
2.1.3.	Expresión oral e introducción a la lectura.....	12
2.2.	Concepción del alumno sobre el teatro.....	12
2.3.	Aplicación del teatro a la vida real.....	14
2.4.	Importancia del aprendizaje y uso de las TIC para la creación de textos digitales ...	15
2.5.	Metodología: El aprendizaje basado en proyectos (ABP)	17
2.6.	Importancia del <i>podcast</i> en la actualidad.....	18
2.7.	<i>Podcast</i> o <i>podcasting</i> como instrumento metodológico en la educación	19
3.	Propuesta de intervención	20
3.1.	Presentación de la propuesta	20
3.2.	Contextualización de la propuesta	211
3.3.	Intervención en el aula	22
3.3.1.	Objetivos.....	22
3.3.2.	Competencias	22
3.3.3.	Contenidos.....	23
3.3.4.	Metodología	23

3.4. Organización y puesta en marcha del proyecto	443
3.4.5. Cronograma y secuenciación de actividades	255
3.4.6. Recursos.....	26
3.4.7. Evaluación.....	42
3.5. Evaluación de la propuesta.....	44
4. Conclusiones.....	46
5. Limitaciones y prospectiva	48
5.1. Limitaciones	49
5.2. Prospectiva.....	49
Referencias bibliográficas.....	51

1. Introducción

Durante siglos, la educación se ha basado en una transacción del conocimiento, donde el docente, poseedor máximo del mismo y al que nunca se podía poner en duda, lo transmitía a los discentes que, a su vez, lo recibían de manera pasiva, quedando así la comprensión y el entendimiento relegados a un segundo plano, en el que la memorización y la repetición eran la norma. Dicho de otro modo, el examen era la única prueba fehaciente por la cual el sistema podía demostrar si los alumnos habían adquirido los conocimientos necesarios. Sin embargo, la educación ha venido evolucionando durante los últimos años, en especial desde finales de los años noventa hasta nuestros días, por lo que el alumno ha pasado de ser un sujeto pasivo a ser el protagonista activo dentro del aprendizaje y, en muchos casos, ha comenzado a buscar él mismo su propio conocimiento, lo que demuestra la necesidad a la hora de incorporar métodos innovadores dentro del aula. Aunque todavía existen profesores cuyas estrategias didácticas están desfasadas, algo que demuestra la importancia de la innovación en la educación como se muestra en el siguiente párrafo, toda la maquinaria educativa ya se ha puesto en marcha y hay una conciencia general que busca el cambio y la adaptación a las nuevas formas de desarrollar el aprendizaje y el estudio.

1.1. Justificación y Planteamiento del problema

Desde hace ya varios años, España continúa apareciendo a la cola en las listas de los informes más importantes en educación, como, por ejemplo, el informe PISA, así como en diversas encuestas y estadísticas que se ponen de acuerdo a la hora de destacar las principales carencias de los alumnos españoles.

La desmotivación de los alumnos en las aulas se produce en gran medida debido al consumo abusivo que estos hacen de las redes sociales, la mensajería instantánea y los videojuegos durante su tiempo libre. Los teléfonos inteligentes, conocidos por su anglicismo como *smartphones*, ocupan una gran cantidad de tiempo en la vida de los discentes y aunque son herramientas indispensables para el trabajo y la comunicación de la sociedad actual, también pueden llegar a resultar contraproducentes cuando no se utilizan de la manera adecuada. Diversas redes sociales como *Youtube*, *Instagram*, *Facebook* o *Tiktok* provocan una disminución en las capacidades de concentración de los alumnos, ya que la información viene

fraccionada, tiene una duración de unos cuantos segundos y cambia su temática de forma constante. Esta nueva forma de consumir la información afecta tanto a la expresión oral como a la expresión escrita de los alumnos, ya que genera una cierta sensación de no necesitar tener un conocimiento amplio de las normas gramaticales u ortográficas, ya que los auto correctores se ocuparán de modificar los fallos o faltas de ortografía que se podrían cometer al escribir. A diferencia de otros idiomas como el inglés, en el que se utiliza el verbo *to type* cuando se habla de la comunicación escrita en un teléfono móvil o cualquier otro tipo de dispositivo electrónico, en español, por el contrario, se sigue utilizando la palabra escribir en vez de teclear, produciendo una falsa sensación del uso de la escritura, cuando, en realidad, se podría decir que los alumnos no hacen un ejercicio lo suficientemente amplio de la expresión escrita en su día a día. Algo muy parecido ocurre con la expresión oral, ya que en muchos casos los alumnos, cuando dicen algo que no es correcto, suelen contestar con la expresión: "Bueno, tú ya me entiendes". Por esta razón, es importante matizar la necesidad que tiene el hacer un buen uso de la lengua. El abuso de extranjerismos puede llevar ciertas palabras al borde de la extinción, como se puede observar en ejemplos como la palabra *parking*, en vez de aparcamiento, o en la palabra *crush*, en vez de amor platónico.

La excesiva digitalización a la que se ha visto expuesta la población durante los últimos veinte años ha llevado a la creación del término: nativo digital, por el que se conoce a los jóvenes nacidos después del año 2000, pero, contradictoriamente, muchos de ellos carecen de los conocimientos suficientes para crear con un ordenador, haciendo uso de la AI (*Artificial Intelligence*) u otro tipo de aplicaciones ya existentes para la mayoría de las tareas que realizan en su día a día.

El ABP, o aprendizaje basado en proyectos, es uno de los principales y más innovadores sistemas de enseñanza que ha venido adquiriendo mayor importancia durante los últimos años. Este modelo busca romper con el individualismo y las antiguas formas de transmisión de la enseñanza, poniendo al alumno al frente de la toma de decisiones como protagonista absoluto del aprendizaje. Este tipo de práctica anima al discente a desarrollar sus capacidades sociales a la hora de intervenir en la búsqueda de una solución a un problema en grupo, viéndose obligado a unir fuerzas y a tener que comunicarse con el resto de los compañeros, o incluso con la clase al completo, así como con otras personas relacionadas con el proyecto para su resolución. Esta metodología se basa en la consecución de diferentes proyectos con

el fin de conseguir una meta, en la que todas y cada una de sus partes estarán interconectadas para la creación de un producto final, en este caso, con la intención de solventar las carencias relativas al uso eficiente de los ordenadores. Así, de manera específica, la adquisición del manejo de las TIC (Tecnologías de la Educación y las Comunicaciones) dentro del encuadre educativo les brindará una de las habilidades más importantes con consecuencias directas en la vida real, ya que los jóvenes las podrán utilizar de forma profesional al igual que de forma personal. De manera específica y como se verá más adelante, el *podcast* o *podcasting* como instrumento de comunicación y aprendizaje destaca por estar provisto de varios factores de peso ya que es una herramienta con la cual los alumnos serán capaces de demostrar lo que han aprendido, a la par que practicarán la expresión oral, a la hora de comunicarse durante las fases del proyecto y durante la grabación del *podcast*, y escrita, durante la escritura y edición del guion radiofónico.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica innovadora para la enseñanza del teatro medieval en 3º de la ESO a través de la metodología del aprendizaje basado en proyectos (*podcast*).

1.2.2. Objetivos específicos

Ahondar en el valor que tiene el uso del aprendizaje por proyectos dentro del aula y en el uso de las TIC.

Indagar en el teatro medieval y en las diferentes corrientes de pensamiento que llevaron a los autores a crear sus obras.

Diseñar actividades para la creación de diferentes textos teatrales de corte medieval con el fin de promover las creaciones por medio del *podcast*.

Revisar la creación de contenidos del mismo estilo utilizados hasta este momento en educación.

2. Marco teórico

2.1. Importancia e historia breve del teatro

2.1.1. Valores en el teatro y el teatro como herramienta pedagógica

El teatro sigue siendo actualmente el único género en el que, junto al guion cinematográfico o audiovisual, su texto puede cobrar vida en un escenario, ya sea el de una sala, un teatro o en la calle, así como dentro de la imaginación del lector, por lo que se diferencian dos vertientes:

- Teatro textual
- Teatro representado

El teatro siempre ha estado cargado de crítica, valores universales o simple entretenimiento. Los temas de ayer, plasmados por los autores griegos clásicos en diálogos que cuentan con más de dos mil años, siguen siendo tan actuales a día de hoy como lo fueron entonces. Aunque el lenguaje y su código, las costumbres y las modas hayan cambiado, el aprendizaje en cabeza ajena sigue estando presente, por lo que resulta ser una herramienta pedagógica ideal, tanto para su propio aprendizaje como para el aprendizaje y lecciones de la vida misma.

Como indican González, J. & Muñoz, E. 2019: "Las obras teatrales exigen una interpretación que transforma la palabra escrita en realidad escénica que es vista y oída por el público. Esto es fundamental para entender los textos y contar la historia que se vive en ellos." (p.102) Uno de los mayores problemas a la hora de que los alumnos se acerquen al teatro de corte más antiguo es el uso de términos ya en desuso, por lo que resulta recomendable comenzar con adaptaciones de las obras en un principio, para más adelante pasar a la lectura y comprensión de los textos originales. Resulta además de gran importancia conocer el contexto literario y social del periodo en el que las obras fueron escritas, con la idea de que los alumnos sean expuestos a los diálogos con un concepto claro, en vez de con una idea confusa y abstracta. La adolescencia es un momento crucial en la vida del alumno y en el que la posibilidad de convertirse en ávidos lectores está juego por lo que si al discente se le presentan ciertos textos teatrales sin ningún tipo de modificación o aclaración anterior, es muy posible que aparezca la frustración y, por ende, el alumno huirá tanto de las obras de teatro como de los clásicos de la literatura universal en general.

2.1.2. Mismos temas, diferente época

En muchas ocasiones, los discentes no son capaces de interiorizar la importancia que tiene el teatro clásico y medieval en la actualidad, sin embargo, el conjunto de personajes que se expresan por medio del diálogo, la expresión corporal y las interacciones con el espacio, así como los arquetipos que aparecen en la ficción, no son algo antiguo. La conexión es clara cuando se habla a los alumnos de plataformas como Netflix o Amazon Prime en las que las películas o series utilizan esta misma fórmula, algo a lo que sí están acostumbrados. Estos soportes audiovisuales no son más que una forma más de teatro, aunque en este caso los medios sean mayores en este tipo de producciones y el texto sea grabado. Aunque el formato televisivo/cinematográfica dista del teatral, ambos comparten una misma alma: el diálogo. También es recomendable establecer una relación entre la temática en la que se basaron los textos teatrales a estudiar y compararlos con los temas y géneros de hoy en día, ya que así los alumnos serán capaces de ver la conexión entre ambos. Lo que les ayudará a descubrir que temas como el amor, el desamor, o incluso la venganza, no son nuevos, sino que después de haberlos recubierto con un texto creado utilizando el lenguaje actual, las pasiones y sentimientos son exactamente los mismos, aunque la concepción que se tiene de la vida y la sociedad, la cultura, la moda, o incluso el lenguaje, puedan haber cambiado con el paso de los años. La enseñanza del teatro debe demostrar a los alumnos que los tiempos cambian y que dentro de unos años lo que ahora se considera de actualidad estará relegado a un segundo plano y será considerado antiguo o incluso de mal gusto por la sociedad que, sin ningún tipo de duda, hará juicios de valor con los ojos del mañana al echar la vista atrás. En la siguiente cita se puede observar el impacto que producen los medios audiovisuales en la cultura.

Como destacan Galasso, C., Valinotti, L. y Lepori, E. (2022):

“Así, los discursos y representaciones históricas pueden darse a través de productos culturales como el cine y la televisión dado que se presentan en la vida cotidiana de las personas, se reproducen y logran proporcionar imágenes de la comunidad nacional configurando discursos identitarios.” (p. 4)

2.1.3. Expresión oral e introducción a la lectura

Cabe destacar que el teatro como texto puede llegar a ser una de las puertas a la lectura más fáciles de cruzar para el neófito, ya que, aunque la persona no esté acostumbrada a la lectura por placer o a la lectura diaria, el diálogo es una conversación entre dos o más personajes que cuenta una historia de forma oral, es decir, se comunican, algo a lo que los alumnos están acostumbrados gracias a la mensajería instantánea, las conversaciones o las series de televisión y películas. Por ello, se podría recomendar tanto la lectura de obras de teatro como la visualización de las mismas en vídeo, si no fuera posible ver una actuación en directo, ya que en no más de dos horas, por regla general, se contará una historia de forma coral con un principio, un desarrollo y un fin, por lo resultará más asequible que una novela de trescientas páginas, en especial cuando lector está comenzando su andadura. Por otro lado, su lectura individual o colectiva, véase en el aula, ayudaría a desarrollar la expresión tanto oral, por medio de su lectura en voz alta, como escrita, debido a la repetición en voz alta de las palabras que aparecen en el texto.

Según Price, D. (2023) *“The past twenty years have seen the rise of interdisciplinary research into the complex process of reading and enjoying literature, often integrating the perspectives of cognitive psychology, neuroscience, literary studies, and narrative theory.”* (p. 46) La lectura y la escritura son dos de los actos más increíbles que el ser humano puede llegar a hacer, ya que una obra solo existe en la imaginación y tan solo cuando el lector o espectador la consume. O cuando el actor, en el caso del teatro, da vida al personaje.

2.2. Concepción del alumno sobre el teatro

Los alumnos conectan con la música de una manera muy diferente a como lo hacen con el teatro. Durante la adolescencia pueden llegar incluso a creer que las letras de las canciones han sido escritas para ellos y la mayoría de las veces hablan de temas que les interesan desde el punto de vista del yo poético, sin embargo, a la hora de ver o leer teatro deben hacer un esfuerzo un tanto mayor para concentrarse en la historia y reconocer a los diferentes personajes.

Sin embargo, como indica Jing, W. (2017) *“Connected indirectly with perception and ideology, “emotion” is a must-have research conception in studying the relationship between contemporary popular music and youths.”* Mientras que la música ayuda al oyente a identificar

su ideología y es más sencilla de consumir, ya que está presente en multitud de lugares, el teatro en cambio suele ser de pago, por lo que los alumnos no solo tienen que realizar el esfuerzo de acercarse hasta el teatro y estar allí durante un par de horas aproximadamente, sino que también se verán obligados a tener que pagar por la entrada.

En un principio, podría parecer que los jóvenes tendrían todo en su contra a la hora de acercarse al teatro, pero quizá es hora de buscar una nueva alternativa y acercar el teatro a los estudiantes de una manera más innovadora y diferente, y no como se ha venido haciendo hasta ahora en muchos de los centros. Si lo que se pretende es mantener un tipo de enseñanza pasiva, entonces los alumnos se verán obligados a leer una vez más los pasajes sin ningún tipo de disfrute, para una vez pasar de curso, poder cerrar el libro para nunca volver a abrirlo. Sin embargo, si se realiza una lectura activa, interpretando a los personajes, el interés será mucho mayor. Otra alternativa interesante son las adaptaciones como introducción a obras más complejas, como menciona Martínez, P. (2016): "La lectura obligatoria de textos sin una buena elección provocará que ese placer del lector se difumine por la experiencia negativa que supondría, y es aquí donde reside la razón de ser de las buenas adaptaciones." (p. 715)

Cabe destacar que la ley hace al teatro partícipe del contenido curricular, pero como dicen aquellas palabras famosas que se le atribuyen a don Miguel de Unamuno: "Venceréis, pero no convenceréis". Por lo que la solución radica en convencer a los alumnos de los beneficios del teatro y, para ello, se deberá adaptar y ofrecer dentro de un continente más apetecible, explicando, antes de nada, qué es a lo que esos alumnos se van a enfrentar para que se acerquen con una perspectiva nueva y fresca, desechando los prejuicios que el sistema, o los profesores anclados en las antiguas formas de impartir la enseñanza, han ido depositando en las mentes de los estudiantes.

Otro de los problemas que aparecen es el de la preferencia personal de los docentes, ya que, dependiendo del profesor, este estará más interesado en un género teatral, época o autor, y tendrán unos gustos propios, por ello es importante mostrar el contenido a los alumnos y dejar que sean ellos los que decidan cómo trabajar las diferentes obras. Como se verá más adelante, una de las propuestas para la solución de este posible conflicto, sería que crearan ellos mismos las piezas de teatro de corte medieval, pero con un estilo y un vocabulario más cercano a la época actual. Otra de las posibilidades sería llevar a cabo un programa de *podcast*

en el que los mismos alumnos pudieran recitar estos textos o textos que sus compañeros han creado. Aunque la radio, en este caso a la carta, no es un medio tan moderno, está de moda y cada vez es mayor el número de oyentes de *podcast* en el mundo entero. El uso del castellano también ayudaría a su promoción, por lo que los alumnos tendrían la posibilidad de compartirlo en internet y enviarlo a otros colegios para que otras personas de la misma edad se beneficiaran de ello.

Los juegos de rol, como *Dungeons and Dragons*, o los videojuegos, tienen cada vez una mayor cabida entre los jóvenes y esto se debe, mayoritariamente, a la oportunidad que estos les brindan de jugar y experimentar en un mundo imaginario fingiendo que son personajes con identidades y personalidades diferentes a las reales, en una época en la que todavía se están formando, realizando una especie de experimento de ensayo-error, una oportunidad que el teatro también les podría brindar por medio de su interpretación y de la improvisación.

2.3. Aplicación del teatro a la vida real

Como se menciona en el punto anterior, el teatro sirve a los adolescentes como medio en el que experimentar con diferentes realidades, pero también como una oportunidad para desarrollar la creatividad y la imaginación, ya sea desde el punto de vista de la escritura de textos, desde la lectura dramatizada en la cual pondrán diferentes voces e interpretarán a los personajes, desde el punto de vista de la imaginación al escuchar los diálogos leídos en voz alta o desde la consecución y representación del texto teatral por medio de la radiodifusión o en un escenario.

El desarrollo de la expresión oral y escrita también contribuirá al desarrollo de los alumnos en sus carreras profesionales, así como en sus vidas privadas, ya que tanto el uso y el entendimiento como la puesta en práctica del diálogo como principal método de comunicación, les permitirá desarrollar su competencia comunicativa, algo que a su vez, les proporcionará herramientas y capacidades de comunicación de las que podrán beneficiarse durante el resto de sus vidas.

Como define Ros-Sala (2020): Raro es el caso del niño o niña que habla con soltura, controlando todos aquellos elementos de la comunicación que entran en juego durante el acto comunicativo con los demás, sobre todo, en situaciones más formales. (p. 1) Si los

alumnos ya tuvieran los conocimientos suficientes para la vida adulta, no necesitarían acudir todos los días de la semana a su centro educativo. Pero además los diferentes apartados de la enseñanza que los alumnos adquieren durante su vida de estudiantes, los profesores pueden promover en el alumno algo tan importante como la capacidad de aprender a aprender.

Como defiende Buxarrais (2016): La posibilidad de gestión de la información tiene un poder relevante en las redes sociales. Esto significa que puede ponerse al alcance de muchos investigadores que quieren fortalecer el conocimiento y el aprendizaje. (p.17) Está demostrado científicamente que al igual que el uso de las redes sociales puede provocar depresión en ciertos usuarios, también se ha comprobado que los nativos digitales que hacen uso de ellas tienen una mayor capacidad de reacción y de improvisación en comparación con los nativos analógicos, por lo que el uso de la improvisación a la hora de crear y representar textos teatrales les ayudará a seguir mejorando esta capacidad ya adquirida. La improvisación dentro del teatro trae consigo, aparte de una mejora en las habilidades comunicativas, bondades tales como la adquisición de una mayor capacidad de resolución de problemas, ya que pone en práctica diferentes aptitudes y competencias en el individuo a la hora de tener que improvisar soluciones a problemas con carácter imprevisible que surgen en un momento dado, siempre dentro de un contexto particular y dependiendo del tema en cuestión que proponga el texto teatral original por lo que los alumnos aprenderán a tener que solucionar *in situ* las dificultades u obstáculos que vayan apareciendo.

2.4. Importancia del aprendizaje y uso de las TIC para la creación de textos digitales

Belmontes y Magallanes (2024) destacan lo siguiente: "En este sentido, la pandemia por Covid-19 a principios del 2020, interrumpió el cauce educativo en cada país; no obstante, los primeros estudios del impacto de la pandemia, refieren que esta coyuntura era una oportunidad para que la educación a distancia tomara fuerza. " (p.2) Como apuntan los autores, la enseñanza a distancia impuesta por la pandemia fue una oportunidad para que tanto alumnos como profesores pudieran continuar con la educación, pero a la vez desafió a muchos docentes a tener que ponerse al día con diferentes programas informáticos y aunque

muchas personas todavía utilizan papel y lápiz para escribir y preparar sus clases, es una realidad que los dispositivos digitales ocupan un lugar cada vez más importante en el desarrollo de actividades tanto lúdicas como laborales. Por esta razón, es importante tener un conocimiento amplio en el empleo de las mismas, ya que, aunque la mayoría de las herramientas tienen un carácter intuitivo, siempre es recomendable hacer un uso apropiado y conocer sus diferentes posibilidades. Con el fin de desarrollar las capacidades en la competencia digital, se recomienda el uso de las TIC en la enseñanza, en especial los procesadores de textos que tanto facilitan la creación y la edición de los textos digitales. A pesar de la importancia que las nuevas tecnologías tienen en la educación, también se recomienda no dejar de lado los recursos tradicionales, ya que los ordenadores o el internet aún fallan, por lo que siempre es necesario tener una alternativa analógica.

Según Vargas (2015):

“La relación entre nuevas tecnologías y educación está dada no solo por su uso, sino que éstas, deben producir cambios en la escuela e impactar el entorno. Esto significa que debe ir más allá de su enseñanza y de la enseñanza a través de ellas; debe producir cambio de mentalidad, lo importante no es el exceso de información, sino la habilidad para procesarla.”
(p.66)

Muchos trabajos se llevan a cabo con ordenadores, por lo que el conocimiento y el de estos se ha convertido en *conditio sine qua non* a la hora de buscar trabajo, por lo que también resulta conveniente aprender mecanografía, ya que todo conocimiento digital ayuda a la hora de llevar a cabo ciertas tareas diarias. Dicho esto, la tactilidad está cada día más presente en las pantallas, sobre todo en los *smartphones*, y aunque esta tecnología facilite en gran medida ciertas tareas, sigue siendo recomendable el uso de los ordenadores casi ya tradicionales, así como aprender y tener una idea de cómo llevar tareas a cabo en los programas más básicos. También es aconsejable que los alumnos estén familiarizados con la jerga y la terminología computacional, así como que tengan ciertas pautas de programación, aunque estas sean básicas. El conocimiento de programas de edición de audio y vídeo también es apropiado, ya que en muchos puestos de trabajo se exige a los trabajadores que organicen y manejen las redes sociales de la empresa, teniendo que editar en muchos casos los vídeos.

Meneses, Bucheli y Guadalupe defienden los siguiente:

“En consecuencia, el empleo de las TIC en la educación superior ha propiciado la generación y puesta en marcha de estrategias aplicadas a los estudiantes, en el entendido de que estas son empleadas para promover la ciencia y la tecnología mediante la adaptación de los procesos educativos, a través del seguimiento de acciones, políticas y estrategias para su mayor aprovechamiento en el PEA. ” (p.92)

A todo esto se debe sumar la eficiencia y la productividad al hacer un uso correcto de la tecnología, ya que muchas de las herramientas digitales están diseñadas con estos fines y muchas empresas cuentan incluso con programas privados creados dentro de la misma compañía para organizar y gestionar la información que se mueve dentro de la misma.

2.5. Metodología: El aprendizaje basado en proyectos (ABP)

De acuerdo con García, Estrada, Macarulla y Hernández:

“El aprendizaje basado en proyectos (ABPy) es una metodología de carácter colaborativo a través de la que el alumnado debe resolver problemas o situaciones reales. El profesor ha de diseñar un escenario en el que los estudiantes desarrollen un producto que dé respuesta a un problema real. ” (p.8) Como se expone en la cita, la metodología innovadora del aprendizaje basado en proyectos se caracteriza por la consecución de un plan dividido en varios objetivos correlacionados, cada vez más complejos, para la puesta en marcha y consecución de un proyecto final de forma colaborativa. Por lo tanto, los alumnos necesitarán, en primer lugar, diferenciar las distintas partes en las que trabajar para la realización de dicho proyecto.

El aprendizaje basado en proyectos otorga diversos beneficios a los participantes como se observa a continuación:

- **Trabajo en equipo:** Ayuda a la socialización de los individuos dentro del grupo, ya que los alumnos deberán comunicarse entre ellos para conseguir el éxito en común del proyecto. Para ello, deberán hacer uso de su destreza verbal y mejorar su competencia comunicativa, así como ser conscientes de la gestión del tiempo y los recursos de manera tanto individual como colectiva.

- **Lluvia de ideas:** Más mentes producen mayores y variados resultados. Al trabajar en equipo y poner sus ideas en común, los alumnos compartirán sus diferentes puntos de vista, así como las distintas posibilidades a la hora de llevar a cabo la resolución de los problemas que se les plantean.
- **Especialización:** Los alumnos tendrán la oportunidad de poner en marcha diferentes partes dentro del proyecto, al dividir el trabajo que han de realizar tendrán la oportunidad de gestionar y centrarse en una o varias partes del proyecto en particular, en vez de tener que dedicarse a todas y cada una de las partes del proceso.
- **Especialización en varios campos:** Si el proyecto es lo suficientemente grande, los discentes tendrán la oportunidad de realizarse dentro de un segundo campo, ya que el proyecto estará dividido en varios trabajos, ya sea la escritura, grabación, edición tanto de texto como de audio, etc.
- **Inteligencias múltiples:** Los participantes, en la medida en la que esto sea posible, podrán escoger entre las diferentes partes del proyecto donde prefieran trabajar, aunque sería idóneo que las mismas fueran seleccionadas de acuerdo con los campos en los que se sientan más cómodos, aunque siempre es recomendable que intenten involucrarse dentro de otras partes del proyecto que, en un principio, puedan aparecer como un desafío con el objetivo de aprender y mejorar.

2.6. Importancia del *podcast* en la actualidad

El *podcast* ha pasado a ser una forma de entretenimiento más que permite al oyente continuar con su formación en sus múltiples vertientes, aprender sobre nuevos temas o ampliar campos del conocimiento. Este instrumento de comunicación se ha convertido en un medio de masas gracias a sus dos características más importantes:

- **Radio a la carta:** Aunque la radio es un medio que tiene más de cien años, internet y sobre todo los *smartphones* han conseguido reinventarla, ya que mientras que hace solo unos años los oyentes podían escoger entre una selección reducida creada por profesionales del sector, ahora muchos creadores profesionales *freelance* de

contenido, e incluso personas particulares con un dispositivo de grabación e internet en el salón de su casa, pueden crear su propio programa o *podcast* y compartirlo con el mundo.

- **Escucha en cualquier sitio:** Una vez más los *smartphones* son los protagonistas, ya que permiten al oyente disfrutar del *podcast* en cualquier lugar, ya sea en el coche conduciendo hasta el trabajo o en casa limpiando, este tipo de entretenimiento permite el *multitasking*, o dicho en castellano: realizar más de una tarea a la vez.

Otra de las oportunidades que este formato brinda al oyente es especializarse sobre un tema en cuestión, ya que es muy posible encontrar a varios creadores de contenido que hablan sobre un mismo tema, pero desde distintos puntos de vista.

El uso de aplicaciones como *Youtube*, *Spotify*, *Apple Podcast* o incluso *IVoox* ofrecen una amplia selección dentro de su biblioteca con *podcasts* tanto gratuitos como de pago dentro de sus librerías virtuales. En algunos casos, como por ejemplo ocurre con la plataforma *Patreon*, los mismos oyentes pueden proponer temas o hablar directamente con los creadores y así manifestarles sus preferencias.

Otras aplicaciones de pago como, por ejemplo, *Audible España* permiten a día de hoy el acceso a sus subscriptores a todo el contenido de su biblioteca digital, entre las que se pueden encontrar lecturas dramatizadas, pero en las que también aparecen *podcast* de diferentes autores o creadores de contenido.

2.7. Podcast o podcasting como instrumento metodológico en la educación

Una de las principales razones de la propuesta del uso del *podcast* dentro de la metodología del aprendizaje basado en proyectos es que, al terminar el proyecto, los alumnos cuentan con un producto real. Es decir, todo el esfuerzo que pondrán durante las diferentes fases se verá recompensado al final con un resultado duradero en el tiempo que podrán compartir con otros compañeros de colegio o incluso con estudiantes de otros centros.

3. Propuesta de intervención

3.1. Presentación de la propuesta

Como ha quedado demostrado en el marco teórico, debido a la falta de un contenido variado de calidad relacionado con el Teatro Medieval y el *podcast* nace la necesidad de este trabajo. Aunque sí es verdad que el *podcasting* y la radio no son algo novedoso, como se ha matizado en apartados anteriores, estos cada vez van adquiriendo mayor importancia dentro de la sociedad y se han vuelto mucho más populares durante los últimos años, sobre todo desde la aparición y auge de internet.

Ya que anteriormente resultaba más complicada la difusión de ciertos temas en la radio y, por ende, las opiniones eran menos numerosas y, en algunos casos, más tendenciosas, ahora, por el contrario, cada vez son más los programas de *podcast* que existen, lo que a su vez también puede resultar contraproducente, ya que el filtro de la información es menor y en muchos casos los bulos promueven la desinformación o la información sesgada. Por todo ello, cabe destacar la importancia de guiar a los alumnos durante este proyecto, ya que también es importante recalcar que no por tener una opinión y un medio donde expresarla, los locutores no vayan a tener la necesidad y la obligación de preparar su trabajo previamente o de contrastar su contenido.

Desde hace tiempo, las diferentes leyes de educación españolas tienen como objetivo que los alumnos adquieran ciertas competencias, véase la digital, lingüística, personal, social y de aprender a aprender entre otras, para finalmente convertirse en ciudadanos del mundo preparados para vivir en sociedad respetando los diferentes valores y libertades promovidos por las democracias occidentales.

Otro punto importante es hacer llegar a los alumnos la idea de que el hombre como ser humano no ha cambiado tanto con el paso del tiempo y es muy probable que muchos de los sentimientos o valores que los discentes experimentan hoy en día fueran muy parecidos, si nos los mismos, a los de los jóvenes de hace quinientos años. Estas emociones sobre todo se pueden ver plasmadas en las obras de teatro y en los textos de ficción, ya que son un reflejo

de la realidad de la sociedad de la época y en muchos casos tienen que ver con los temas del día a día, sentimientos y pasiones de la sociedad de la época.

3.2. Contextualización de la propuesta

La siguiente propuesta se da en un centro educativo que se encuentra cercano a la Plaza Mayor de Ciudad Rodrigo y cuya renta socioeconómica supera ligeramente la media. La directiva del colegio ofrece y promueve que los docentes tengan la oportunidad de asistir a cursos sobre nuevas tecnologías y educación, también invierte dinero en equipos y normalmente apoya las propuestas de los profesores cuando piden permiso para que los alumnos asistan a excursiones tanto dentro como fuera de la ciudad.

Desde hace unos meses la directora está interesada en que los alumnos lleven a cabo un proyecto basado en la creación de un *podcast* desde el colegio, en el que los estudiantes puedan hablar de la vida dentro del mismo, así como desarrollar proyectos que estén relacionados con su aprendizaje. Aunque hasta ahora no se ha realizado, varios profesores se han puesto en contacto con la emisora local, quienes les han ofrecido la oportunidad de que los alumnos realicen un *podcast* semanal utilizando los equipos de la radio, permitiéndoles también hacer uso del programa una vez grabado en el caso de que los discentes lo quieran subir a internet.

La clase de 3º de la ESO está formada por catorce alumnos que, aunque pueden llegar a ser un poco pasivos durante las lecciones, están realmente emocionados con el proyecto del *podcast* que se llevará a cabo en la clase de Lengua Castellana y Literatura. La clase cuenta con una repetidora con dislexia y un alumno con TEA, a quien el resto del grupo ha acogido con cariño y siempre le ayudan cuando lo necesita. Todos los alumnos han tenido contacto con las TIC y saben utilizar un ordenador y un teléfono móvil, aunque mayoritariamente lo utilizan para escribir trabajos en Word, hacer presentaciones en PowerPoint o Canva y, principalmente, para las redes sociales. En cuanto al teatro, ninguno de los alumnos asiste de forma asidua al teatro, aunque todos han visto al menos una obra de teatro en sus vidas. La mayoría de ellos hacen uso de la plataforma de vídeo Netflix o de alguna otra plataforma parecida, aunque les resulta un gran esfuerzo ver las películas enteras y prefieren capítulos de veinte o cuarenta minutos.

3.3. Intervención en el aula

3.3.1. Objetivos

3.3.1.1 Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media

3.3.1.2 Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época

3.3.1.3 Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones

3.3.1.4 Realizar pruebas de grabación en una radio profesional

3.3.1.5 Socialización del *podcast*

3.3.2. Competencias

Dentro del marco legal de la Ley Orgánica de Educación LOMLOE la propuesta didáctica se basa en su mayoría en el uso y la promoción de las siguientes competencias:

Tabla 1. Competencias y descripciones

Competencia	Descripción
CCL (Competencia en Comunicación Lingüística)	Se centra en la capacidad de comunicarse del alumno.
CD (Competencia Digital)	Se centra en el manejo de la información por parte del alumno.
CE (Competencia Emprendedora)	Se centra en la capacidad de iniciativa y del desarrollo personal del alumno.
CCEC (Competencia en Conciencia y Expresión Cultural)	Se centra en la capacidad del alumno de reconocer y entender su propia cultura, así como el reconocimiento y la aceptación del resto de culturas.
CC (Competencia Ciudadana)	Se centra en el comportamiento del alumno como ciudadano de forma tanto individual como en sociedad.
CPSAA (Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender)	Se centra en la capacidad que tiene el alumno de aprender por sí mismo.

3.3.3. Contenidos

- El discurso radiofónico
- Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media
- Realización de pruebas de grabación con un teléfono móvil en un espacio habilitado para ello
- Escritura creativa
- Radiodifusión y difusión por medio de las redes sociales

3.3.4. Metodología

La metodología de esta propuesta didáctica se basa en que el alumno como protagonista absoluto del proyecto tendrá que utilizar todas sus habilidades y capacidades para trabajar en grupo con el fin de llevar a cabo el desafío propuesto por el profesor. El docente, por otra parte, actuará como guía que acompañará durante todas y cada una de las diferentes partes a los alumnos, sirviendo también de consejero y resolviendo dudas. Los estudiantes, después de tener una idea clara sobre el proyecto que van a realizar, tendrán que investigar de manera individual y convertirse en escritores, *podcasters*, editores de sonido y administradores de redes sociales para grabar y publicar un *podcast* que podrá ser escuchado por otros alumnos en *internet*.

3.4. Organización y puesta en marcha del proyecto

Para que el proyecto funcione es necesario que tanto los alumnos como el docente tengan claro en qué van a trabajar, por lo que el profesor propondrá un plan con los diferentes pasos a seguir para la resolución de los problemas a los que se buscará dar soluciones.

La idea es que los alumnos trabajen en grupos de cinco personas elegidas por el docente, en cada uno de los grupos se incluirá a tres alumnos convencionales, un alumno más aventajado y un alumno con necesidades educativas o especiales. Se propone que las actividades se realicen en grupo ya que, si se realizaran de forma individual, la ejecución del proyecto no sería viable, ya que habría demasiados *podcasts* y sería contraproducente a la hora de evaluar cada uno de estos trabajos. Por esta misma razón se recomienda que los grupos no

sobrepasen los cinco alumnos, ya que esto iría en detrimento de la evaluación una vez más. Al trabajar con grupos pequeños, los alumnos tienen la ventaja de experimentar con una metodología basada en el cooperativismo, donde todos y cada uno de los alumnos podrán aportar de acuerdo a sus capacidades, y en el constructivismo, donde las ideas individuales se aportan al grupo en común con el fin de alcanzar un producto final de mayor calidad en el que todos los participantes han sumado acorde a sus capacidades.

Por otra parte, el profesor también se podrá beneficiar de dividir la clase en grupos pequeños, ya que la evaluación de un grupo de cinco alumnos será mucho más objetiva y completa que la que se pudiera dar en grupos más grandes. También es necesario destacar que al tratarse de un grupo de cinco personas, se facilita el desempate en caso de necesidad de resolución de un conflicto o desacuerdo, ya que los alumnos podrían votar si esto fuera necesario, siempre teniendo en cuenta y valorando todas y cada una de las opiniones personales.

Cada grupo contará con un representante que será el encargado de la comunicación con el profesor, explicando al final de cada clase los avances que se hayan producido en el proyecto y formulará las preguntas pertinentes. El profesor, a su vez, actuará como guía al que los alumnos podrán acceder cada vez que sea necesario.

Por último, se recomienda trabajar de manera transversal con alguno de los otros profesores, como, por ejemplo, los profesores de tecnología para la edición del audio o de arte para la creación de un cartel digital para las redes sociales.

- **Planteamiento del tema y búsqueda de bibliografía:** El profesor, después de haber explicado el tema correspondiente sobre el teatro en la Edad Media, pedirá a los alumnos que busquen los textos necesarios para tener una idea clara sobre lo que deben hacer. El docente explicará a los discentes la finalidad de la tarea para que puedan comenzar a plantear ideas.
- **Comienzo del proyecto:** los alumnos se podrán de acuerdo para comprender las partes que se deben llevar a cabo y repartirlas entre ellos para su resolución. Podrán para ello realizar una lluvia de ideas y hablar sobre las tareas que más les llaman la atención de forma individual.
- **Propuesta del proyecto:** Los alumnos se reunirán con el profesor para explicar su proyecto y la ejecución del mismo, teniendo muy claro en todo momento las diferentes partes que deberán realizar cada uno.

- **Creación de los textos:** Una vez los textos estén terminados, todo el grupo celebrará una reunión para realizar los cambios pertinentes, si estos fueron necesarios.
- **Creación de los guiones:** Al igual que en el punto anterior, los alumnos se reunirán para la creación de los guiones y decidir quién escribirá el texto, quién interpretará a qué personajes y quién hará las veces de técnico que se encargará de la grabación y edición del programa.
- **Grabación del *podcast*:** Uno o varios alumnos grabarán y editarán el *podcast* si esto fuera necesario. Los alumnos pueden elegir a alguien dentro del grupo responsable de sonido o, por el contrario, podrán dividirse todas y cada una de las tareas.

El docente intervendrá en el proceso de creación ayudando a los alumnos y solventando dudas cuando estas aparezcan, también actuará de guía-moderador siempre que los alumnos necesiten su consejo o no tengan claro cuál es el siguiente paso.

3.4.1. Cronograma y secuenciación de actividades

El proyecto se ha dividido en diez actividades y, como se muestra en la siguiente tabla, algunas de ellas se llevarán a cabo durante varias sesiones. Todas cuentan con 50, sumando un total de 17 sesiones a realizar durante cualquier momento del curso académico, aunque se recomienda que no haya vacaciones de por medio para que no se pierda el ritmo de aprendizaje.

Tabla 2. Cronograma de actividades

Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	Actividad 5
1 sesión	1 sesión	4 sesiones	2 sesiones	2 sesiones
Actividad 6	Actividad 7	Actividad 8	Actividad 9	Actividad 10
2 sesiones	1 sesión	2 sesiones	1 sesión	1 sesión

A continuación, se detallan las diferentes actividades para la propuesta didáctica:

3.4.1.1 Actividad 1

Tabla 3. Actividad 1

Título	Actividad
Juglares del siglo XXI	1
Objetivos	
Entender la sociedad y la época en la que se ambienta el teatro medieval Conocer los temas más importantes del teatro en la Edad Media Mostrar a los alumnos la naturaleza del proyecto que van a realizar	
Contenidos	
- El teatro de la Edad Media - El <i>podcast</i> , qué es y para qué sirve	
Metodología	Competencias
En primer lugar, el profesor enseñará el tema del teatro en la Edad Media hasta que los alumnos se sientan cómodos con la explicación y tengan una idea clara, el docente describirá entonces el formato del <i>podcast</i> . Una vez hecho esto, los alumnos recibirán información sobre el funcionamiento del proyecto, para ello, se les comentará que deberán crear textos teatrales divididos en grupos de cinco personas y que deberán basarlos en el género del teatro medieval.	CCL, CD, CCEC, CC, CPSAA
Descripción de las actividades	Temporalización
1) Descripción de la actividad: El docente mostrará a los discentes las pautas a seguir para la puesta en marcha del proyecto.	1 sesión 50 minutos
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase Pizarra Ordenador Powerpoint Docente Apuntes	Clase

Atención a la diversidad
No se necesitan adaptaciones en este caso, ya que el docente enviará los apuntes a los alumnos por medio de Google Classroom con el fin de que los traigan impresos y los desarrollará de forma oral durante la explicación.

3.4.1.2 Actividad 2

Tabla 4. Actividad 2

Título	Actividad
Personajes del medievo en busca de un autor	2
Objetivos	
Organizar la clase en grupos de cinco personas Desarrollar el pensamiento crítico y el creativo Investigar de manera tanto individual como grupal Fomentar las cualidades organizativas de los alumnos y de gestión del tiempo	
Contenidos	
Ideas para la creación de un texto teatral Propuesta de trabajo para la realización del <i>podcast</i>	
Criterios de evaluación y ponderación	
Cualidades organizativas y de gestión del tiempo Uso del pensamiento crítico Uso del pensamiento creativo Desarrollo de las capacidades de investigación	
Metodología	Competencias
Durante los diez primeros minutos, el docente dividirá a los alumnos en grupos de cinco personas con el fin de que los grupos no sean demasiado numerosos y de que, en caso de empate, los discentes puedan llegar a un acuerdo. Una vez realizados los grupos, los alumnos trabajarán en la propuesta, para ello tendrán 40 minutos, durante los que realizarán una búsqueda de textos teatrales medievales en internet y una lluvia de ideas para el proyecto, por último, dividirán el trabajo a realizar. Una vez pasado el tiempo, tendrán 10 minutos para mostrar la propuesta al profesor.	CCL, CD, CE, CPSAA y CC

Descripción de las actividades	Temporalización
<p>1) Búsqueda de bibliografía: Los alumnos tendrán 20 minutos para buscar, cada uno de ellos en un ordenador, textos teatrales medievales para obtener ideas que apuntarán en un cuaderno. Gracias a la explicación de la sesión anterior y a los apuntes del profesor, los alumnos tendrán una idea clara sobre qué deberán buscar en internet.</p> <p>2) Lluvia de ideas: Durante 15 minutos, los alumnos pondrán en común lo que han encontrado en internet y realizarán una lluvia de ideas con el fin de preparar un plan de trabajo.</p> <p>3) División del trabajo: El grupo tendrá 5 minutos para decidir las diferentes partes del trabajo y los responsables de estas, también escogerán a un líder o representante que será el encargado a partir de ahora de la comunicación con el docente, si este faltara durante algunas de las sesiones, el resto de participantes escogerán un líder para ese día, con la ayuda del profesor si fuera necesario el desempate.</p> <p>4) Propuesta: Los representantes de cada grupo expondrán al profesor delante de la clase cómo van a llevar a cabo su propuesta.</p>	<p>1 Sesión</p> <p>Actividad 1: 20 minutos</p> <p>Actividad 2: 15 minutos</p> <p>Actividad 3: 5 minutos</p> <p>Actividad 4:</p>
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase, pizarra, ordenador, internet, apuntes y docente.	Grupos de 5 personas
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Heteroevaluación y coevaluación.</p> <p>El profesor evaluará desde el exterior el trabajo de los alumnos y la propuesta de los mismos. (0,25)</p> <p>Los alumnos se evaluarán los unos a los otros dentro del grupo en función del trabajo realizado, las ideas propuestas y el interés en el proyecto. (0,25)</p> <p>Esta actividad tiene una validez de un 5% sobre el total de la nota, lo que equivale a 0,5 puntos.</p>	
Atención a la diversidad	
Los alumnos del grupo podrán ayudar a la alumna con dislexia y al alumno TEA. El docente se acercará al grupo para comprobar el trabajo de los alumnos en general, pudiendo hacer cambios en el momento si fuera necesario o prestando ayuda.	

3.4.1.3 Actividad 3

Tabla 5. Actividad 3

Título	Actividad
Trabajo en el scriptorium	3
Objetivos	

<p>Poner ideas en común para la creación de los textos Crear personajes memorables Buscar temas actuales e introducirlos en el texto Practicar la escritura creativa Aprender a editar un texto</p>	
Contenidos	
<p>Temas y personajes en el medioevo Escritura creativa</p>	
Criterios de evaluación y ponderación	
<p>Cualidades organizativas y de gestión del tiempo Uso del pensamiento crítico Desarrollo de las capacidades creativas y de la escritura</p>	
Metodología	Competencias
<p>Los alumnos dispondrán de 3 sesiones para la creación de los textos medievales que se representarán en el <i>podcast</i>. Para ello, comenzarán a trabajar con sus grupos y los ordenadores. Llevarán a cabo el trabajo en el programa Word. Primero deberán crear los personajes y elegir los temas que aparecerán en los textos teatrales, para después escribir el texto y editarlo en común.</p>	<p>CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC</p>
Descripción de las actividades	Temporalización
<p>El docente explicará durante los 10 minutos de la primera clase la organización de las siguientes 4 sesiones con el fin de que todos los alumnos tengan claro el trabajo que deben llevar a cabo. Los diez primeros minutos de cada sesión estarán destinados a la organización de la clase y las explicaciones del docente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Número y creación de personajes: Los discentes investigarán en internet para encontrar métodos que les enseñen a cómo crear personajes memorables. Deberán crear cinco personajes o cuatro personajes y un narrador, uno para cada uno de los integrantes del grupo. La actividad número 1 ocupará el resto de la primera sesión. 2) Búsqueda del tema o los temas a tratar: Los alumnos revisarán sus apuntes y buscarán en internet, si fuera necesario, con el objetivo de tener una idea clara de los temas que aparecen en el teatro de la Edad Media, deberán elegir uno o varios de los temas que todavía aparecen hoy en día en nuestra sociedad. (Amor, dinero, venganza, poder, etc.) 3) Trama: Los alumnos deberán dividir el contenido de la obra en tres actos cortos, con las divisiones clásicas de inicio, desarrollo y desenlace. 4) Escritura: Los docentes deberán escribir una obra corta de teatro con un claro estilo medieval, para ello, deberán utilizar un lenguaje parecido y no podrán hacer uso de anacronismos de ningún tipo. 	<p>4 sesiones de 50 minutos</p> <p>Actividad 1: Una sesión</p> <p>Actividad 2: 20 minutos</p> <p>Actividad 3: 20 minutos</p> <p>Actividad 4: Una sesión</p> <p>Actividad 5: Una sesión</p>

<p>5) Reescritura y edición: Se destinará una sesión a la reescritura del texto, edición y corrección del texto.</p>	
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase, pizarra, ordenador, internet, apuntes, docente, cuaderno y bolígrafo.	Grupos de 5 personas
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Autoevaluación y heteroevaluación. El profesor evaluará desde el exterior el trabajo de los alumnos y la propuesta. (0,5) Los alumnos se evaluarán a sí mismos en función del trabajo realizado, las ideas propuestas, el interés en el proyecto y su ejecución. (0,5) Esta actividad tiene una validez de un 10% sobre el total de la nota, lo que equivale a 1 punto.</p>	
Atención a la diversidad	
Se grabará el audio del texto de los personajes para facilitar la memorización del texto a la alumna con dislexia.	

3.4.1.4 Actividad 4

Tabla 6. Actividad 4

Título	Actividad
El mejor teatro, el aula	4
Objetivos	

<p>Representar los textos enfrente de la clase para comprobar que funcionan Desarrollar la capacidad comunicativa delante del grupo clase Buscar <i>feedback</i> con el objetivo de mejorar los textos teatrales Entrenar la resiliencia</p>	
Contenidos	
<p>Interpretación de una obra teatral de corte medieval Temas del teatro medieval</p>	
Criterios de evaluación y ponderación	
<p>Calidad de los textos creados hasta ahora Escucha y capacidades comunicativas</p>	
Metodología	Competencias
<p>Los alumnos memorizarán en casa los textos que han creado y ensayarán en la clase durante una de las sesiones. En la segunda sesión, los alumnos representarán la obra que han creado delante del resto de los compañeros.</p>	<p>CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC</p>
Descripción de las actividades	Temporalización
<p>El docente explicará durante los 10 minutos de la primera clase la organización de las siguientes 2 sesiones con el fin de que todos los alumnos tengan claro el trabajo que deben llevar a cabo. Los diez primeros minutos de cada sesión estarán destinados a la organización de la clase y las explicaciones del docente.</p> <p>1) Ensayo de la obra: Se utilizará una sesión para que los alumnos ensayen el texto que han creado.</p> <p>2) Interpretación de la obra: Se utilizará una sesión para que los alumnos representen el texto que han creado, así como los personajes delante del grupo clase.</p>	<p>2 sesiones de 50 minutos</p> <p>Actividad 1: Una sesión</p> <p>Actividad 2: Una sesión</p>
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
<p>Clase, docente y textos impresos.</p>	<p>Grupos de 5 personas</p>
Procedimientos e instrumentos de evaluación	

<p>Coevaluación y heteroevaluación. El profesor evaluará desde el exterior el trabajo de los alumnos y la propuesta llevada a cabo. (0,25) Los alumnos se evaluarán unos a los otros en función del trabajo realizado, el texto expuesto y la interpretación de las obras. (0,25) Esta actividad tiene una validez de un 5% sobre el total de la nota, lo que equivale a 0,5 puntos.</p>
Atención a la diversidad
<p>Si fuera necesario, los alumnos con necesidades especiales podrían tener un apuntador y que sería alguno de los alumnos que no están interpretando en ese momento. Si la memorización de los textos fuera demasiado complicada, podrían utilizar una copia del texto durante la representación.</p>

3.4.1.5 Actividad 5

Tabla 7. Actividad 5

Título	Actividad
Aprendiendo a ser <i>podcasters</i> – Primera parte	5
Objetivos	
<p>Crear un guion de calidad en el que incluir el texto teatral creado por los diferentes grupos Trabajar en equipo teniendo en cuenta las ideas de los iguales Desarrollar la escucha activa, el pensamiento crítico y la creatividad</p>	
Contenidos	
<p>El <i>podcast</i> Escritura de un guion con una estructura clara</p>	
Criterios de evaluación y ponderación	
<p>Cualidades organizativas y de gestión del tiempo Uso del pensamiento crítico Desarrollo de las capacidades creativas y de la escritura Calidad del guion Capacidades de comunicación y de liderazgo</p>	
Metodología	Competencias
<p>Los alumnos dispondrán de 2 sesiones para la creación de un guion de radio o <i>podcast</i> que crearán con la herramienta <i>Word</i> . La primera sesión estará destinada al trabajo en grupo para la creación de la estructura del guion, para ello, los alumnos se sentarán con su grupo y decidirán cuál es la mejor manera de crear dicha estructura. Podrán buscar ideas en internet y, al final de la clase, deberán</p>	<p>CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC</p>

<p>haber creado una estructura para el guion que desarrollarán durante la segunda sesión.</p> <p>El profesor expondrá varias ideas para que los alumnos puedan trabajar con ellas, por ejemplo, uso de narrador, entrevista a personajes que aparecen en la obra teatral, viaje al pasado, visita a la corte o plaza pública dependiendo de la temática, etc. Durante la segunda sesión, los alumnos deberán finalizar el guion, incluyendo el texto dentro de la estructura elegida.</p>	
Descripción de las actividades	Temporalización
<p>El docente explicará durante los 10 minutos de la primera clase la organización de las siguientes 2 sesiones con el fin de que todos los alumnos tengan claro el trabajo que deben llevar a cabo. Los diez primeros minutos de cada sesión estarán destinados a la organización de la clase y las explicaciones del docente.</p> <p>1) Diseño de la estructura del guion: Se destinará una sesión a la reescritura del texto, edición y corrección del texto.</p> <p>2) Escritura del guion: La segunda sesión de esta actividad se utilizará para la escritura del guion.</p>	<p>2 sesiones de 50 minutos</p> <p>Actividad 1: Una sesión</p> <p>Actividad 2: Una sesión</p>
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase, ordenador, internet, apuntes, docente, cuaderno y bolígrafo.	Grupos de 5 personas
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Coevaluación y heteroevaluación.</p> <p>El profesor evaluará desde el exterior el trabajo de los alumnos y la propuesta realizada. (0,5)</p> <p>Los alumnos se evaluarán los unos a los otros en función del trabajo realizado, las ideas propuestas, el interés en el guion y su ejecución. (0,5)</p> <p>Esta actividad tiene una validez de un 5% sobre el total de la nota, lo que equivale a 1 punto.</p>	
Atención a la diversidad	
Si fuera necesario, se grabaría el audio del guion para facilitar la comprensión y la memorización del texto a la alumna con dislexia.	

3.4.1.6 Actividad 6

Tabla 8. Actividad 6

Título	Actividad
Aprendiendo a ser <i>podcasters</i> – Segunda parte	6
Objetivos	
<p>Aprender a ambientar un <i>podcast</i> con sonidos y música Aprender a trabajar para mejorar cada parte de un proyecto</p>	
Contenidos	
<p>Sonidos de ambientación en el <i>podcast</i> La música dentro del <i>podcast</i>: cómo crear una entrada y una lida y música de ambientación</p>	
Criterios de evaluación y ponderación	
<p>Desarrollo de las capacidades creativas Gestión del tiempo Gestión de los sonidos y la música dentro del <i>podcast</i> Capacidades de comunicación y de liderazgo Habilidades a la hora de utilizar las TIC</p>	
Metodología	Competencias
<p>Los alumnos dispondrán de una sesión para buscar música sin derechos de autor en internet que puedan utilizar en el <i>podcast</i>. También deberán buscar y encontrar bancos de sonidos para su uso durante el programa después de tener una idea clara de cómo funcionará gracias a la estructura y el contenido. Deberán añadir una música de cabecera y música de salida, así como todos los sonidos que tengan que ver con el texto y sean necesarios: lucha de espadas, puertas abriéndose o cerrándose, relincho de caballos, etc. Los discentes dispondrán de una segunda sesión en la que realizarán varias pruebas para grabar los <i>podcasts</i> con los guiones y los textos teatrales que han venido preparando hasta ahora.</p>	CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC
Descripción de las actividades	Temporalización

<p>El docente explicará durante los 10 minutos de la primera clase la organización de las siguientes 2 sesiones con el fin de que todos los alumnos tengan claro el trabajo que deben llevar a cabo. Los diez primeros minutos de cada sesión estarán destinados a la organización de la clase y a las explicaciones del docente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Búsqueda de sonidos para la ambientación: Se utilizarán 20 minutos para encontrar y descargar todos los sonidos necesarios para la ambientación del <i>podcast</i>. 2) Búsqueda de música para la apertura y salida del <i>podcast</i>: Se utilizarán 20 minutos para encontrar y descargar la música libre de autor necesaria para añadir al <i>podcast</i>. 3) Grabación del <i>podcast</i> con los teléfonos móviles: Los responsables de cada grupo traerán el teléfono al aula y se dispondrán a grabar el <i>podcast</i> como prueba antes de grabarlo en la radio. 	<p>2 sesiones de 50 minutos</p> <p>Actividad 1: 20 minutos</p> <p>Actividad 2: 20 minutos</p> <p>Actividad 3: Una sesión</p>
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase, ordenador, internet, texto teatral, docente, cuaderno y bolígrafo.	Grupos de 5 personas
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Heteroevaluación y coevaluación: El profesor evaluará desde el exterior el trabajo de los alumnos y los sonidos y la música que han encontrado y que piensan utilizar. (0,25) Los alumnos se evaluarán los unos a los otros en función del trabajo realizado, las ideas propuestas, el interés en el guion y su ejecución. (0,25) Esta actividad tiene una validez de un 5% sobre el total de la nota, lo que equivale a 0,5 punto.</p>	
Atención a la diversidad	
El resto de los compañeros del grupo pueden ayudar a la alumna con dislexia a la búsqueda por internet, en caso de que fuera necesario.	

3.4.1.7 Actividad 7

Tabla 9. Actividad 7

Título	Actividad
Jornada de reflexión	7
Objetivos	

<p>Reflexionar sobre lo aprendido hasta ahora Repasar los temas del teatro medieval y compararlos con los temas de hoy Conversar sobre la vida en la Edad Media y la vida en la actualidad: Temas, entretenimiento, trabajos, etc.</p>	
Contenidos	
<p>La sociedad de la Edad Media El teatro en la Edad Media y la cultura en general</p>	
Criterios de evaluación y ponderación	
<p>Desarrollo de las capacidades de comprensión Desarrollo del pensamiento crítico Puesta en práctica de las habilidades de comunicación y los turnos de palabra Generación de opiniones y respeto hacia los demás</p>	
Metodología	Competencias
<p>Los alumnos dispondrán de una sesión para debatir con el grupo clase y el docente sobre las semejanzas y diferencias que se han producido en la sociedad desde la Alta y la Baja Edad Media y cuanto ha cambiado el mundo. El docente preparará diversas preguntas para continuar con la conversación y los discentes podrán hacer preguntas, despejar dudas y conversar, siempre respetando los turnos de palabra. Entre todos, al final de la clase, escribirán unas diez líneas con los conceptos más importantes en el cuaderno como reflexión de la sesión. Los grupos trabajarán juntos una vez más y decidirán los tres conceptos o frases más importantes de los expuestos, el representante del grupo lo pondrá en común con el docente. El profesor escribirá los conceptos elegidos por todos los grupos, siempre que estos no se repitan, y los escribirá en la pizarra o en <i>PowerPoint</i>.</p>	<p>CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC</p>
Descripción de las actividades	Temporalización
<p>El docente explicará durante los 5 primeros minutos de la sesión los temas a tratar durante la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Charla en común sobre la sociedad y vida en la Edad Media: Esta actividad durará 30 minutos y los estudiantes podrán poner en común sus ideas e inquietudes guiados por el docente, ya que será el que vaya formulando preguntas de vez que cuando para que avance la clase. 2) Reflexión de los estudiantes: Se utilizarán 15 minutos para escribir y compartir los conceptos que los estudiantes encuentran más fascinantes sobre las diferencias entre la sociedad del medievo y la sociedad actual. Por último, el docente escribirá lo que los alumnos hayan considerado más importante y lo pondrá todo en la pizarra o en un <i>PowerPoint</i>. 	<p>1 sesión de 50 minutos</p> <p>Actividad 1: 30 minutos Actividad 2: 15 minutos</p>

Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase, ordenador, internet, texto teatral, docente, cuaderno y bolígrafo.	Grupos de 5 personas
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Heteroevaluación: El profesor evaluará desde el exterior el trabajo de los alumnos y los sonidos y la música que han encontrado y que piensan utilizar. Esta actividad tiene una validez de un 5% sobre el total de la nota, lo que equivale a 0,5 puntos.</p>	
Atención a la diversidad	

3.4.1.8 Actividad 8

Tabla 10. Actividad 8

Título	Actividad
<i>Podcasters</i> por un día	8
Objetivos	
Grabar el <i>podcast</i> Conocer cómo funciona la radio por dentro	
Contenidos	
La radio El <i>podcast</i>	
Criterios de evaluación y ponderación	
Desarrollo de las capacidades comunicativas Puesta en práctica todo lo aprendido hasta ahora y del trabajo realizado	
Metodología	Competencias
Los alumnos se desplazarán hasta la radio local con el fin de grabar los diferentes <i>podcasts</i> en los que han estado trabajando durante los últimos meses. El profesor les explicará cómo funciona la radio y cuáles son las expectativas. Una vez todo el mundo esté listo, comenzará la grabación.	CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC

Descripción de las actividades	Temporalización
<p>Una vez que los alumnos estén en la radio, se prepararán para grabar las diferentes locuciones.</p> <p>1) Grabación del <i>podcast</i>: Los diferentes grupos irán pasando uno a uno y grabarán los programas, una vez finalizada la locución, pasará el siguiente grupo hasta que todos hayan finalizado.</p>	<p>2 sesiones de 50 minutos cada una</p> <p>Actividad 1: 100 minutos</p>
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
<p>Clase, docentes, técnico de sonido, mesa de mezclas, estación de radio, micrófonos, ordenadores, guiones, programa de edición de sonido.</p>	<p>Clase y grupos de 5 personas</p>
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Heteroevaluación: El profesor evaluará cómo han hecho los alumnos la grabación. Esta actividad tiene una validez de un 40% sobre el total de la nota, lo que equivale a 4 puntos.</p>	
Atención a la diversidad	
<p>Varios profesores acompañarán al docente encargado de la actividad para asistir los alumnos con dislexia y con TEA en caso de que alguno de ellos necesite ayuda con la actividad.</p>	

3.4.1.9 Actividad 9

Tabla 11. Actividad 9

Título	Actividad
<p>Editores de <i>podcast</i> por un día</p>	<p>9</p>
Objetivos	
<p>Editar el <i>podcast</i> Trabajar en grupo</p>	

Contenidos	
La radio El <i>podcast</i> Edición de sonido	
Criterios de evaluación y ponderación	
Calidad de la edición y del <i>podcast</i> como producto final Esfuerzo puesto por el alumno durante todo el proceso de creación del <i>podcast</i> hasta este punto	
Metodología	Competencias
Los alumnos se dispondrán a editar el <i>podcast</i> y añadir los sonidos y música que prepararon durante la sesión número 6. El grupo dividirá el programa en cinco partes y cada uno de los participantes del grupo trabajará en una de las partes.	CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC
Descripción de las actividades	Temporalización
<p>El profesor utilizará los primeros 10 minutos de la clase para explicar el contenido de la sesión y explicar cómo funciona el programa de edición. Para ello explicará las herramientas de cortar y pegar, así como la edición del volumen.</p> <p>1) Edición de <i>podcast</i>: Los alumnos tendrán 40 minutos para añadir la música y los sonidos al programa en un ordenador de forma individual, una vez hecho esto, el representante de cada grupo pondrá todas las partes en común y exportará el archivo ya listo para su difusión.</p>	<p>1 sesión 50 minutos</p> <p>Actividad 1: 40 minutos</p>
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase, docentes, ordenadores, guiones, <i>podcasts</i> , auriculares.	Grupos de 5 personas
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Autoevaluación y heteroevaluación: El profesor evaluará el resultado final. (0,5) Cada alumno se evaluará a sí mismo. (0,5) Esta actividad tiene una validez de un 10% sobre el total de la nota, lo que equivale a 1 punto.</p>	
Atención a la diversidad	

El docente ayudará al alumno TEA con la edición si fuera necesario.

3.4.1.10 Actividad 10

Tabla 12. Actividad 10

Título	Actividad
Administrador de redes sociales por un día	10
Objetivos	
<p>Aprender a difundir el <i>podcast</i>. Aprender a crear publicaciones en las diferentes redes sociales del colegio para una mayor difusión del <i>podcast</i>.</p>	
Contenidos	
<p>Las redes sociales El <i>podcast</i></p>	
Criterios de evaluación y ponderación	
<p>Control de las redes sociales y de la calidad de las publicaciones para la difusión del <i>podcast</i>. Calidad de cartel para la difusión del <i>podcast</i>.</p>	
Metodología	Competencias
<p>Los alumnos utilizarán los ordenadores para crear las diferentes publicaciones, cada integrante del grupo trabajará con una red social. Los alumnos tendrán la oportunidad de crear un cartel promocional para el <i>podcast</i> en <i>PowerPoint</i>. Una vez todas las publicaciones hayan sido creadas y adaptadas para las diferentes redes sociales, el responsable de grupo se dispondrá a subirlas. Si los alumnos hubieran creado el cartel en la clase de arte, lo podrían añadir directamente a las redes sociales durante esta sesión.</p>	<p>CCL, CD, CE, CPSAA, CCEC y CC</p>
Descripción de las actividades	Temporalización

<p>El profesor utilizará los primeros 10 minutos de la lección para explicar a los alumnos qué deben hacer. También podrá dar unas nociones básicas sobre cómo crear una publicación en las redes sociales añadiendo texto e imágenes si esto fuera necesario.</p> <p>1) Difusión del <i>podcast</i>: Los diferentes grupos trabajarán en la promoción y difusión del <i>podcast</i> por medio de internet, para ello, crearán varias publicaciones en las redes sociales del colegio. Si fuera posible, también se subirían los <i>podcasts</i> a la página <i>web</i> del centro.</p>	<p>1 sesión 50 minutos</p> <p>Actividad 1: 40 minutos</p>
Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Agrupamiento
Clase, docentes, ordenadores, <i>podcasts</i> , redes sociales, PowerPoint.	Grupos de 5 personas
Procedimientos e instrumentos de evaluación	
<p>Heteroevaluación: El profesor evaluará el contenido que los alumnos han subido a las redes sociales. Esta actividad tiene una validez de un 10% sobre el total de la nota, lo que equivale a 1 punto.</p>	
Atención a la diversidad	
Los profesores ayudarán a la alumna con dislexia a escribir el contenido de las diferentes publicaciones.	

3.4.2. Recursos

Todos los recursos necesarios para la consecución de las actividades aparecen en los diferentes apartados en el punto anterior, pero con el fin de facilitar la comprensión y ofrecer una visión conjunta, se ha decido hacer un listado con todos ellos de manera más esquemática. La división se ha realizado entre recursos materiales, entre los que se dividen entre tradicionales e innovadores, y los recursos personales, divididos a su vez entre internos y externos. Aunque muchos de los recursos innovadores se podrían considerar ya tradicionales, como por ejemplo *internet*, se ha optado por incluirlos todavía dentro de los

recursos novedosos. En la siguiente tabla se detallan todos los recursos necesarios para el desarrollo y compleción del proyecto:

Tabla 13. Recursos tradicionales e innovadores

	Tradicionales	Innovadores
Recursos materiales	Clase Pizarra Apuntes Cuaderno Bolígrafo Textos impresos Guiones	Ordenador <i>PowerPoint</i> Internet Mesa de mezclas Estación de radio Micrófonos Programa de edición de sonido Auriculares <i>Podcasts</i> Redes sociales Google Classroom
	Internos	Externos
Recursos personales	Docentes	Técnico de sonido

3.4.3. Evaluación

Durante el desarrollo de cada una de las actividades de la unidad didáctica se realizarán evaluaciones de tres tipos:

Heteroevaluación: El método más tradicional, y todavía necesario, es el de la heteroevaluación, ya que al haber diseñado la propuesta didáctica, el profesor tendrá un mayor conocimiento de todos los contenidos que los alumnos han estudiado hasta la fecha, al tener una relación cercana con ellos durante el curso académico, este llegará a comprender las debilidades y fortalezas de sus alumnos, por lo que tendrá la capacidad de ayudar no solo al grupo como clase, si no a cada estudiante de forma individual.

Coevaluación: Esta herramienta de evaluación permite a los alumnos calificar el trabajo de sus pares. También es importante, ya que al introducir un tercer examinador la

convierte en un método aún más objetivo todavía. Por otro lado, los alumnos realizarán un mayor esfuerzo al saber que serán sus propios compañeros los que les pondrán la nota.

Autoevaluación: Es el tipo de evaluación en el que el alumno está al cargo de su propia valoración y, ayudándose de una rúbrica, será capaz de examinar el resultado de su trabajo y lo calificará en base a diferentes criterios asignados por el docente. Aunque es igual de necesaria que el resto de las evaluaciones, la autoevaluación es posiblemente la más importante de todas, ya que brinda al estudiante la oportunidad de ser crítico con su propio trabajo y descubrir las debilidades dentro de la ejecución de cada prueba realizada con el objetivo de mejorar tanto lo que se ha aprendido hasta ahora, como la preparación y conciencia del individuo en referencia a las necesidades que aparecen o aparecerán a la hora de asimilar contenido más complejo.

Como defienden Arteaga, B., Perochena, P., Bujalance, L., Calderero, J. (2013):

“En este marco, el papel de la evaluación cobra una importancia si cabe mayor. Teniendo en cuenta que, en su papel de protagonista del proceso de aprendizaje, el alumno debe aprender a aprender, el hecho de que también el proceso se evalúe y de que incluso el mismo alumno sepa evaluarlo, garantizará un aprendizaje que incluya la autorregulación de dicho proceso y, por tanto, una mayor autonomía del alumno”. (p.134)

Debido a la importancia de la evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y para que no solamente sea el alumno el que evalúa su propio trabajo o el profesor el que evalúa el esfuerzo del estudiante, se proponen a continuación varias rúbricas para medir el éxito durante todo el proceso. Cada actividad cuenta con al menos un tipo de las tres evaluaciones expuestas anteriormente y, en algunas de ellas, se puede encontrar más de un método.

La nota de toda la propuesta didáctica ha sido dividida en 10 puntos, al realizar las diferentes actividades, los alumnos obtendrán la puntuación dividida en porcentajes, cada uno de estos porcentajes se dividirá a su vez en cuatro partes dentro de la rúbrica.

Tabla 14. Rúbrica para las actividades propuestas

	Sobresaliente	Notable	Suficiente	Insuficiente
Consecución 25%	El alumno ha sabido llevar a cabo la actividad de forma eficiente siguiendo las pautas marcadas durante la explicación.	El alumno ha sabido llevar a cabo la actividad de forma notable siguiendo en la mayoría de los casos las pautas marcadas durante la explicación.	El alumno ha sabido llevar a cabo algunas de las partes de la actividad siguiendo las pautas marcadas durante la explicación.	El alumno no ha sabido llevar a cabo la actividad, ni ha seguido las pautas marcadas durante la explicación.
Contenidos 25%	El alumno ha sabido cumplir con éxito los contenidos propuestos para la actividad.	El alumno ha sabido cumplir con éxito relativo los contenidos propuestos en la actividad.	El alumno ha sabido cumplir con éxito suficiente los contenidos propuestos en la actividad.	El alumno no ha sabido cumplir con los contenidos propuestos en la actividad.
Cooperación 25%	El alumno ha sabido cumplir con su parte dentro del grupo y ha colaborado con sus compañeros, prestando ayuda siempre que esto haya sido necesario.	El alumno ha cumplido mayoritariamente con su parte dentro del grupo y ha colaborado con sus compañeros, prestando ayuda cuando se le ha pedido.	El alumno ha intentado cumplir con su parte dentro del grupo y colaborar con sus compañeros, prestando ayuda siempre que esto haya sido necesario.	El alumno no ha sabido cumplir con su parte dentro del grupo y no ha colaborado con sus compañeros, tampoco ha prestado ayuda cuando se le ha pedido.
Comportamiento 25%	El alumno ha sabido comportarse de manera sobresaliente durante las actividades realizadas para la consecución del proyecto.	El alumno ha sabido comportarse de manera notable durante las actividades realizadas para la consecución del proyecto.	El alumno ha sabido comportarse en la mayoría de los casos durante las actividades realizadas para la consecución del proyecto.	El alumno no ha sabido comportarse de manera adecuada durante las actividades realizadas para la consecución del proyecto.

3.5. Evaluación de la propuesta

Después de haber finalizado la propuesta didáctica resulta necesario hacer un estudio interno para ver los aspectos positivos y negativos de la misma, algo que servirá para que el docente esté preparado para posibles inconveniencias o problemas que puedan aparecer a lo largo del proyecto. También es importante describir los factores positivos, ya que esto también le servirá al profesor como objetivo y motivación, ya que le ayudará a centrarse en el proyecto. Para el análisis se ha elegido la herramienta de estudio DAFO. Este recurso

analiza las diferentes debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades potenciales dentro del proyecto de manera tanto interna como externa, lo que permite tener una idea clara antes de comenzar con la propuesta.

Tabla 15. Análisis DAFO

Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> - Complejidad que presenta el estudio de los textos en un lenguaje antiguo. - Desinterés por el teatro. - Falta de preparación para la escritura creativa y la interpretación de los textos. - Complejidades técnicas a la hora de la creación de un <i>podcast</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alumnos a los que no se les permita utilizar dispositivos electrónicos. - Exceso de trabajo en el resto de las asignaturas. - Ausencia de los alumnos por motivos externos durante el desarrollo de la propuesta. - No poder encontrar una radio que esté dispuesta a colaborar con el proyecto. -
Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> - Nativos digitales con conocimientos de informático, redes sociales y teléfonos móviles. - Predisposición del centro a colaborar en proyectos de estas características. - Buen ambiente y positividad dentro de la clase. - Desarrollo creativo y artístico dentro del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gran difusión en el mundo de habla hispana. - Ser pioneros en la temática del teatro medieval - Interesar a los alumnos en el teatro tanto escrito como representado - Promoción y desarrollo de la escritura creativa que vaya más allá del proyecto

Como conclusión, se puede afirmar que las partes negativas mostradas en la matriz no resultan imposibles de subsanar y siempre sería posible que el docente encontrara soluciones, por lo que en definitiva se concluye que el proyecto cuenta con más puntos positivos que negativos, ya que tanto a corto como a largo plazo, los beneficios de la utilización del *podcast* en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, así como en la educación en general, sobrepasan a los carencias que se pueden presentar en gran medida.

4. Conclusiones

Como se ha venido demostrando a lo largo de este trabajo, el *podcast* es una herramienta que ayuda a formar a los estudiantes desde un punto de vista diferente, ya que el alumno se ve inmerso en su propio aprendizaje y se desarrolla de una manera casi totalmente independiente, teniendo siempre al docente cerca, actuando como guía.

Asimismo, este sistema demuestra tener una gran versatilidad a un coste muy bajo como se expone a continuación en el siguiente texto de Melgarejo y Rodríguez (2013):

“Los *podcasts* han conseguido revolucionar no sólo el mundo de la radio sino también la concepción a la que estábamos acostumbrados, ofreciéndonos una radio más a la carta acorde a las necesidades de escucha de los usuarios. Además, ahora cualquier persona puede convertirse en un *podcaster* y ser el propio creador de sus contenidos y emitirlos a través de Internet. Por tanto, la radio está más que nunca al alcance de la Educación por ser un medio barato que no necesita de un gran despliegue tecnológico. Hoy en día, simplemente con un ordenador con acceso a Internet, un editor de audio (los hay gratuitos), unos auriculares y un micrófono podemos montar nuestro propio espacio radiofónico junto a los más pequeños.” (p.44)

Al realizar las actividades, el docente también podrá observar la consecución de los objetivos planteados para la propuesta didáctica como se observa a continuación:

Tabla 16. Actividades y sus objetivos

Actividades	Objetivos
1- Juglares del siglo XXI	Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones

<p>2- Personajes del medievo en busca de un autor</p>	<p>Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media</p> <p>Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época</p> <p>Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones</p>
<p>3- Trabajo en el scriptorium</p>	<p>Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media</p> <p>Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época</p> <p>Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones</p>
<p>4- El mejor teatro: el aula</p>	<p>Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones</p>
<p>5- Aprendiendo a ser <i>podcasters</i> – Primera parte</p>	<p>Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media</p> <p>Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época</p> <p>Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones</p>
<p>6- Aprendiendo a ser <i>podcasters</i> – Segunda parte</p>	<p>Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media</p> <p>Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época</p> <p>Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones</p>

	Realizar pruebas de grabación en una radio profesional Socialización del <i>podcast</i>
7- Jornada de reflexión	Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones
8- <i>Podcasters</i> por un día	Potenciar el pensamiento crítico en relación con la Edad Media Aprender a investigar de manera independiente sobre la sociedad y modas de la época Entender el punto de vista de los autores medievales y el porqué de la toma de sus decisiones Realizar pruebas de grabación en una radio profesional Socialización del <i>podcast</i>
9- Editores de <i>podcast</i> por un día	Socialización del <i>podcast</i>
10- Administrador de redes sociales por un día	Socialización del <i>podcast</i>

5. Limitaciones y prospectiva

Una vez finaliza la exposición del trabajo, hechas las valoraciones y conclusiones necesarias se pasará a observar tanto las limitaciones que la propuesta didáctica pueda tener, así como la prospectiva para el futuro y continuación del proyecto.

5.1 Limitaciones

A pesar de ser una propuesta realizable, la principal limitación para este proyecto es que aún no se ha llevado a cabo en un escenario real, con alumnos reales. Por ende, los resultados y limitaciones solamente pueden ser teorizados.

Otro de los problemas que puede aparecer es que los alumnos no llegaran a encontrar los recursos necesarios en internet para la preparación del texto teatral, o bien porque no los hubiera, o bien porque fueran demasiado complejos para la edad o curso al que van dirigidas las actividades. Tampoco todos los alumnos tienen las mismas capacidades y facilidades para la escritura creativa y, menos aún, la dramaturgia. Algo muy similar podría ocurrir con la interpretación del texto. El marco de la Edad Media, aunque resulte muy interesante para algunos, no lo será para otros y existe el riesgo de que un número de alumnos no llegara a conectar con el pensamiento y la sociedad del medievo.

Por último, el gran número de sesiones que exige la propuesta necesita podría hacer que resultara en un fracaso absoluto si los alumnos no fueran capaces de conectar con el proyecto, ya que, si ese fuera el caso, se consideraría una pérdida de tiempo de aprendizaje en la que los alumnos y el docente deberían haber aprovechado las sesiones para la explicación de los diferentes contenidos dentro de la programación quizá con una metodología más tradicionalista.

5.2 Prospectiva

Una vez el proyecto propuesto haya finalizado, tanto los discentes como el docente podrían continuar con él si así lo desearan, para ello se propone que los alumnos visiten residencias de ancianos y hogares de mayores donde podrían representar los textos teatrales creados para la finalidad del *podcast*. Esta segunda parte del proyecto se enmarcaría en la metodología del aprendizaje servicios (APS) y beneficiaría tanto a los alumnos como a los ancianos. Por un lado, los residentes tendrían la oportunidad de disfrutar de los textos teatrales creados por los estudiantes, que podrían exponer su trabajo con una audiencia *in situ* y en directo, a la vez que los adolescentes estarían desarrollando y poniendo en práctica su empatía, ya que estarían aprendiendo a respetar y comprender mejor la situación de los mayores.

Otra opción que se propone es que los alumnos continúen con el *podcast* dentro del centro con el fin de crear un programa quincenal o mensual en el que los estudiantes de todos los cursos tuvieran la oportunidad de compartir sus experiencias y aprendizajes. Si los alumnos de Lengua Castellana y Literatura quisieran continuar con los textos teatrales, podrían hacer algo muy parecido con el resto de los períodos históricos dentro de la literatura. La continuación del proyecto beneficiaría una vez más tanto a los alumnos internos como a los alumnos de otros colegios de habla hispana o incluso a colegios extranjeros en los que se imparta la asignatura de Lengua Castellana.

Por último, el docente de la asignatura de Inglés, o de otros idiomas que se oferten en el colegio, también podría invitar a los alumnos a hacer una versión en inglés del *podcast*.

Referencias bibliográficas

Arteaga Martínez, B., Perochena González, P., Bujalance Fernández-Quero, L., & Calderero Hernández, J. F. (2013). *El profesor y la evaluación en el grado de maestro desde una perspectiva online*. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2105>

Buxarrais, M. R. (2016). Redes sociales y educación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 17(2), 15–20. <https://doi.org/10.14201/eks20161721520>

Cecilia Galasso, Lucrecia Valinotti y Esteban Lepori (2022). “Lo argentino” en Netflix. Apuntes para un estudio exploratorio. “3º Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM”. “Agendas Emergentes y Protagonistas Territoriales” “Homenaje a Mabel Piccini”. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales, Villa María.

Díez Mediavilla, Antonio; Brotons Rico, Vicent; Escandell Maestre, Dari; Rovira Collado, José (ed.). *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos = Aprenentatges plurilingües i literaris. Nous enfocaments didàctics*. Alacant: Publicacions de la Universitat d'Alacant, 2016. ISBN 978-84-16724-30-7, pp. 715-727

González Martínez, J., & Muñoz Ruiz, E. (2019). La enseñanza de la interpretación actoral del verso del teatro clásico español. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 15(27), 96-107- <https://doi.org/10.14483/21450706.15414>

Hernández, A. J. B., & del Refugio Magallanes Delgado, M. (2024). Educación a distancia: una pedagogía emergente en instituciones de educación superior en Latinoamérica durante el Covid-19. *Revista de Investigación Educativa, Intervención Pedagógica y Docencia*, 2(1), 1–21. <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/invinted/article/view/1794>

Jing, W. (2017). A Research on the Influence of Contemporary Popular Music upon Youths' Self-identity. *Advances in Language and Literary Studies*, 8(5), 12.

<https://doi.org/10.7575/aiac.all.v.8n.5p.12>

Ros-Sala, C.(2020). El teatro como recurso para desarrollar la comunicación verbal y no verbal en Educación Primaria. UNIR

Vargas, G. (2015). Las TIC en la educación. Instituto pedagógico.
DOI: <https://doi.org/10.30554/plumillaedu.16.1598.2015>

Vista de El empleo de las TIC en la educación superior. (s/f). Edu.mx. Recuperado el 9 de mayo de 2024, de <https://beceneslp.edu.mx/ojs2/index.php/epe/article/view/47/46>

Young Adult literature and empathy. (2021). A Journal Of The Texas Council Of Teachers Of English Language Arts, 53.1(SPRING/SUMMER 2023).
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1403373.pdf>

2-Cuadernos de Pedagogía Ignaciana Universitaria_Aprendizaje basado en proyectos.pdf.
(s/f). Google Docs. Recuperado el 9 de mayo de 2024, de
<https://drive.google.com/file/d/1e8TY7LmJnLnLA7MRIUZiU4lIPjhLsT5k/view>

Leyes:

LOE, Ley Orgánica de Educación, de 4 de mayo de 2006, BOE, 106.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020). Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, páginas 122868 a 122953.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado, de 29 de enero de 2015.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado, de 30 de marzo de 2022.

Real Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, de 30 de septiembre de 2022.