



Trabajo Final de Máster – Modalidad 6: Materiales didácticos – Didáctica
de la literatura a través de las nuevas tecnologías.

Proyecto de Innovación Educativa *Una sombra,
una ficción*. Enseñanza desde las TIC y la
creación audiovisual para el aprendizaje de la
Literatura Castellana. Tema de estudio: *La vida
es sueño* de Calderón de la Barca

Máster Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

Rocío Vanesa Ramírez González

Especialidad en Lengua y Literatura Española

Tutor: Profesor Doctor D. Pedro Tejada Tello

Curso: 2019/2020

Resumen

El proyecto de innovación educativa *Una sombra, una ficción* presenta una propuesta didáctica relacionada con el Teatro barroco español, para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura del curso 1.º de Bachillerato, en la modalidad de Artístico. El proyecto consiste en la presentación de un blog/sitio web generado con la herramienta *Google Sites*. Este recoge la teoría literaria y las fuentes TIC relacionadas con el tema, al tiempo que plantea un acercamiento a la obra *La vida es sueño*, de Calderón de la Barca, como objeto de estudio para el alumnado. Cada clase, dividida en cinco grupos, debe realizar proyectos en formato audiovisual (póster multimedia, booktrailer, cómic, dramatización y podcast) e insertarlos junto a otras actividades en el sitio web.

Este trabajo plantea una metodología de innovación para la enseñanza literaria, implementando el enfoque por proyectos, basado en el autoaprendizaje del alumnado y el trabajo colaborativo. Además, implica una didáctica basada en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en consonancia con la competencia digital. El blog/sitio web como soporte para los proyectos audiovisuales grupales es, en conjunto, un gran proyecto desde el que explorar las distintas facetas de un clásico literario, ofreciendo una visión hipertextual del aprendizaje de la literatura. Por otra parte, el uso de diferentes tipos de formato favorece la diversidad creativa y la libertad artística del alumnado, siendo un medio para favorecer su motivación hacia la asignatura en general y hacia la literatura de la época en particular.

Palabras clave: Teoría de la literatura barroca, *La vida es sueño*, Calderón de la Barca, interdisciplinariedad, *Google Sites*.

Índice

1.	Introducción.....	1
2.	Marco de aplicación.....	5
3.	Objetivos.....	7
3.1.	Objetivos generales.....	7
3.2.	Objetivos específicos del proyecto de innovación.....	8
4.	Marco teórico.....	10
4.1.	Las TIC desde la legislación educativa.....	10
4.2.	Uso de las TIC y los medios audiovisuales para la enseñanza de la Literatura.....	12
4.3.	Uso de <i>Google Sites</i> como entorno y herramienta de aprendizaje.....	15
4.4.	Aprendizaje según el enfoque basado en proyectos	18
5.	Proyecto de innovación	20
5.1.	Aspectos generales.....	20
5.2.	Contenidos y competencias.....	22
5.3.	Objetivos didácticos.....	26
5.4.	Metodología y temporalización	28
5.5.	Actividades	33
5.5.1.	Actividades de información.....	34
5.5.2.	Actividades de planificación.....	34
5.5.3.	Actividades de realización.....	35
5.5.4.	Actividades de evaluación.....	37
5.6.	Recursos didácticos.....	38
5.7.	Atención a la diversidad.....	39
5.8.	Evaluación	40
6.	Conclusiones.....	43
7.	Bibliografía.....	46

Anexos	49
Formulario para la creación de grupos	49
Correos electrónicos dedicados a cada grupo.....	50
Materiales para el alumnado.....	51
Presentación: Literatura barroca	51
Presentación: Teatro barroco	54
Presentación: Lope de Vega y <i>Nueva Comedia</i>	59
Rúbrica	63
Formulario de Autoevaluación.....	65
Formulario de evaluación por pares	67
Proyecto de innovación «Una sombra, una ficción»	68
Portada	68
Sección 1: Teatro barroco	69
Sección 2: La vida es sueño	70
Sección 3: Proyecto	74
Sección 4: Evaluación	75

1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Máster recoge el proyecto de innovación educativa *Una sombra, una ficción*, que explora las posibilidades didácticas de la lectura y el estudio de la literatura desde una metodología asociada a las nuevas tecnologías. El hecho de considerar esto como una innovación educativa se debe a la introducción de estas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como marco que traspasa los usos sociales habituales y se implementa en las aulas para mejorar las metodologías educativas tradicionales. Por otro lado, el proyecto incluye formas de trabajo cooperativas y el uso de formatos audiovisuales de diversos tipos, como forma de enriquecer el resultado final con distintas perspectivas creativas. El conjunto de trabajos realizados se incluye como parte de la unidad didáctica, cuyo marco es presentado por la docente y reconfigurada desde la experiencia del grupo-clase.

La idea de dicha innovación surgió como experiencia de investigación durante las prácticas en un centro educativo durante el Prácticum. El propósito inicial, en el marco de la modalidad 1 (mejora educativa) para los trabajos fin de máster, consistió en identificar un ámbito de posible mejora en la asignatura de Lengua y Literatura castellana durante el periodo de observación, el diseño de una metodología que resolviera el problema y su correspondiente implementación en el periodo de prácticas docentes en el aula, recogiendo los resultados y evidencias sobre los cambios observables desde la situación inicial. Sin embargo, la crisis sanitaria por la COVID-19 y el establecimiento del estado de alarma desde el 14 de marzo obligó a modificar esta planificación inicial, al suspenderse la presencialidad en Educación. El trabajo desarrollado hasta el momento fue modificado para adaptarse a la modalidad 6 (materiales didácticos), centrada en el desarrollo de fuentes específicas para la materia impartida, así como de recursos y herramientas tecnológicas de uso educativo.

Todas las posibilidades didácticas que ofrecen las distintas herramientas de innovación incluidas en el proyecto se guían por la legislación educativa (Ley LOMCE y decretos de la Generalitat Valenciana) planteada para el Bachillerato, como ciclo avanzado dentro de la formación educativa de la enseñanza Secundaria que pretende formar al alumnado en el ámbito humanístico, artístico, científico y técnico. En su aplicación se trabaja el tema

de la literatura del Teatro en el barroco español, recogido en el currículo de Lengua y Literatura Castellana de 1.º de Bachillerato. Sin embargo, por su naturaleza desde un enfoque por proyectos, el estudio del alumnado no repasa todos estos contenidos por igual, sino que se focaliza en el análisis y estudio de la obra *La vida es sueño* de Calderón de la Barca. Esta obra es paradigmática dentro de la literatura barroca y supone un nivel de dificultad adecuado para el estudio de los aspectos simbólicos, estéticos y reflexivos propios de este movimiento literario durante el Siglo de Oro español.

Para la creación de este proyecto se ha considerado el hecho de que la enseñanza de la literatura en las aulas no ha conseguido unos resultados significativos en el fomento de la lectura y el conocimiento de la cultura literaria del alumnado. Pese a las sucesivas transformaciones del sistema educativo es posible observar que los problemas de fracaso escolar, desmotivación y pérdida de nivel educativo siguen siendo objeto de preocupación para la comunidad educativa. La observación en prácticas de dicha situación, así como las necesidades e inquietudes específicas manifestadas por el alumnado en la actualidad, lleva a la conclusión de que en las aulas debe establecerse una transformación para la mejora de la educación, a través de «la inclusión de nuevas tecnologías con fines didácticos y las ventajas que estas poseen para llevar a cabo procesos de aprendizaje efectivos en el marco de la innovación educativa» (González, 2016:37).

El cambio educativo en la didáctica de la literatura supone una adaptación a los modelos que imperan en la sociedad actual, lo que nos lleva a relacionar los contenidos literarios con su presentación en formatos digitales, caracterizados por su estilo hipertextual y necesariamente complementados por representaciones audiovisuales sobre los textos clásicos. Autores como Zayas (2011) plantean que las TIC pueden cambiar el estilo de enseñanza en la Educación Secundaria, complementando a los contenidos tradicionales basados en la lectura y el estudio de textos académicos en el libro de la asignatura. «Enseñar a aprender con Internet [...] se ha convertido en una meta educativa y se han ampliado, de este modo, los objetivos relacionados con la competencia lectora» (Zayas, 2011:163). Es evidente que se establece como reto para el profesorado aprender a enseñar en base a este marco digital. Por ello, la creación de sitios web y blogs del profesor, que sean atractivos según los principios de estos géneros textuales, supone la base desde la que construir un nuevo entorno de trabajo para el alumnado.

Por otra parte, también es importante señalar el interés de establecer estas metodologías desde una participación cooperativa y proactiva por parte de los estudiantes. Todas las materias de Bachillerato recogen la necesidad de que se desarrollen competencias de emprendimiento y trabajo en grupo. A su vez, la importancia de una perspectiva educativa que respete la diversidad del alumnado, como un factor enriquecedor en la construcción de conocimientos, supone tener en cuenta la variedad del alumnado para diseñar un proyecto educativo. Por otra parte, resulta del mayor interés fomentar estos proyectos desde un enfoque grupal, como método que suponga la emergencia del aprendizaje colaborativo y de la capacidad para la toma de decisiones y la adaptación hacia la diversidad del resto de compañeros. De hecho, el análisis de un texto literario desde múltiples perspectivas despertará interpretaciones y lecturas originales por parte del alumnado.

Es preciso considerar el papel del docente, como guía en un proceso donde serán los alumnos quienes construyan su propio aprendizaje mientras experimentan por sí mismos con los contenidos (Balagué y Zayas, 2008). Con el fin de que se alcance un nuevo punto de vista sobre los contenidos de la literatura, es importante aportar a los estudiantes los medios y recursos necesarios para que aprecien las conexiones con aspectos culturales, sociales y artísticos de las obras estudiadas con su realidad. La teoría literaria permite el cuestionamiento de esta, ofreciendo conceptos y temas desde los que reevaluar situaciones y obras contemporáneas, que trascienden el ámbito educativo general. Todo ello comporta una mejora en el pensamiento crítico del alumnado, sobre todo desde el estudio de una obra de tintes filosóficos como es *La vida es sueño*. La complejidad lingüística y estilística de la obra no resulta problemática cuando se le dedica una temporalización óptima a su estudio y ofrece, por otra parte, una mejoría de la capacidad lectora que se extenderá al entendimiento de representaciones artísticas contemporáneas de todo tipo, desde sus relaciones con temas ya planteados en el barroco.

También es importante valorar que el presente proyecto de innovación se dirige específicamente a un alumnado educado desde competencias artísticas. Por tanto, la fusión de aspectos estéticos literarios y escénicos (obras teatrales del barroco) con nuevos modelos de representación audiovisuales (booktrailers, podcasts, cómics, posters digitales y dramatizaciones actualizadas de la obra), implica una reflexión sobre la pervivencia de ciertas temáticas y tropos literarios. Se busca lograr un proyecto ecléctico a través de la herramienta *Google Sites*, en que se construya un diálogo hipertextual con

la obra literaria. Es decir, que el alumnado no memorice y después olvide las características de un texto, sino que se relacione con el mismo de forma libre y creativa, «un diálogo abierto en el que la lectura no supone el control sobre el texto a partir de la interpretación unívoca enseñada o desvelada por parte del docente» (Sanz, 2017:2).

Por último, cabe señalar que para el trabajo de una obra tan rica como esta es posible abordar distintas metodologías, muchas de las cuales tendrán a su vez una perspectiva innovadora. Esto supone que el presente proyecto podría ser modificado y adaptado para el trabajo con distintos tipos de niveles (otras modalidades de Bachillerato o una implementación más sencilla y adaptada al curso de 3.º de la ESO, que también incluye el tema en su currículo). Del mismo modo, la metodología propuesta queda abierta a ser trasladada, con el pertinente trabajo de creación de un blog en *Google Sites*, al estudio de otros textos clásicos.

2. Marco de aplicación

Este proyecto de innovación, por su ajuste a los currículos específicos de la asignatura de Lengua y Literatura Castellana creados por la Generalitat Valenciana, ha sido pensado para su implementación en centros de secundaria de la Comunitat Valenciana. Sin embargo, de manera más específica, el proyecto de innovación responde a una serie de cuestiones sobre innovación y calidad educativa, sobre las cuales reflexioné durante mi periodo de estancia en prácticas en el IES La Plana, de Castellón de la Plana. Esta experiencia de implementación se dio en una clase de 1.º de Bachillerato en la modalidad de Artístico (modalidad que no se encuentra disponible en la mayoría de los centros públicos y casi en ningún centro privado). La clase no estaba masificada (19-20 alumnos, divididos a su vez en especialidades del ramo), presentaba una buena cohesión de grupo y una alta desmotivación hacia el estudio en general.

Es notable como al terminar la Educación Secundaria Obligatoria, el alumnado que continua sus estudios en Bachillerato tienen una primera decisión fundamental hacia su futuro académico y laboral, siendo esta decisión una señal significativa acerca de sus habilidades, preferencias e intereses en el aprendizaje. En el caso de quienes escogen el Bachillerato Artístico, encontramos un alumnado participativo y creativo, aunque con tendencia al desinterés por los métodos tradicionales de enseñanza y a no querer seguir de manera estricta un estudio reglado. Para ellos es más beneficioso el uso de un modelo de investigación basado en artes para la construcción de su propio aprendizaje (Hernández, 2008). Dentro de estos cursos encontramos algunos alumnos centrados en el éxito académico, aunque no disfruten demasiado del proceso educativo; así como un número preocupantemente elevado de alumnos que se desentienden de su avance o, directamente, terminan por abandonar la enseñanza, incurriendo en fracaso escolar.

Esto supone un problema en materias como Lengua, con propuestas y metodologías que no siempre se corresponden con los intereses de este tipo de alumnos. Las materias específicas de modalidad tienen más oportunidades de ser vistas con interés, recibiendo las enseñanzas sobre contenidos audiovisuales, gráfico-plásticos, de música y de artes escénicas unos resultados mucho mejores en la evaluación general de los grupos. A su vez, los pequeños cambios en la metodología tradicional de enseñanza son muy bien

recibidos, al aportar dinamismo sobre los modelos habituales. Cabe decir que estos alumnos tampoco aprecian un trabajo constante sobre proyectos creativos, que les puede llegar a saturar si se da en cada asignatura. Simplemente valoran un cambio momentáneo en la tónica general de aquellas asignaturas no relacionadas con contenidos artísticos.

Considerando todo esto, el proyecto de innovación educativa se ha pensado desde el bloque de la asignatura dedicado a la Literatura, ya que esta enseñanza es «sensible a los cambios producidos en los mecanismos de producción cultural», además de que «se sitúa en el campo de la representación social, refleja y configura valores e ideología, y participa en la forma de institucionalizarse la cultura a través de la construcción del imaginario colectivo» (Colomer, 1996: 123). Las notas de interdisciplinariedad hacia el campo artístico son, por tanto, evidentes y aportan un aprendizaje significativo al alumnado de dicha modalidad, permitiéndole un enfoque por proyectos relacionados a sus competencias más conocidas. También se ha considerado la implementación de las TIC en el aula, como una innovación en sí frente a los estilos de enseñanza tradicional de la literatura. El alumnado presenta cada vez una mayor tendencia a trabajar con estas herramientas digitales en cualquier materia, y su relación con las mismas sólo puede ir en aumento tanto en el ámbito educativo como en el sociocultural.

Por otra parte, hay que considerar que en este contexto no todos los alumnos valoran ni utilizan las mismas habilidades. Mientras que todos dominan y muestran interés en el entorno digital y en la realización audiovisual, hay distintos grupos según los itinerarios del Bachillerato, ya sea en su modalidad más gráfica o en la dedicada a las artes escénicas. Por tanto, hay que considerar un contexto en el que cada estudiante pueda agruparse según sus competencias e intereses artísticos, sacando así el mejor rendimiento de un proyecto grupal en el que todos puedan aportar sus mejores capacidades. El proyecto permite realizar trabajos desde diferentes enfoques artísticos, al generar un conjunto final en el que la observación de cada producción plantee perspectivas diferentes sobre el tema literario estudiado. Todo ello ha de ser visto desde el respeto y la valoración de otras propuestas creativas, con un marco digital como hilo conductor del conjunto.

Así pues, en el contexto de esta modalidad de Bachillerato y dentro del currículo oficial de su primer curso, la realización de un proyecto con tareas audiovisuales y digitales, desde un aprendizaje colaborativo, puede servir para fomentar la motivación del alumnado hacia la asignatura en general y hacia la literatura en particular.

3. Objetivos

El objetivo principal del proyecto de innovación es el de establecer un cambio en la metodología docente de la asignatura Lengua y Literatura Castellana, durante el curso de 1.º de Bachillerato en la modalidad de Artístico. Tanto el uso interdisciplinar de las competencias adquiridas en diferentes asignaturas como la introducción de herramientas TIC pueden reforzar el aprendizaje de la literatura castellana. El aprendizaje desde un enfoque basado en proyectos, con una perspectiva de trabajo cooperativo, cumple además el objetivo de mejorar la motivación del alumnado hacia los contenidos de la asignatura. Ambos objetivos se desarrollan transversalmente al resto de objetivos de etapa, los específicos de la asignatura y los de la Unidad didáctica desarrollada. Todos estos se detallan en los siguientes objetivos generales y específicos.

3.1. Objetivos generales

Objetivos generales de la etapa de Bachillerato (conforme a lo dispuesto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre):

- Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, el castellano y el valenciano, y conocer las obras literarias más representativas escritas en ambas lenguas (...) así como la diversidad lingüística y cultural como un derecho y un valor de los pueblos y de las personas.
- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Objetivos de la materia (Literatura castellana):

- Expresarse oralmente y por escrito mediante discursos coherentes, correctos y adecuados a las diversas situaciones de comunicación y a las diferentes finalidades comunicativas, especialmente en el ámbito académico.
- Conocer, interpretar y valorar críticamente las obras literarias a partir del conocimiento de su género y del contexto histórico de su producción, utilizando fuentes bibliográficas adecuadas a su estudio.
- Leer y valorar obras literarias como forma de enriquecimiento personal y fuente de placer, apreciando lo que el texto literario tiene de representación e interpretación del mundo.
- Uso de las TIC y las nuevas Tecnologías para introducir a los alumnos en Bibliotecas virtuales en las que ellos podrán leer libros en su versión original, investigar sobre la vida de los autores estudiados y su contexto histórico y cultural.

3.2. Objetivos específicos del proyecto de innovación

Objetivos específicos de la Unidad Didáctica:

Para el profesorado:

- Crear un *Google Sites* sobre el autor y su obra más vinculada al teatro filosófico. Se responsabilizará del diseño de los contenidos básicos (estructura general de la página con distintas secciones entre contenidos, planteamiento del proyecto y fuentes TIC).
- Mostrar un enfoque interdisciplinar entre las asignaturas de Lengua y Literatura castellana, Cultura audiovisual, Filosofía y Artes escénicas.
- Favorecer el aprendizaje y la motivación del alumnado hacia la cultura literaria española.

Para el alumnado:

- Modificar el *Google Sites* del proyecto, incluyendo sus trabajos finales, las evidencias de su aprendizaje y una reflexión final sobre sus trabajos grupales.

- Hacer uso de las competencias adquiridas en el estudio de la literatura anterior a la época a trabajar, así como de habilidades adquiridas en las materias de Cultura Audiovisual, Filosofía, Artes escénicas y Dibujo.
- Desarrollar la competencia en comunicación lingüística desde las habilidades digitales y audiovisuales, con un punto de vista creativo.
- Empezar proyectos en grupo, trabajando de forma cooperativa para favorecer el aprendizaje colaborativo.

4. Marco teórico

4.1. Las TIC desde la legislación educativa

Desde la implantación de la ley LOMCE en 2013, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han constituido como herramientas fundamentales para la mejora de la calidad educativa. Por ello, su inclusión en los cambios e innovaciones metodológicas no sólo son una preferencia del profesorado más conectado al mundo digital, sino que se plantea como una meta general para todas las instituciones educativas. Esta inclusión debe abordarse siempre de forma en que las TIC lleguen a manifestarse como instrumentos para aproximarse al alumnado actual, considerando su diversidad, sus recursos y las posibilidades de los centros. En el Artículo 111.bis, punto 2, se establece lo siguiente:

Los entornos virtuales de aprendizaje que se empleen en los centros docentes sostenidos con fondos públicos facilitarán la aplicación de planes educativos específicos diseñados por los docentes para la consecución de objetivos concretos del currículo, y deberán contribuir a la extensión del concepto de aula en el tiempo y en el espacio. Por ello deberán, respetando los estándares de interoperabilidad, permitir a los alumnos y alumnas el acceso, desde cualquier sitio y en cualquier momento, a los entornos de aprendizaje disponibles en los centros docentes en los que estudien, teniendo en cuenta los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas y con pleno respeto a lo dispuesto en la normativa aplicable en materia de propiedad intelectual.

Además de esto, en su punto 5 señala: «Se promoverá el uso, por parte de las Administraciones educativas y los equipos directivos de los centros, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, como medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje» (Ley Orgánica 8, 2013). Por tanto, encontramos un ámbito legal muy comprometido con el uso intensivo de las nuevas tecnologías, lo que exige una formación y actualización continua del profesorado para abordar un campo lleno de innovaciones que se suceden en espacios de tiempo muy breves. Las TIC suponen una ampliación y complemento a los conocimientos impartidos en el aula. Su inclusión transversal está contemplada para todas las materias curriculares, junto a la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la comprensión lectora, el emprendimiento y los valores cívicos y constitucionales.

Considerando la vertebración de la educación según un aprendizaje basado en la adquisición de competencias, resulta evidente la total vinculación de las TIC con la competencia digital, como recoge la Orden ECD/65/2015:

[La competencia digital] Es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Asimismo, el Real Decreto 1105/2014 las incluye en el currículo de la asignatura Lengua Castellana y Literatura, como medio para obtener información, consultar diccionarios y bibliotecas virtuales, y herramientas para fomentar la participación y la comunicación en el aula, generando interacciones entre compañeros de clase, entre profesorado y alumnos, y entre el resto de la comunidad de Internet con los estudiantes. Esta interacción es un principio básico de los géneros hipertextuales y su dominio es clave para la consecución de los objetivos de la competencia digital.

En el bloque concreto dedicado al estudio de la literatura, hay que considerar que el enfoque competencial implica la integración de dos perspectivas: el aprendizaje de los conocimientos literarios y las actividades vinculadas a la literatura. Es, por tanto, un método teórico-práctico, con la finalidad de que el alumnado pueda vincular su educación literaria con sus experiencias dentro de la realidad cotidiana. En este aspecto, la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación supone un puente que une una realidad social cada vez más enfocada a los medios digitales con el ámbito educativo. Pese a ello, y a que ya hace tiempo que las TIC se han integrado en la sociedad, todavía se dan pocas propuestas educativas en la didáctica de la literatura que incorporen la enseñanza desde esta perspectiva.

Este proyecto de innovación basado en el diseño y desarrollo de un blog/sitio web, por parte tanto del profesorado como de los alumnos en cuyas clases se implemente esta Unidad didáctica, busca cumplir con todos los propósitos legales que se han considerado respecto a las TIC, así como hacer uso de las mismas y de los medios audiovisuales para que el alumnado pueda investigar el mundo literario y producir textos respecto a este, realizando una lectura crítica, abierta a una interacción actualizada con los textos clásicos.

4.2. Uso de las TIC y los medios audiovisuales para la enseñanza de la Literatura

El proyecto de innovación parte de un marco teórico en el que se contempla una aproximación a los aspectos literarios en el aula desde un enfoque digital a la par que audiovisual, formato usado como medio de enriquecimiento de los contenidos en las TIC (ya que de otro modo se limitarían a sustituir los libros de texto, pizarras y materiales de escritura por un mero procesador de textos con alguna imagen ilustrativa). De hecho, el uso de estos medios sirve tanto para la búsqueda de información significativa para el estudio del tema como para la producción de contenidos propios relacionados con este. Así se desarrollan unas metodologías que «modifican y amplían los objetivos tradicionales de la escuela en cuanto a la enseñanza de las habilidades lingüístico-comunicativas, es decir, obligan a reflexionar sobre los nuevos retos de la alfabetización» (Zayas, 2011:139).

Esta alfabetización digital implica al profesorado con los alumnos, en su aprendizaje sobre cómo desenvolverse en los entornos virtuales. El entorno de Internet y las TIC que usamos para abordarlo arrojan una inmensa cantidad de información: tanto el profesorado como el alumnado requieren de una formación y práctica para que esta sea de utilidad en su aprendizaje. No se trata tan sólo de aprender a distinguir las fuentes fiables, sino de comprender que estamos frente a un «innovador contexto sociocomunicativo que inaugura formas de comunicación que implican el uso de nuevos medios y normas para la interacción social», lo que requiere «el dominio de formas discursivas inéditas, caracterizadas por la hipertextualidad y la interrelación de diferentes lenguajes» (Zayas, 2012:82). La creación de secuencias didácticas de literatura que contemplen estas cuestiones debe, por tanto, considerar los entornos digitales como lugares de lectura, producción escrita e intercambio de ideas.

De forma más específica, el uso de las TIC permite que el profesorado pueda construir sus propios materiales digitales. Esto implica un aumento de trabajo inicial, aunque supone una mejor capacidad de adaptación al contexto de cada grupo-clase. Además, en la práctica, los materiales digitales ofrecen facilidades para la modificación muy superiores al de otros materiales tradicionales, como los libros de texto. De un curso al siguiente, el docente puede convertir sus materiales para establecer la mejor guía posible

para el proceso de enseñanza a sus estudiantes. En el caso de la didáctica de la literatura, estas unidades didácticas deben incluir no sólo los conocimientos literarios recogidos por el currículo oficial, sino las bases de su trabajo digital como andamiaje educativo para el ya mencionado proceso de alfabetización digital.

Las TIC en el aula de literatura implican «nuevas situaciones de lectura y de escritura y, en consecuencia, han introducido nuevos medios de comunicación y han hecho aparecer nuevos géneros de textos o han modificado los tradicionales» (Zayas, 2011:151). Cuando hablamos de nuevos medios de comunicación nos referimos en esencia a medios audiovisuales y a cómo su integración con los textos digitales supone la construcción de hipertextos multimedia. Así pues, no sólo hay que mostrar al alumnado el funcionamiento de las herramientas educativas, sino también la integración de una investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. Este género metodológico, que existe desde la década de los noventa del siglo XX, ha estado muy presente en la Enseñanza Superior y, con el aumento de recursos en educación, se ha implantado en los centros de Educación Secundaria. Dicha investigación educativa «se ha nutrido de la intersección entre la producción de medios digitales y las artes, [...] también dentro de un contexto de experimentación con nuevas tecnologías de comunicación» (Carrillo, 2015:222).

Si consideramos que el marco de la educación actual tiene en cuenta al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje (algo recogido ante todo en la competencia de aprender a aprender), esta forma de trabajo en el aula es deseable, ya que «analiza el proceso de producción de un artefacto mediático (cine, vídeo, fotografía, multimedia, música, teatro, escultura o instalación) desde una postura subjetiva». Además, dentro de ciertos contextos educativos, como es el Bachillerato en su modalidad artística, implica un enfoque muy interesante para la enseñanza, por ser:

[...] de carácter interdisciplinario, que utiliza procesos de producción (audiovisuales, artísticos, literarios, performativos, mediáticos) para indagar a través de la práctica y la experiencia humana, problemas que no son revelados a través de otras metodologías [...] para producir un artefacto mediático de carácter audiovisual en conjunto con una tesis escrita que [...] tenga como objetivo la creación de nuevos conocimientos en el tema, exponiendo una relación simbiótica entre la práctica y la teoría. [...] Este modelo es especialmente apto para artistas visuales [...], así como para investigadores con experiencia en la producción de medios audiovisuales. (Carrillo, 2015:222-223).

Para la enseñanza de contenidos literarios en el área de Lengua Castellana y Literatura, la práctica sobre la producción de textos audiovisuales supone la opción de ayudar a este tipo de estudiantes en su desarrollo de habilidades de comunicación lingüística desde una perspectiva creativa, que vincule la educación literaria con una alfabetización audiovisual y con la adquisición de gran parte de las competencias centrales en el sistema educativo. La realización de proyectos audiovisuales vinculada a la escritura de una reflexión sobre los mismos genera un sentido de totalidad del proyecto literario abordado desde estos formatos. Por otra parte, hay que considerar que «dado el enfoque comunicativo y funcional desde el que se plantea actualmente la enseñanza de la lengua, no se puede olvidar, en ningún caso, la integración de los textos utilizados o elaborados en el aula en una situación comunicativa determinada, otorgándoles un determinado propósito y un contexto en el que se insertan» (Neira, 2010:388).

Para justificar esta finalidad, es posible el desarrollo de proyectos audiovisuales como materiales que permitan el aprendizaje de temas literarios. Esto, desde su implementación en un entorno digital, implica su categorización como metodología educativa que hace uso de las TIC para la creación. Según González y Margallo «este nivel es el más complejo, ya que los estudiantes dejan de ser usuarios y pasan a convertirse en creadores de productos literarios, ya sean pósters digitales, podcast, blogs, reinterpretaciones de obras en formato vídeo [...], lo que les permiten abordar los textos literarios desde una visión reflexiva y analítica, a la vez que se fomenta su capacidad creativa» (2013:46). Otro tipo de producción interesante, por su relación con el fomento y la adquisición del hábito lector, es la realización de un booktrailer. Aunque este nace como propuesta publicitaria en el ámbito editorial «lo más interesante para la formación lectora es la explotación didáctica y la creación de nuevos ejemplos por parte del alumnado de distintas etapas» (Rovira-Collado, 2017:62), como animación hacia la literatura.

En síntesis, la sinergia entre las TIC y los formatos audiovisuales ofrecen buenas posibilidades para la motivación y el interés del alumnado, sobre todo en las ramas artísticas de enseñanza. Promueve una mejora en la calidad del aprendizaje, en la adopción de conocimientos significativos de literatura que se integrarán para su desarrollo futuro, y un aumento en la capacidad para trabajar de manera interdisciplinar (Grávalos, 2019) por la gran cantidad de habilidades, competencias y conocimientos previos que pueden aportar valor a sus proyectos de literatura desde un formato audiovisual-digital.

4.3. Uso de *Google Sites* como entorno y herramienta de aprendizaje

La base del presente proyecto de innovación es el blog, como herramienta de aprendizaje aplicada al estudio de la literatura. Sus aplicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje son múltiples: desde la construcción de un «blog del profesor» sirven como fuente de contenidos para el alumnado y como herramienta de diseño de unidades didácticas del docente. Desde la creación de un «blog del alumno» puede incluir su portfolio, actividades realizadas y producciones relacionadas con el tema estudiado; todo ello como material de evaluación para el profesorado. Entre ambas modalidades se percibe un diálogo entre docente y estudiante, así como un diálogo entre estos y el resto de la sociedad, abierta al blog por su inserción en Internet y convertido, de este modo, en material educativo que puede ir mucho más allá de su ambiente de creación en el aula. Además, esta herramienta digital permite una relación directa a la realidad experimentada por los alumnos, fomentando su reflexión sobre los contenidos temáticos y sus producciones autónomas.

La primera consideración, por tanto, es la herramienta TIC que se utilizará para la construcción del blog. Frente a los clásicos *Blogger* y *Wordpress* online, se ha preferido el uso de una herramienta recientemente renovada: *Google Sites*, un editor de páginas web que utiliza las aplicaciones de la suite de Google para una construcción web muy sencilla, intuitiva y con buenas posibilidades de modificación e implementación de materiales como archivos, presentaciones, vídeos desde *YouTube*, calendarios interactivos o formularios desde *Google Forms*. La particularidad de esta herramienta es que permite crear páginas híbridas entre un blog y una web de presentación, sin las complicaciones asociadas al diseño informático y gráfico de las mismas. Por otro lado, es una herramienta que incorpora la funcionalidad de *responsive design*, que nos permite una buena visualización y lectura desde dispositivos móviles como tablets y smartphones. Dado que su uso llega a superar al del ordenador convencional y supone un acceso seguro para el alumnado desde sus hogares, esta buena visualización ha sido esencial para la selección de *Sites* frente a otras opciones.

Para el diseño del proyecto, *Google Sites* ofrece la posibilidad de implementar distintas opciones de trabajo desde un blog, que no se suelen ver integradas en propuestas más

tradicionales de trabajo con blogs: el profesor puede iniciar la creación, con la inclusión de materiales básicos, fuentes complementarias, e instrucciones para el alumnado; a su vez, el alumnado dispone de permisos para modificar el sitio e implementar sus proyectos y actividades. Además, dentro de esta modificación, es posible la creación de secciones en las que incluir un porfolio electrónico que recoja todo su proceso de trabajo. Como se puede ver, el proyecto acaba implicando a docentes y grupo-clase, desde el diseño de la unidad didáctica hasta la creación autónoma de secciones para los proyectos finales. El profesor puede disponer de un espacio en el que insertar materiales y guiar el conjunto del proyecto; los estudiantes establecerán libremente la presentación de sus producciones audiovisuales, su e-portfolio y su reflexión escrita, de manera que formen un conjunto coherente. Además, para ambas partes resulta interesante disponer de un entorno que también incluye las herramientas de evaluación y organización para el proyecto.

Respecto al uso del *Google Sites* como marco para la introducción de un porfolio electrónico, hay que establecer su valor como material que permite la evaluación del profesor y el seguimiento del aprendizaje del alumnado. Además, considerando la inserción del proyecto de innovación para alumnos de la modalidad de Artístico, el porfolio también es un concepto muy asociado con sus metodologías de trabajo: cada creativo dispone de uno para mostrar sus capacidades y estilo más allá de un simple currículum. Se trata de un documento que no sólo recoge sus mejores obras, sino que puede mostrar un *making of* de estas creaciones. Implica, por tanto, «una recopilación organizada de muestras de trabajo seleccionadas en formato digital que evidencian el proceso y los resultados del aprendizaje [...] se estructura de tal manera que se deja constancia evolutiva de competencias de difícil captura mediante otros instrumentos» y esto supone una actividad que «conforma un sistema válido de seguimiento y evaluación del aprendizaje a la vez que también puede ser escaparate de logros profesionales y personales» (Barberà y De Martín, 2011:12).

En el proyecto de innovación, este e-portfolio se asimila por la recogida de evidencias de aprendizaje, como medio para detallar el proceso de producción. El e-portfolio, como sistema de aprendizaje, se incardina en las teorías psicopedagógicas de la corriente constructivista, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y la metáfora del andamiaje de conocimientos de Wood, Bruner y Ross (Barberà y De Martín, 2011:31). Como sistema de evaluación permite observar el nivel de conocimientos consolidados por el alumno, no sólo en su exposición sino en la aplicación que realiza de estos. Una

vez más se concluye que «el e-portafolio es una buena herramienta para los docentes para poder evaluar las competencias tanto genéricas como específicas, del estudiante y para la visibilidad del currículo académico para la futura carrera profesional del estudiante» (Domínguez, García, Palau y Taberna, 2014:7).

Tomando en consideración que un blog con e-portfolio recoge un sistema de evaluación que se integra desde el principio de la enseñanza-aprendizaje, en lugar de quedar tan sólo al final del proceso educativo, el método de evaluación más habitual es el uso de una rúbrica analítica que «presenta y explicita aquellos criterios e indicadores, a diferentes niveles de concreción, que le sirven al profesor y al estudiante para situar el desarrollo de una competencia en uno u otro grado de consecución» (Barberà, Bautista, Espasa, Guasch, 2006:61). Sin embargo, la rúbrica no es el único instrumento de evaluación que resulta de interés para fomentar la autonomía del alumnado. *Google Sites* permite implementar cuestionarios diseñados en *Google Forms*, con los que recoger los resultados y reflexiones del alumnado. Con ellos es posible diseñar una autoevaluación que responda a las cuestiones básicas sobre su aprendizaje (qué se ha aprendido, cómo se ha realizado, cuánto se ha participado). También admite crear una coevaluación, en la que el alumnado refleje sus observaciones sobre el desempeño de sus compañeros, algo que muchas veces es difícil de detectar para el docente (Ambrós y Ramos, 2017).

En definitiva, el uso de *Google Sites* como entorno de aprendizaje digital ofrece múltiples beneficios por su interfaz sencilla. Su dinamismo y diseño, más próximo al de una web que al del blog tradicional, unidos a sus facilidades como recurso gratuito, ofrecen a los alumnos una herramienta para su uso en sus proyectos futuros. A través de este, se potencian aspectos interesantes para una metodología de innovación digital:

- a) La construcción compartida de artefactos y de conocimiento traduciendo a experiencias reales el concepto de «cultura participativa».
- b) El trabajo mediante retos de aprendizaje toma protagonismo en entornos abiertos y colaborativos.
- c) La realización de prácticas modelo que dan respuesta al enfoque competencial.
- d) La toma de conciencia por parte del alumnado que puede de que puede publicar sus trabajos en la red.
- e) Un uso digital significativo que no exige unos conocimientos tecnológicos extraordinarios.
- f) La potenciación de los textos multimodales como herramienta de comunicación.
- g) Una evaluación rica y matizada. (Ambrós y Ramos, 2017:71-72)

4.4. Aprendizaje según el enfoque basado en proyectos

Una de las metodologías más utilizadas como innovación educativa, considerando su buena aceptación por la comunidad educativa en general, es el trabajo colaborativo desde un enfoque basado en proyectos. Siguiendo a Grávalos (2019), encontramos que el origen de esta forma de trabajo se remonta al siglo XVI en Italia, para los ámbitos de estudio de la arquitectura y la ingeniería. Frente a las enseñanzas a través de lecciones magistrales, mucho más económicas al depender únicamente de las habilidades de un maestro para la transmisión de conocimientos, este método implicaba más recursos, aunque suponía una sensible mejora en la calidad educativa. En nuestro país, el modelo de aprendizaje basado en proyectos comenzó a considerarse durante el gobierno de la II República. Trujillo (2015), en un documento desarrollado para el Ministerio de Educación, establece:

Todo buen proyecto debe cumplir dos criterios fundamentales: debe tener sentido para los alumnos, deben percibirlo como algo que personalmente quieren hacer bien porque les importa. Además, debe tener un propósito educativo, debe ser significativo, acorde a los estándares de aprendizaje del tema o materia que trata. Estos son los ocho elementos esenciales que debe incluir un buen proyecto:

1. Contenido significativo [...] los estudiantes deben encontrarlo significativo, es decir, real y cercano a su entorno e intereses.
2. Necesidad de saber [...] Un evento implica algo emocional, algo que activa al alumno, que apela a su necesidad de saber.
3. Una pregunta que dirija la investigación [...] Debe ser provocativa, abierta y compleja y unida al núcleo de lo que el profesor quiere que sus estudiantes aprendan.
4. Voz y voto para los alumnos [...] los alumnos deben tener capacidad de elección dentro de un proyecto.
5. Competencias del siglo XXI [...] los alumnos deben haber aprendido antes de iniciar el proyecto a elaborar vídeos, exponer presentaciones, reflejar ideas y procesos en blogs [...], expresión del pensamiento crítico, comunicación efectiva, uso de tecnologías y trabajo en equipo.
6. Investigación lleva a innovación [...] crear un ambiente en clase que anime a los estudiantes a añadir nuevas preguntas, a hacer hipótesis y a estar abiertos a nuevas perspectivas.
7. Evaluación, realimentación y revisión [...] Deben aprender que el trabajo de calidad en el mundo real no sale a la primera, sino que es fruto de una continua revisión.
8. Presentación del producto final ante una audiencia [...] más sentido trabajar para una audiencia real que para el profesor o el examen [...].

Estas han sido las líneas maestras a la hora de diseñar el proyecto, tanto en sus aspectos metodológicos como en la didáctica literaria, para favorecer la motivación y la

asimilación de contenidos. Según este aprendizaje basado en proyectos, el alumnado debe desarrollar una producción siguiendo una temporalización determinada, ya que ajustarse a una manera de trabajar forma parte de la capacidad para la resolución de problemas y de tareas insertas en el currículo del curso. Las fases del proyecto incluyen una preparación previa, en la que el profesorado puede establecer criterios adaptados a las necesidades del grupo-clase, diseñando sus propios materiales y estableciendo los grupos de trabajo que mejor se compenetren, para dar lugar al mejor aprendizaje cooperativo.

A partir de este punto se inicia el proyecto como tal, en una fase de información al alumnado sobre los objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación sobre este. En este primer encuentro es importante considerar la enseñanza como una red conectada a una serie de conocimientos previos, pertenecientes al ámbito educativo y a otros campos socioculturales. Las bases del conocimiento que aporta un enfoque interdisciplinar, así como las habilidades observadas para el trabajo en equipo, son esenciales para resolver el proyecto de forma eficaz, motivadora, enriquecedora y que posicione a los estudiantes como protagonistas de su proceso de aprendizaje.

La siguiente fase en un aprendizaje basado en proyectos supone la planificación, por parte del alumnado, de las actividades del proyecto. Según sus conocimientos y competencias, el alumnado debe estar preparado para relacionar los conceptos nuevos con enseñanzas anteriores, buscar información, seleccionarla desde fuentes fiables e integrarla en un todo que sirva como recurso para la producción final. Esta se desarrollará en una fase dedicada a la realización como tal de dichas actividades. En relación con las TIC y las técnicas de creación audiovisual y artística: «el objetivo final de una investigación basada en la práctica es producir un artefacto mediático de carácter audiovisual en conjunto con una tesis escrita que [...] tenga como objetivo la creación de nuevos conocimientos en el tema» (Carrillo, 2015:222-223).

Finalmente, hay que considerar que la evaluación es una fase que termina tras el proyecto, si bien está presente a lo largo de todas sus etapas. El profesorado supervisa y guía al alumnado según unos criterios de evaluación, aunque es importante que ellos aporten a este proceso a través de la reflexión acerca de su trabajo y el de sus compañeros. La inclusión de técnicas de evaluación comprensiva, como la autoevaluación y la coevaluación, es adecuada para reforzar el aprendizaje y para señalar posibilidades de mejora o problemas a los que adaptarse en futuros proyectos (Hernández, 2008:86-87).

5. Proyecto de innovación

5.1. Aspectos generales

El proyecto de innovación educativa *Una sombra, una ficción*, recogido en el sitio web <https://sites.google.com/uji.es/sombrayficción> y desarrollado a través de la aplicación *Google Sites* de la suite de aplicaciones de Google, consiste en la creación de un blog/sitio web, por parte tanto de la docente como del grupo-clase en el que se inserte el proyecto. En dicho blog se desarrollará la Unidad didáctica sobre el Teatro en el barroco español, mostrándose los diferentes contenidos literarios del tema, aunque tomando como objeto de proyecto el estudio de la obra calderoniana *La vida es sueño*.

Este blog está dividido en cuatro secciones (sin considerar la página de portada/inicio). Dichas secciones se han diseñado para establecer un paralelismo con las cuatro fases de la metodología del proyecto: información, planificación, realización y evaluación.

- Sección «Teatro barroco»: recoge los contenidos introductorios del proyecto, que incluyen las características principales de la época literaria, los aspectos de la representación teatral, su autor más destacado y su principal innovación para el género dramático. Estos contenidos son necesarios para que el alumnado reciba una base literaria desde la que desarrollar sus proyectos grupales, así como desde la cual entender el autor y la obra trabajada.
- Sección «La vida es sueño»: aquí se contemplan los aspectos generales de la vida y obra del autor Pedro Calderón de la Barca y su obra *La vida es sueño*, que será el objeto de estudio del proyecto. Su inclusión en esta sección se debe a que estos contenidos literarios serán de aplicación directa en el trabajo posterior por parte del alumnado. También se detallarán los aspectos necesarios para entender y planificar el proyecto: su metodología, temporalización y posibles recursos TIC para el uso del alumnado en sus trabajos en grupo.
- Sección «Proyecto»: esta sección servirá para que el alumnado implemente sus actividades. Los cinco equipos de trabajo podrán subir sus proyectos audiovisuales, así como otras actividades adyacentes a los mismos. El conjunto de las subsecciones compone el proyecto creativo del grupo-clase, mostrando el tema estudiado desde diferentes ópticas, aspectos teóricos y formatos.

- Sección «Evaluación»: la última sección recogerá tanto la rúbrica de evaluación del alumnado como dos formularios de autoevaluación y evaluación por pares, desarrollados a través de *Google Forms*. Estos últimos servirán como complemento a la evaluación del alumnado.

Mientras que el trabajo de la docente en la creación del sitio es imprescindible para dar forma general al proyecto, será la actividad del alumnado la que dote de su esencia al blog educativo, puesto que todo en él ha sido diseñado como fuente didáctica para el aprendizaje y el trabajo del alumnado. También los recursos TIC recogidos en este *Google Sites* se han seleccionado para servir como fuente de inspiración al desarrollo de los proyectos en grupo de los estudiantes. Por tanto, el sitio servirá como herramienta de guía principal para que cada grupo disponga de las instrucciones de sus proyectos audiovisuales, sus actividades y sus criterios de evaluación específicos. Además de esto, los comentarios y detalles explicados en el aula les serán útiles en el momento de planificar sus producciones audiovisuales y resolver dudas respecto a los aspectos literarios y sobre la metodología a seguir en sus trabajos.

Si consideramos tan sólo la tercera sección del *Google Sites*, podría decirse que estamos ante un portfolio digital de la Unidad didáctica, en el que cada grupo de alumnos aporta, desde una perspectiva audiovisual distinta cada vez, distintas características de la obra estudiada. Cada subsección será administrada por el grupo correspondiente de alumnos (de entre tres y cuatro personas), para subir los materiales de sus trabajos y redactar sus presentaciones e impresiones de estos. Por su forma final, esta sección es equiparable a un blog de aula (Balagué y Zayas, 2008), en el que cada grupo dispondrá de credenciales para desarrollar libremente la presentación de sus actividades. Esta sección, sin embargo, se integra en el contexto del sitio web del tema, pues se busca que los proyectos del alumnado supongan una aportación de interés para el aprendizaje de los contenidos literarios estudiados.

En su conjunto, el proyecto de innovación persigue la motivación y la implicación directa del alumnado, que no sólo deberá reflejar su aprendizaje, sino aportar al de sus compañeros desde la producción de nuevos materiales relacionados con el tema estudiado. El uso de herramientas TIC y formatos audiovisuales implica un enfoque en que se pone de manifiesto su autonomía como protagonistas de su proceso de aprendizaje y su parte cooperativa para el aprendizaje de sus compañeros.

5.2. Contenidos y competencias

Los contenidos generales del proyecto de innovación se recogen en el currículo oficial de la asignatura Lengua y Literatura Castellana, para el curso de 1.º de Bachillerato. Este ha sido diseñado por la Generalitat Valenciana, siguiendo las normativas del Real Decreto 1105/2014 que recoge los contenidos para la enseñanza secundaria tanto en la ESO como en Bachillerato; y especificadas para nuestra Comunidad Autónoma en los Decretos del Consell 87/2015 y 51/2018. Este currículo está disponible en la web de la Conselleria d'Educació Cultura i Esports (CEICE). Dentro del bloque 4.º de la asignatura, dedicado a la literatura, se establecen los siguientes contenidos generales:

Análisis e interpretación crítica de la literatura producida desde la Edad Media al siglo XIX a partir de obras (...) dramáticas. (...).

Siglo de Oro. (...). Barroco: La literatura en el contexto histórico, social y cultural (...).

- El teatro en verso. La comedia barroca. La tragedia. (...)

Análisis e interpretación de obras completas o fragmentos atendiendo a:

- h) Vinculación del texto con el contexto social, cultural e histórico.
- i) Reconocimiento de las características del género literario aplicadas al texto.
- j) Análisis de la forma y el contenido. El lenguaje literario. Intención del autor.
- k) Tratamiento evolutivo de temas y tópicos. Relación con otras disciplinas.

Temas universales: el amor, la muerte, el gozo de vivir (...), la mitología (...), el tiempo fugitivo, la libertad, la visión de lo insólito, el destino, estereotipos femeninos, etc.

Tópicos: *tempus fugit, vita theatrum*.

Siguiendo estas líneas maestras, los contenidos específicos se han desarrollado para trabajar principalmente desde el estudio exhaustivo del autor Calderón de la Barca y su obra de teatro filosófico *La vida es sueño*. Por tanto, dichos contenidos quedan divididos en dos bloques: el primero permite conocer el género teatral en el contexto de su época literaria, así como los antecedentes de la obra de Calderón; el segundo entra en detalle a estudiar la vida y obra de Calderón, incidiendo en las características específicas de esta obra seleccionada. Es en este segundo bloque de contenidos donde los alumnos desarrollarán su proyecto grupal para completar el proyecto general del grupo-clase para la creación de una web sobre Calderón de la Barca y su obra principal. A modo esquemático, los contenidos se detallarían de la siguiente manera:

Contenidos conceptuales:

- El teatro en el movimiento barroco. Contexto y antecedentes de Calderón:
 - o Literatura barroca: Contexto histórico y literario.
 - o Teatro barroco. Espacios de representación.
 - o Lope de Vega y la *Nueva Comedia*.
- Autor: Pedro Calderón de la Barca. Vida y obra:
 - o Biografía.
 - o Obra literaria y estilo.
 - o *La vida es sueño*: Temas, estructura, espacio y tiempo de la representación, personajes y argumento de la obra.

Contenidos procedimentales:

- Colaboración en el desarrollo de un blog/sitio web literario.
- Elaboración de un proyecto audiovisual/multimedia.
- Cooperación para un buen trabajo en equipo.
- Investigación autónoma sobre contenidos literarios.
- Uso de TIC y técnicas de creación de contenidos audiovisuales para presentar ideas y conceptos relacionados con el ámbito literario.
- Desarrollo creativo de las propias ideas, aplicando habilidades y conocimientos de otras materias de estudio.

Contenidos actitudinales:

- Motivación hacia la literatura española de la época del barroco.
- Interés por la búsqueda de información desde fuentes fiables.
- Actitud positiva frente al trabajo en grupo.
- Valoración del trabajo de otros compañeros como aporte de nuevas perspectivas (en grupo de trabajo y grupo-clase).
- Aprecio por el género teatral y su desarrollo a lo largo del tiempo.

Según la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, los contenidos de las asignaturas deben guardar relación con el desarrollo de ciertas competencias, consideradas clave dentro de la legislación educativa tanto de la Educación Primaria como de la Educación Secundaria

Obligatoria y el Bachillerato. En este sentido es importante considerar el Art. 5, en sus puntos 3 y 4:

3. Todas las áreas o materias del currículo deben participar, desde su ámbito correspondiente, en el desarrollo de las distintas competencias del alumnado.

4. La selección de los contenidos y las metodologías debe asegurar el desarrollo de las competencias clave a lo largo de la vida académica.

Los contenidos que se trabajan desde este proyecto de innovación educativa guardan una relación fundamental con la competencia en comunicación lingüística (CCLI). Esto es lo más habitual en las asignaturas del ámbito lingüístico, en las que se trabajan los aspectos de la comunicación, buscando que el alumno haga un buen uso de la lengua para producir textos, escritos y orales, que se adecúen a las distintas prácticas de interacción social, desde distintas modalidades, formatos o soportes. La producción de textos vendrá determinada por los diferentes géneros que cada grupo de estudiantes deberá trabajar, así como del uso de distintos soportes y formatos en la producción de contenidos audiovisuales y multimedia. Por tanto, se desarrollará dicha competencia tanto en la elaboración de cada trabajo grupal como en la reflexión final sobre los mismos.

De la metodología del proyecto, que hace uso de *Google Sites* como herramienta a través de la cual crear un sitio en Internet para el conocimiento de la literatura, se deduce que la siguiente competencia clave en orden de importancia es la competencia digital (CD). Trabajar desde distintos medios digitales (tanto ordenadores como herramientas para el procesamiento de contenido audiovisual) es fundamental para realizar cada proyecto grupal, por lo que el alumnado encontrará una metodología de aprendizaje nueva, en la que las TIC pueden ser utilizadas no sólo para adquirir conocimientos, sino también como medio para la producción de este. Este acercamiento interactivo hacia las nuevas tecnologías supone que cada estudiante se establezca como parte corresponsable de su aprendizaje, así como de la creación de contenidos académicos que fomenten la motivación hacia la literatura desde un entorno digital.

Este proyecto también trabaja estrechamente la competencia sobre conciencia y expresiones culturales (CEC). Esto se debe a que los temas literarios guardan relación con el acervo cultural de la lengua estudiada, permitiendo un acercamiento al género dramático propio del Siglo de Oro español. Por otra parte, la aproximación

multidisciplinar al autor y su obra desde diferentes formatos tiene el objetivo de fomentar el gusto por el lenguaje teatral y la estética del barroco, superando las barreras que puedan percibirse en un acercamiento más tradicional. De hecho, esta metodología permite también el desarrollo de la competencia de aprender a aprender (CAA), en el sentido de que cada estudiante trabaja los contenidos de forma autónoma, disponiendo de múltiples fuentes a las que acudir y libertad de elección para investigar y reflexionar sobre cualquiera de ellas.

Respecto al enfoque centrado en el alumno desde el aprendizaje cooperativo, mediante el desarrollo de un trabajo grupal en distintas modalidades, es necesario señalar que este permite ahondar en las competencias sociales y cívicas (CSC) tanto como desarrollar el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) del alumnado. El trabajo grupal permite que cada estudiante deba responsabilizarse, desde un punto de vista ético, tanto de su parte del trabajo, como de fomentar un buen clima para su equipo y la mejora de la producción final. A su vez, los amplios márgenes de elección que permiten las actividades admiten un alto grado de creatividad y aporte personal por parte del alumnado, logrando una producción final en la que prima la originalidad e imaginación de cada proyecto grupal.

5.3. Objetivos didácticos

La consecución de este proyecto de innovación supone alcanzar ciertos objetivos didácticos o metas de aprendizaje por parte del alumnado. Estos objetivos son distintos en función de la sección del blog que se trabaje, la cual se corresponde con la pertinente fase de desarrollo del proyecto, y quedan relacionados con los contenidos y competencias estudiados en cada momento.

Sección 1 – Teatro barroco:

- Conocer el contexto histórico, artístico y literario del Siglo de Oro español.
- Familiarizarse con las temáticas y tópicos del barroco literario.
- Revisar culteranismo y conceptismo como estilos de escritura de la época.
- Descubrir las innovaciones del Teatro barroco, tanto en su puesta en escena como en sus novedades para el género dramático.
- Estudiar a Lope de Vega como autor más representativo del teatro de la época y referente para Calderón de la Barca.

Sección 2 – La vida es sueño:

- Conocer la biografía y la obra de Calderón de la Barca. Sus fuentes y la evolución de su estilo literario.
- Analizar la obra *La vida es sueño* en base a todas sus características relevantes.
- Pensar en el sueño como motivo literario y filosófico.
- Comprender la metodología del enfoque basado en proyectos y organizar el trabajo en base a sus requerimientos.
- Investigar y seleccionar las diferentes fuentes y recursos TIC planteados sobre la época, el autor y la obra objeto de estudio.
- Planificar el proyecto audiovisual en grupo en función de los materiales y los conocimientos aprendidos.

Sección 3 – Proyectos:

- Trabajar en grupo de forma eficaz y adecuada para la consecución de los proyectos audiovisuales. Aportar a los compañeros conocimientos e ideas creativas.

- Realizar una producción audiovisual (distinta para cada grupo de clase) de calidad adecuada al contexto académico de estudio literario.
- Investigar los diferentes formatos de los proyectos, así como las herramientas con las que realizar los mismos.
- Desarrollar las actividades y dar forma al *Google Sites* a partir de las mismas. Realizar un buen diseño de su subsección, creando un conjunto coherente que muestre el interés de su proyecto audiovisual.
- Reflexionar sobre ciertas cuestiones literarias desde su proyecto multimedia/audiovisual.

Sección 4 – Evaluación:

- Observar en la rúbrica los aspectos necesarios para crear un proyecto audiovisual que se ajuste al nivel del proyecto de innovación educativa de todo el grupo-clase.
- Comprender la importancia del trabajo y la investigación personal para el trabajo en grupo, así como valorar y considerar posibles mejoras de cara al futuro.
- Examinar el desempeño de los compañeros en el grupo de trabajo, aportando observaciones valiosas para su evaluación.

Todos estos objetivos deben servir para mostrarle al alumnado el interés educativo de la literatura como medio para la reflexión crítica sobre la realidad histórica y estética de un determinado tiempo; así como para establecer al alumnado en una posición de lectores críticos frente a los textos estudiados y frente a la sociedad y el mundo que habitan. En base a las teorías constructivistas de la construcción del aprendizaje de teóricos como Ausubel y Vygotsky, la presente innovación educativa puede promover el diálogo entre los textos literarios y la realidad que habitan los estudiantes, a través de la creación de un contexto de aprendizaje significativo para ellos (Sanz, 2017). No hay que olvidar que la propuesta de diferentes formatos desde la libre creatividad de cada estudiante debe servir como facilitador para promover en el alumnado un gusto y hábito por la lectura y el pensamiento crítico, más allá de las exigencias de un currículo académico.

5.4. Metodología y temporalización

El proyecto de innovación se implementará al hilo de la programación didáctica de la asignatura, por lo que se insertará entre el segundo/tercer trimestre del curso, tras explicar los contenidos de literatura castellana medieval y renacentista, así como los referidos a la parte del género lírico en el barroco. Esto es de especial relevancia para que el alumnado pueda percibir la evolución literaria en las diferentes épocas, así como el desarrollo estético de temas y características significativas dentro de los distintos géneros literarios.

La metodología específica del proyecto cuenta con una fase previa al mismo, justo al final de la Unidad didáctica anterior. Durante esta fase el alumnado rellenará un cuestionario en el que detallará sus intereses y motivaciones respecto al trabajo creativo en el ámbito audiovisual. También reflejará en el cuestionario las distintas opciones de asignaturas seleccionadas en su modalidad de Bachillerato, con el objetivo de conocer mejor las habilidades y competencias con las que pueden contar. Esta información será relevante para que la docente, de forma externa a la clase, pueda seleccionar al alumnado y crear grupos en función de sus capacidades y habilidades, de modo que todos ellos realicen un trabajo en equipo cuya producción final sea motivadora y permita a los alumnos mostrar sus mejores ideas. A partir de aquí se irán sucediendo las distintas fases del enfoque por proyectos:

1. Fase de información:

- Presentación del tema desde la parte de blog del profesor.
 - o 1.ª Sección de *Google Sites*: Teatro barroco.
 - Contexto histórico y literario: presentación digital en diapositivas sobre los aspectos principales de la literatura barroca.
 - Espacios de representación: presentación digital en diapositivas sobre los lugares designados para las representaciones teatrales durante el siglo de Oro. Teatros cortesanos, al aire libre y corrales de comedias.

- Lope de Vega y la *Nueva Comedia*: presentación digital en diapositivas acerca del autor más representativo para el Teatro barroco y su obra *Arte nuevo de hacer comedias*.
- 2.ª Sección de *Google Sites*: *La vida es sueño*.
 - Autor y obra:
 - Biografía de Pedro Calderón de la Barca, autor sobre cuya obra gira el proyecto. Sus referentes literarios y filosóficos.
 - Obra de Calderón, con comentarios sobre la evolución de su estilo desde un seguimiento de las formas establecidas por Lope de Vega hacia una forma lírico-simbólica de hacer teatro.
 - *La vida es sueño*: Estudio básico de la obra central del proyecto, considerando su temática, estructura, espacio-tiempo de representación, personajes y argumento dividido en tres actos. Además, se recogerán tres fragmentos en vídeo de representaciones de sus monólogos más destacados.

2. Fase de planificación:

- Planteamiento a los alumnos de la metodología del proyecto.
 - 2.ª Sección de *Google Sites*: Metodología de trabajos: fases, temporalización, agenda y contacto con el profesorado.
 - 4.ª Sección de *Google Sites*: Breve comentario del documento-rúbrica en base al que se evaluará el trabajo del alumnado, para que cada estudiante esté informado sobre qué aspectos se tendrán en cuenta según su desempeño.
- Formación de los equipos de alumnos y tutorización de las estrategias para cada estilo de trabajo. La selección de programas desde los cuales trabajar los contenidos en formato audiovisual será libre, atendiendo a los conocimientos propios del alumnado y a las competencias aprendidas en su asignatura de Cultura Audiovisual.
 - Póster multimedia. (*Glogster*, montaje y herramientas nativas de la aplicación).

- Booktrailer. (Vídeo, grabación desde dispositivos móviles, montaje libre desde *Moviemaker*, *Adobe Premiere*, *Final Cut* o app nicho del móvil).
- Cómic. (Gráfico-visual, herramientas gráfico-plásticas, escáner en el centro, programas web para transformación a formato pdf, programas nicho para montaje de webcómic si es preferencia del alumnado).
- Fragmento de representación. (Vídeo, grabación desde dispositivos móviles, montaje libre desde *Moviemaker*, *Adobe Premiere*, *Final Cut* o aplicación nicho del móvil).
- Podcast. (Audio, grabación desde dispositivos móviles u ordenadores con micro; montaje desde *Audacity*, *Soundcloud* o programa nicho del móvil).
- Muestra de recursos y materiales sobre la obra, para el trabajo del alumnado.
 - 2.ª Sección de *Google Sites*: Fuentes TIC.
 - Bibliotecas Virtuales, documentales sobre la época literaria, música del barroco, blogs en vídeo dedicados al tema y fragmentos audiovisuales de representaciones teatrales.
 - Ejemplos de proyectos audiovisuales similares a los que realizará el alumnado, relacionados con *La vida es sueño*, Calderón de la Barca o el Teatro del barroco.

3. Fase de realización:

- Sesiones para la realización de los proyectos grupales, en el aula de artes. Cada grupo usará sus materiales y estrategias desarrolladas en la fase de planificación para realizar su producción final. Dispondrán de los ordenadores del centro en caso de ser necesarios y de la tutorización docente para posibles dudas tanto en los contenidos a implementar como en la presentación de estos en formato audiovisual.
- Sesión para subir los trabajos finales en la sección 3.ª del *Google Sites* del proyecto literario. Esta sesión se realizará en el aula de informática. Se abordará la creación de las tres partes (según la actividad) del blog del alumnado (trabajo final, evidencias de aprendizaje y reflexión sobre el trabajo).

4. Fase de evaluación:

- Seguimiento y evaluación del proyecto en grupos:
 - o Durante las sesiones de planificación y realización la docente realizará observaciones continuas sobre el trabajo de los grupos y de los estudiantes en particular.
 - o Sección 4.^a de *Google Sites*: Autoevaluación y Coevaluación.
 - Autoevaluación: cumplimentación de un cuestionario individual y privado a través de la aplicación *Google Forms*.
 - Coevaluación: cumplimentación de un cuestionario individual y privado en que cada estudiante observará el funcionamiento de su equipo y podrá realizar aportes sobre el trabajo de sus compañeros. También se encuentra gestionado a través de *Google Forms*.
- Evaluación final: La docente evaluará según la rúbrica de la Sección 4.^a del *Google Sites*. Esta considera los aspectos relacionados con el trabajo en grupo y aprendizaje colaborativo, los contenidos literarios aprendidos, el éxito del proyecto audiovisual grupal y los aspectos lingüísticos de las actividades.

La temporalización para la implementación del proyecto de innovación es de siete sesiones completas, sin contar un breve espacio de la sesión previa al inicio del proyecto y el tiempo docente destinado a organización y evaluación final del proyecto. Las sesiones están divididas según las cuatro fases establecidas en la metodología, cumpliendo el siguiente esquema:

FASE PREVIA

Sesión anterior, 5 min tras terminar la última Unidad didáctica, para la preparación del proyecto/Tiempo de la profesora fuera de clase.	Formulario de habilidades e intereses de los alumnos/Planificación de los grupos.
--	---

FASE DE INFORMACIÓN

1.ª Sesión.	Teatro barroco y Lope de Vega. 1.ª Sección <i>Google Sites</i> .
2.ª Sesión (Media sesión).	Teatro barroco y Lope de Vega.
2.ª Sesión (Media sesión).	Calderón de la Barca. 2.ª Sección <i>Google Sites</i> .

FASE DE PLANIFICACIÓN

3.ª Sesión.	Presentación de proyecto y materiales. Formación de equipos. 2.ª y 4.ª Secciones <i>Google Sites</i> .
-------------	--

FASE DE REALIZACIÓN

4.ª Sesión.	Trabajos audiovisuales en grupo.
5.ª Sesión.	Trabajos audiovisuales en grupo.
6.ª Sesión.	Implementación trabajos, evidencias de aprendizaje y escritos en 3.ª sección de <i>Google Sites</i> .

FASE DE EVALUACIÓN

7.ª Sesión/Tiempo de la profesora para evaluar fuera de clase (máximo dos semanas).	Evaluación del alumnado: Formularios de autoevaluación y coevaluación en 4.ª sección de <i>Google Sites</i> / Evaluación mediante rúbrica.
---	--

5.5. Actividades

En el enfoque basado en proyectos el aprendizaje del alumnado se desarrolla principalmente a través de actividades, que pueden ser de puesta en común de los conocimientos trabajados o de producción de trabajos finales, realizando una síntesis o uso concreto de dichos conocimientos. Las actividades que realizará el alumnado para la consecución del blog-web sobre literatura se dividirán en las fases marcadas por esta metodología: información, planificación, realización y evaluación.

De especial relevancia será la producción de trabajos grupales, como núcleo central del blog y principal aportación del alumnado a su creación. El blog literario sobre un autor y su obra es el proyecto general de la docente con el grupo-clase, mientras que cada trabajo supone un pilar central desde el que enfocar diferentes reflexiones sobre los contenidos estudiados. Estas producciones tienen la particularidad de presentarse en un formato audiovisual, gráfico o multimedia, implicando distintas competencias comunicativas según cada caso. En común entre los trabajos se dan dos actividades extra, en la aportación de evidencias de aprendizaje y los escritos de reflexión, que buscan reforzar la planificación y consolidar lo aprendido durante el desarrollo de los proyectos grupales. Cabe considerar la tipología concreta de cada trabajo antes de pasar al desarrollo específico de las actividades:

- **Póster multimedia:** Presentación digital de características hipertextuales, que puede incluir enlaces a otros medios audiovisuales. Por su integración de distintos formatos, se considera dentro de los géneros multimedia.
- **Booktrailer:** Versión literaria de los *trailers* filmicos. Puede incluir una síntesis, o escenas sugestivas de las obras, que inviten a su lectura. Además, su montaje puede incorporar actuaciones reales, animaciones o gráficos.
- **Cómic:** Narración gráfica que al adaptar al género literario debe integrar un buen ritmo de la historia y un lenguaje más dinámico. El impacto de la obra reside en que ambos niveles (lingüístico y visual) sean coherentes.
- **Dramatización:** Vídeo que presenta las interpretaciones de fragmentos seleccionados de una obra, desde una puesta en escena libre.
- **Podcast:** Programa radiofónico para una difusión en Internet. Cuenta con las mismas características que uno de radio, integrando además la posibilidad de integrar un recursos y comunicaciones digitales.

5.5.1. ACTIVIDADES DE INFORMACIÓN

Actividad 1: Presentación del proyecto

La primera actividad, una vez realizada la introducción al primer bloque de contenidos teóricos, consistirá en la introducción al proyecto literario a través de *Google Sites*. Se establecerán los equipos de trabajo y los proyectos específicos para cada uno. Cada equipo recibirá sus credenciales (correo Gmail dedicado y contraseña) para el acceso y la edición del blog-web creado por la profesora. El alumnado tendrá que tomar nota sobre las herramientas concretas de *Google Sites* que deberá manejar para la modificación del blog, siempre con la supervisión de la docente. Por otra parte, realizarán una revisión completa del sitio del proyecto para conocer aspectos sobre los criterios con los cuales se les evaluará, la temporalización establecida para realizar sus trabajos, las instrucciones concretas para cada uno y los recursos enlazados para ser utilizados como posibles fuentes desde las que investigar y extraer conocimientos.

5.5.2. ACTIVIDADES DE PLANIFICACIÓN

Actividad 2: Planificación de los proyectos grupales

Cada grupo debe realizar una planificación para la consecución del producto final que se les demanda en el blog, siguiendo los contenidos específicos de cada trabajo. Dicha planificación es libre, ya que busca la autonomía del alumnado, su creatividad, imaginación y capacidad para emprender un trabajo sin unas guías muy fijas. Sin embargo, la planificación quedará reflejada en el blog a través de la recogida de las evidencias de aprendizaje de cada grupo. Según el tipo de trabajo, pueden seguirse diferentes métodos para planificar la producción final:

1. Póster multimedia: esquemas, croquis con la estructura del póster, recopilación de fuentes bibliográficas y catálogo de recursos audiovisuales.
2. Booktrailer: guion literario y/o guion técnico, storyboard, escaleta.
3. Cómic: guion literario, bocetos, diseños de personajes y/o escenarios.
4. Dramatización: planificación de la puesta en escena, recopilación de distintas adaptaciones del fragmento, ensayos.
5. Podcast: guion del programa, escaleta, catálogo de recursos musicales y sonoros.

5.5.3. ACTIVIDADES DE REALIZACIÓN

Actividad 3: Proyectos audiovisuales sobre Calderón de la Barca y *La vida es sueño*.

Cada grupo realizará una producción audiovisual distinta, con el objetivo de que el proyecto final, el blog de la Unidad didáctica sobre Teatro del barroco, reciba aportes de todo el grupo-clase. Estos trabajos servirán para reflejar las diferentes maneras de trabajar los contenidos literarios, desde un formato audiovisual y digital. Cada actividad queda recogida en su sección específica del blog del proyecto:

- Grupo 1, Póster multimedia: Compond un póster multimedia con la aplicación *Glogster*. En este mostraréis el contexto literario y artístico de *La vida es sueño*, así como los principales recursos literarios que muestra la obra, tanto en su contenido como en su forma. Debéis hacer una selección de materiales audiovisuales que ilustren vuestras reflexiones.
- Grupo 2, Booktrailer: Grabad y montad un tráiler (máx. 3 min) que muestre las partes más relevantes de la obra. Para ello, podéis ayudaros de la teoría y de los fragmentos seleccionados en el *Google Sites*. El resultado final debe ser una propuesta creativa que invite a los lectores potenciales a descubrir la obra de Calderón.
- Grupo 3, Cómic: Seleccionad un fragmento de la obra y cread un cómic sobre el mismo. Tenéis total libertad para trabajar vuestra adaptación del fragmento, incluyendo un cambio de escenario, la aparición del autor, la preparación de una representación teatral o cualquier punto de vista que os parezca interesante para representar mejor el tema de vuestro fragmento.
- Grupo 4, Dramatización: Seleccionad uno o varios fragmentos de la obra *La vida es sueño* (en función del número de personajes y alumnos que interpreten). Para ello, podéis servir os de los fragmentos seleccionados en el *Google Sites*. Grabad un vídeo con vuestra interpretación de dichos fragmentos.
- Grupo 5, Podcast: *La vida es sueño* es considerado un “drama filosófico”. Grabad un podcast en el que comentaréis los distintos temas de esta clase que trata la obra, así como la forma en que el autor los presenta.

Actividad 4: Recopilación de evidencias de aprendizaje.

Como se ha señalado para la fase de planificación, cada grupo tiene libertad para organizar la producción audiovisual desde diferentes perspectivas. Esto guarda interés en sí mismo como parte de la documentación del proyecto final, por lo que el alumnado deberá recoger dichas evidencias de su trabajo y aprendizaje, conformando un e-portfolio en el blog, en que se adjunten estos materiales y se comente su interés. Esta actividad también se recoge en el apartado concreto del blog para cada equipo de trabajo:

- Grupo 1, Póster Multimedia: Recopilad vuestras evidencias de aprendizaje (fotos del trabajo, planificación de la estructura, fuentes utilizadas). Añadid todas estas evidencias en una sección junto al trabajo final.
- Grupo 2, Booktrailer: Recopilad vuestras evidencias de aprendizaje (fotos del trabajo, guiones, *storyboard*). Añadid todas estas evidencias en una sección junto al trabajo final.
- Grupo 3, Cómic: Recopilad vuestras evidencias de aprendizaje (fotos del trabajo, guiones, bocetos, fuentes en imagen sobre el barroco). Añadid todas estas evidencias en una sección junto al trabajo final.
- Grupo 4, Dramatización: Recopilad vuestras evidencias de aprendizaje (fotos del trabajo, esquemas, tomas falsas). Añadid todas estas evidencias en una sección junto al trabajo final.
- Grupo 5, Podcast: Recopilad vuestras evidencias de aprendizaje (fotos del trabajo, esquemas, guiones). Añadid todas estas evidencias en una sección junto al trabajo final.

Actividad 5: Subida del trabajo final y reflexión.

La parte final de las actividades de realización consiste en la creación de las secciones de blog en *Google Sites*, en las que cada grupo subirá su trabajo final. Además, escribirán una reflexión sobre distintos aspectos en que relacionarán su producción audiovisual con las teorías estudiadas, como las características de la obra *La vida es sueño*, la estética teatral en el barroco y las temáticas que trata el autor Calderón de la Barca.

- Grupo 1, Póster Multimedia: Cread una entrada de blog en la que incluyáis vuestro póster multimedia. Escribid una reflexión sobre la relación entre *La vida es sueño* y las tendencias artísticas del barroco.
- Grupo 2, Booktrailer: Cread una entrada de blog en la que incluiréis vuestro *booktrailer* y un texto con vuestras reflexiones acerca del argumento y la estructura de la obra de Calderón.
- Grupo 3, Cómic: Cread una entrada de blog en la que incluiréis vuestro cómic. Escribid una reflexión sobre el tema del fragmento que habéis adaptado, así como del uso del espacio y el tiempo histórico de la obra para representar gráficamente a los personajes y su entorno
- Grupo 4, Dramatización: Cread una entrada de blog en la que incluiréis vuestra grabación de vuestro trabajo interpretativo. Escribid una reflexión sobre el papel de los distintos personajes que habéis interpretado y el rol que cumplen en la obra estudiada.
- Grupo 5, Podcast: Cread una entrada de blog en la que incluiréis vuestro podcast. Escribid una reflexión sobre lo que habéis aprendido sobre los temas filosóficos que trata Calderón en su obra, así como la postura que pensáis que tiene el autor sobre los mismos.

5.5.4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividad 6: Autoevaluación y coevaluación (evaluación por pares).

El alumnado realizará dos formularios en *Google Forms*: el primero recogerá sus impresiones y observaciones sobre el trabajo propio, así como la motivación con la que han afrontado el proyecto. El segundo formulario evaluará el desarrollo del trabajo en equipo, sus observaciones y propuestas de mejora, con el objetivo de ayudar a que mejoren sus competencias de trabajo en grupo. Estas actividades finales del alumnado contarán un 20% de la nota final, mientras que el resto de las actividades serán evaluadas por la docente mediante rúbrica y evaluación continua por observación, hasta un 80%.

5.6. Recursos didácticos

Los recursos didácticos utilizados para la realización del proyecto son muy variados, incluyendo desde los más tradicionales (materiales de escritura y portfolios personales del alumnado), hasta los relacionados con las TIC (ordenadores, aplicaciones, dispositivos móviles con acceso a Internet, aplicaciones de la suite de Google), pasando por los más técnicos (presentaciones digitales del temario, material gráfico, periféricos especializados en tratamiento de imágenes, atrezzo teatral). El conjunto de estos recursos, incluyendo los espacios en los que serán utilizados, se recoge en la siguiente tabla:

AULAS	GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	INFORMÁTICOS Y DIGITALES
Aula de Castellano.	Proyector. Formularios. Portfolios del alumnado.	Ordenador para profesores. Presentaciones digitales.
Aula de Informática.	Portfolios del alumnado. Materiales gráficos del alumnado. Guiones (literarios o técnicos). Notas, esquemas, storyboards, bocetos...	Ordenadores individuales. Acceso a una cuenta <i>Gmail</i> dedicada por cada grupo. <i>Google Sites</i> del proyecto. <i>Google Forms</i> .
Aula de Artes.	Materiales gráficos del alumnado. Dispositivos móviles del alumnado para la grabación de sonido y vídeo.	Ordenador para profesores (podrá ser utilizado, con supervisión, por el grupo de Póster Multimedia y para la consulta de recursos desde otros grupos).

5.7. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad debe estar presente a lo largo de toda la implementación del proyecto, considerando las posibles necesidades especiales del alumnado según la fase metodológica que se esté planteando. Es posible encontrarse con distintos estilos de aprendizaje, así como con diferencias entre las competencias digitales, audiovisuales y artísticas del alumnado. Para adelantarse a ello se ha dividido el proyecto en cinco propuestas creativas diferentes, en lugar de que cada grupo realice el mismo tipo de trabajo. La idea es que desde el conjunto final de su diversidad artística todos puedan contemplar el trabajo del resto de compañeros, y aprender más si cabe que en una comparación entre grupos sobre idénticos planteamientos de proyecto.

A su vez, es primordial que los materiales y recursos de aula permitan el acceso y trabajo para cada estudiante, en caso de que cualquiera presente dificultades motrices o sensoriales. El centro debe ocuparse de que dichos alumnos dispongan de estos recursos especiales y es importante que el profesorado se encargue de tomarlo en consideración en el momento de realizar los grupos de trabajo y pensar el tipo de proyecto al que se enfocarán. Hay que tomar decisiones que aseguren que estos alumnos puedan realizar su trabajo de forma natural e integrada con el resto de los compañeros, sin sufrir dificultades innecesarias. Además, hay que considerar que, como sucede a lo largo de toda la vida educativa, en cada aula se presentan distintos ritmos de aprendizaje. Por ello, resulta crucial la abundancia de materiales sobre los contenidos a estudiar, así como una tutorización del alumnado sobre los mismos y ofrecer libertad en el modo de enfocar el autoaprendizaje, de manera que se asegure la comprensión de los conceptos trabajados.

El hecho de que el proyecto se implemente con el curso avanzado favorece que se puedan tener en consideración los recorridos educativos de cada estudiante desde el inicio de este, poniendo especial atención a quienes presenten dificultades con la asignatura. Las competencias en comunicación escrita son especialmente relevantes para la reflexión final del proyecto, aunque el trabajo en grupo y las aplicaciones digitales permiten aspirar a un nivel de corrección superior, que puede ayudar a mejorar esta competencia. También es posible considerar la evolución y mejora de un alumno que presente un buen desempeño en el proyecto, redondeando su nota al alza en base a la observación de su mejoría en la asignatura. No hay que perder de vista que el proyecto debe fomentar la motivación del alumnado, siempre desde los criterios de calidad exigibles.

5.8. Evaluación

La evaluación del proyecto equivale hasta un máximo de 1 punto para la nota final de la asignatura, es decir, un 10% del total (la sección de lengua puntúa un 50% y la sección de literatura el otro 50% de la materia; este proyecto de innovación cuenta, por tanto, como una quinta parte del bloque de literatura). Para establecer dicho porcentaje hay que considerar que el alumnado pondrá en práctica habilidades de aprendizaje y comunicación más allá de las requeridas por el estudio estándar de los temarios oficiales. Es decir, se considera para este reparto en la nota final la puesta en valor de un aprendizaje significativo para su futuro. Dicha puntuación, junto con una metodología de trabajo grupal, también cumple el objetivo de fomentar la implicación y compromiso del alumnado respecto al proyecto.

La evaluación del proyecto de innovación educativa debe realizarse desde dos perspectivas complementarias: una observación en el aula, sostenida a lo largo de todas las sesiones en que se implemente la Unidad didáctica; y una evaluación analítica, en la que se sopesen los resultados del alumnado a través de una rúbrica, que contemplará tantos los aspectos comunicativos del proceso como aquellos relacionados con los contenidos literarios. Específicamente, la rúbrica contempla cuatro aspectos del proyecto, puntuables hasta un 80% total de la nota:

- Trabajo en grupo (20% de la nota final). Se evaluará en función de las evidencias de aprendizaje aportadas por los alumnos, siendo esta nota matizada por las observaciones del profesorado, que seguirá el desempeño de cada estudiante durante las sesiones dedicadas a la fase de realización de los proyectos grupales.
- Contenidos literarios (20% de la nota final). Estos deben ser utilizados a lo largo de todo el proyecto para conseguir un producto final de calidad, aunque se observarán especialmente a través de la actividad de reflexión escrita sobre un aspecto fundamental del autor y la obra trabajada. En esta, el alumnado debe reflejar cómo el proyecto grupal que ha realizado le sirve para comprender mejor el aspecto literario seleccionado.
- Proyecto audiovisual y digital (30% de la nota final). Como actividad esencial del proyecto de innovación, el proyecto audiovisual de cada uno de los cinco grupos tendrá una valoración superior al resto de actividades y debe ser el centro de reflexión del alumnado y eje de su aprendizaje. Se valorará su entrega en el tiempo

correspondiente, que cumpla con los requisitos demandados, que demuestre una reflexión sobre los contenidos literarios, y la originalidad y creatividad del producto final.

- Aspectos lingüísticos (10% de la nota final). La corrección ortográfica y gramatical, así como la adecuación al registro formal propio de la comunicación académica, son aspectos necesarios para superar el proyecto. Aunque se trata de la sección que aporta menor nota, un suspenso en la misma comportaría la descalificación del proyecto grupal. Esto se debe a que nos encontramos en un curso y asignatura en los que se debe trabajar principalmente en la competencia en comunicación lingüística.

Esta rúbrica se ha desarrollado considerando los criterios de evaluación del currículo oficial de la asignatura, pertenecientes al Bloque 4, relacionado con los contenidos literarios:

«BL4.1 Analizar críticamente textos (...) dramáticos (...) en verso, de autoría masculina o femenina, para explicar la evolución diacrónica de las formas literarias desde la Edad Media hasta el siglo XIX mediante la realización de trabajos de síntesis, creativos y documentados, que presenten la literatura como un producto ligado a su contexto histórico y cultural, capaz de acercarnos a otros mundos y pensamientos.

BL4.2 Interpretar, utilizando las técnicas del comentario literario, obras completas o fragmentos producidos desde la Edad Media al siglo XIX, justificando la vinculación del texto con su contexto, su pertenencia a un género literario determinado, analizando la forma y el contenido, descubriendo la intención del autor y reconociendo la evolución de temas y tópicos en relación con otras disciplinas; y expresar razonadamente las conclusiones extraídas mediante la elaboración de textos estructurados, orales o escritos.»

Sin embargo, la evaluación no será una tarea exclusiva de un docente, sino que el alumnado estará implicado en la misma, como parte de sus actividades tendentes a fomentar y mejorar su competencia en pensamiento crítico. Así pues, los estudiantes realizarán dos cuestionarios en los que autoevaluarán todo el proceso del proyecto: uno dedicado a su propio trabajo (formulario de autoevaluación) y otro enfocado a la observación del trabajo en equipo y al desempeño de cada uno de sus compañeros (formulario de coevaluación o evaluación por pares). Este trabajo de reflexión sobre la evaluación tendrá un peso del 20% en la nota final, siendo cada uno un 10% del total. Una función colateral que tiene este método de evaluación es que permite que el

alumnado aporte ideas sobre si sus compañeros de grupo han trabajado correctamente, así como una visión propia de su desempeño en el trabajo en grupo y una reflexión sobre cómo mejorar en este tipo de trabajos.

Esta observación conjunta entre docente y estudiantes sobre el proyecto admite propuestas de mejora y una categorización sobre la implicación del alumnado frente a las distintas actividades. Dado que uno de los objetivos fundamentales del proyecto de innovación es motivar al alumnado hacia los contenidos literarios, es importante recoger estos datos para establecer adaptaciones del proyecto, así como detectar fallos que puedan surgir en la implementación real del proyecto. Es importante prever cuestiones como una temporalización ajustada según la realidad de la clase, si el resto de las unidades didácticas han sido impartidas en su plazo establecido por la programación didáctica del departamento, posibles problemas en el uso de los recursos digitales o un número desigual en los grupos, para establecer modificaciones en sucesivos cursos.

6. Conclusiones

Este proyecto de innovación ha buscado, desde su diseño inicial, crear una propuesta metodológica diferente, que resuelva la problemática de la desmotivación hacia el estudio literario en el nivel educativo de Bachillerato. En un periodo educativo tan importante para el alumnado que planea continuar su formación académica, este problema suele redundar en una disminución del éxito académico del alumnado. Por ello, es importante que la innovación educativa funcione como una transformación que facilite al alumnado apreciar los conocimientos y competencias con los que debe trabajar. Además, resulta en un enfoque interesante para que el alumnado adquiera hábitos de trabajo en grupo e individuales mejores que los que haya mantenido durante un periodo anterior, desde el interés por los contenidos de la materia. Se espera que tras la realización de este proyecto se despierte su motivación y afán de trabajo hacia la literatura castellana.

La implementación de un blog/sitio web como eje de la enseñanza-aprendizaje no debe entenderse como una elección arbitraria: articula los contenidos literarios y ofrece distintos formatos desde los cuales comprender el tema (escritos, visuales, sonoros y audiovisuales). Las características hipertextuales permiten diseñar los contenidos de manera atractiva, ofrecer seguimiento más allá de los trabajos del aula, y servir de marco para que el alumnado busque construir unos proyectos de los que se sientan orgullosos, ya que estos aparecerán publicados para su libre acceso a través de Internet. La modificación de un blog de estas características, por otra parte, provoca que los alumnos mejoren su expresión escrita para un registro formal, en un ámbito de uso educativo, sin dejar por ello de lado la creatividad en la manifestación de sus mensajes. También les permite desarrollar competencias pragmáticas y de dominio del género textual digital, muy útiles para su comunicación social desde un entorno digital.

Una de las principales dificultades que se puede observar como conclusión del diseño de este proyecto es que resulta imposible (o al menos se plantea como algo muy poco eficiente) crear un blog que pueda aplicarse a todos los contextos de aula. Conocer bien al grupo en el que se vaya a implementar el proyecto, o al menos acotar la implementación por la modalidad de Bachillerato, es la medida óptima para desarrollar un enfoque que realmente pueda motivar al alumnado. No obstante, una vez se trabaja en el formato

principal del proyecto, *Google Sites* es una herramienta muy potente, que admite todo tipo de modificaciones y mejoras hacia el futuro. El profesorado que haga uso de este material didáctico puede apoyarse en la metodología previa a su implementación, como base para conocer mejor al grupo y establecer cuáles son sus intereses y habilidades. Con ello, tan sólo requerirá una modificación en las características generales de la página.

La unión de TIC y literatura castellana ofrece la posibilidad de que el profesor pueda dar dinamismo y características innovadoras a su clase, mostrando el verdadero interés que estas obras pueden guardar para el alumnado, al establecer paralelismos con obras artísticas en la cultura actual, así como todo tipo de referencias. Los métodos de enseñanza-aprendizaje basados en la lectura simple de textos pueden no ser tan sugerentes hacia una reflexión sobre los temas imperecederos de la literatura, que se siguen aplicando en obras contemporáneas y más próximas al gusto de los estudiantes. Nada mejor, en este caso, que aprovechar un enfoque diferente, que aproxime posiciones entre la literatura clásica y las producciones propias del alumnado, bebiendo de fuentes con múltiples estilos audiovisuales y digitales. Por todo ello, aunque la propuesta didáctica no se haya podido poner a prueba en un aula y no se pueda afirmar su eficacia, se puede sostener que su implementación ofrecería resultados de mejora en la calidad educativa.

Respecto a las posibilidades que plantea este proyecto, el carácter interdisciplinar de los contenidos puede aproximar posiciones entre asignaturas que son vistas de modo muy distinto por el alumnado. Las materias de modalidad en Bachillerato suelen ser preferidas a las troncales como Lengua y Literatura Castellana, al reflejar los intereses y ámbitos de especialización de los estudiantes. En el caso de un proyecto pensado para Bachillerato Artístico, el enfoque por proyectos otorga un impulso a la coordinación interdisciplinar, abriendo fronteras entre asignaturas y permitiendo la cooperación entre profesores, para ayudar a que los resultados educativos mejoren en conjunto. En el caso específico de este proyecto, la realización de proyectos audiovisuales supone que el alumnado pueda desarrollar un trabajo artístico desde una propuesta aplicada a la realidad, yendo más allá de sus ensayos técnicos, lo que les será muy útil como práctica de cara a su futuro laboral. Por otro lado, la selección de la obra más filosófica de Calderón puede generar sinergias con la asignatura de Filosofía, mejorando el pensamiento crítico y el cuestionamiento sobre cómo las cuestiones estéticas pueden reflejar grandes interrogantes sobre la naturaleza de la realidad y la ética de la libertad.

Por último, no hay que olvidar que la didáctica de la literatura ha sufrido grandes cambios desde sus orígenes, vinculados al estudio de la retórica, hasta nuestro tiempo, en el que el encuentro con las nuevas tecnologías aparece de forma constante. Esta adaptación puede servir como base para una recuperación de la cultura humanística, que por mucho tiempo ha sido relegada como conocimiento secundario, por detrás de materias que promueven una aplicación directa y práctica sobre los problemas y cuestiones diarias. El espíritu de estas obras literarias puede despertar en el alumnado un aprecio por aquellos temas que van más allá de lo inmediato, enriqueciendo su acervo cultural y fomentando su sensibilidad y creatividad estética. A fin de cuentas, y esto es algo que se explicita en los currículos oficiales educativos, la Literatura debe tener un papel de relevancia en la formación del alumnado: no sólo desde unos mínimos básicos para su cultura general, sino desde un punto de vista que fomente su reflexión y desarrollo como individuos, así como el estudio comparativo de esta con otros ámbitos del conocimiento.

7. Bibliografía

- Ambròs, A. y Ramos, J. M. (2017). El uso didáctico de Google Sites en la construcción compartida del conocimiento. *RESED. Revista de Estudios Socioeducativos*, (5), 63-74.
- Balagué, F. y Zayas, F. (2008). *Usos educatius dels blogs. Recursos, orientacions i experiències per a docents*. Vol. 3. Barcelona: Editorial UOC.
- Barberà, E., Bautista, G., Espasa, A., Guasch, T. (2006). Portfolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la Red. *Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 3 (2), 55-66.
https://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/barbera_bautista_espasa_guasch.pdf
- Barberà, E. y De Martín, E. (2011). *Portfolio electrónico: aprender a evaluar el aprendizaje*. Barcelona: Editorial UOC.
- Colomer, T. (1996). La didáctica de la literatura: temas y líneas de investigación e innovación. En Lomas, C. (Coord.), *La educación lingüística y literaria en la enseñanza secundaria* (pp.123-142). Barcelona, España: ICE Universitat Barcelona-Horsori.
http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-didactica-de-la-literatura-temas-y-lineas-de-investigacion-e-innovacion/html/926cb127-44d0-45c4-aaca-09dbc8abea01_2.html
- Carrillo, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. *Revista mexicana de investigación educativa*, 20(64), 219-240.
- Decreto 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el cual se establece el currículum y el desarrollo de la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunitat Valenciana.
- Decreto 51/2018, de 27 de abril, del Consell, por el cual se modifica el Decreto 87/2015, por el cual se establece el currículum y se desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Valenciana.

- Domínguez, S., García, M. I., Palau, R. y Taberna, J. (2014). Uso del e-portafolio en la formación: el e-portafolio integral. *Revista del Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)*, 2. https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/27850/dom_gar_pal_tab_uso%20del%20e-portafolio.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, C. (2016). *Tecnologías de la información y la comunicación y educación literaria en la formación inicial del profesorado* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/369580/cgr1de1.pdf?sequence=1>
- González, C. y Margallo, A. M. (2013). Usos didácticos de las TIC para la formación de lectores en vías de la educación literaria. *Foro Educativo*, (22), 31-51.
- Grávalos, I. (2019). *Hacia una mejora de la Didáctica de la Literatura: La vida es sueño, de Calderón de la Barca, como instrumento de enriquecimiento para la expresión oral y escrita* [Trabajo fin de máster, Universidad de Navarra]. <http://dadun.unav.edu/handle/10171/58261>
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI (España)*, (26), 85-118.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE).
- Neira, M.^a R. (2010). La escritura para medios audiovisuales en el área de Lengua Castellana y Literatura y su contribución al desarrollo de las competencias básicas. *Cauce. Revista internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, (33), 381-392.
- 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.
- Real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el cual se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

- Rovira-Collado, J. (2017). Booktrailer y Booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector. *Investigaciones Sobre Lectura*, (7), 55-72.
- Sanz, A. (2017). *Lectura crítica de La vida es sueño: Teoría de la literatura y escritura colaborativa en primero de bachillerato* [Trabajo fin de máster. Universidad de Barcelona]. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/123969>
- Trujillo (2015). *Aprendizaje basado en proyectos*. Madrid: Secretaría General y Técnica del Ministerio de Cultura, Ciencia y Deporte.
- Zayas, F. (2012). Los géneros discursivos y la enseñanza de la composición escrita. *Revista Iberoamericana de educación*, 59 (Mayo-Agosto), 63-85. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie59a03.pdf>
- Zayas, F. (2011). Tecnologías de la Información y la Comunicación y enseñanza de la lengua y la literatura. En U. Ruiz Bikandi (coord.), *Didáctica de la lengua castellana y la literatura* (pp. 139-165). Barcelona: Graó.

Anexos

Formulario para la creación de grupos

FORMULARIO 1.º BACHILLERATO ARTÍSTICO

Nombre _____

Apellidos _____

1. ¿Qué asignaturas de modalidad estás cursando durante este curso?

2. ¿Qué asignaturas de modalidad escogerías en el curso de 2.º de Bachillerato Artístico? Marca dos.

Artes escénicas

Cultural Audiovisual II

Diseño

3. ¿Qué tipo de trabajos te resultan más atractivos?

Marca del 1 al 5 con una X, siendo 1: nada atractivo; 2: un poco atractivo; 3: moderadamente atractivo; 4: bastante atractivo; y 5: muy atractivo.

	1	2	3	4	5
Trabajos de producción audiovisual					
Trabajos de creación artística gráfica					
Trabajos de investigación y documentación					
Trabajos de interpretación y artes escénicas					

Correos electrónicos dedicados a cada grupo

Grupo según proyecto audiovisual	Correo y contraseña
Póster multimedia	sombrayficción1@gmail.com Calderon1
Booktrailer	sombrayficción2@gmail.com Barroco2
Cómic	sombrayficción3@gmail.com Segismundo3
Dramatización	sombrayficción4@gmail.com Rosaura4
Podcast	sombrayficción5@gmail.com Ilusiones5

PRESENTACIÓN LITERATURA BARROCA

Literatura Barroca

Contexto histórico y literario

Siglo XVII: Crisis en Europa

	Modelo España y países católicos	Otros países Europeos
<i>Modelo de gobierno</i>	Monarquía absoluta	Monarquía/República parlamentaria
<i>Clase predominante</i>	Aristocracia y Clero	Burguesía
<i>Religión</i>	Catolicismo, Inquisición	Protestantismo
<i>Cultura</i>	Se combate todo signo de Modernidad	Malestar intelectual. Ciencia experimental y racionalismo

Crisis social

Crisis demográfica:

- Pestes, epidemias. Guerras.
- Inmigración a las Indias. Movilidad campo-ciudad.
- Expulsión de los moriscos.

Crisis económica:

- Plata de las Indias para deudas de la Casa Real y la nobleza.
- Desigualdad social. Privilegiados.
- Radicalización de la indigencia y la violencia.



Joven mendigo - Murillo, 1650

Decadencia en la política española



Felipe II - Anguissola, 1585

1598 - Muerte de Felipe II.

Final del auge político y militar del Imperio Español.

1700 - Fin de la monarquía de la Casa de Austria.



Felipe III - Vidal, 1617



Felipe IV - Velázquez, 1656



Carlos II - Carreño, 1685

Esplendor artístico y literario



In ictu oculi - Valdés Leal, 1673

Crisis del idealismo Renacentista



DESENGAÑO

Desvalorización del mundo y la vida humana.

- El malestar producto de su tiempo.
- Consuelo en la religión y la filosofía.
- La evasión en la estética y la diversión del teatro.
- Conformismo.
- *Tempus fugit.*

Lenguaje literario en el Barroco

⇒ Libertad de expresión ⇐ ⊕ Artificios de estilo y tendencia a lo difícil y oscuro.

CONCEPTISMO <i>Quevedo, Gracián</i>	CULTERANISMO <i>Góngora</i>
Contenido: <ul style="list-style-type: none">- Sutileza en el pensar.- Decir mucho con pocas palabras.- Paradojas y juegos lingüísticos.- Poca ornamentación.	Belleza formal: <ul style="list-style-type: none">- Estilo suntuoso.- Voces sonoras y ornamentos.- Léxico lleno de cultismos.



BARROCO

La vida carece de consistencia, es "una sombra, una ficción".

Divorcio entre apariencia y realidad.

Obsesión por la muerte.

Ostentación y grandeza.

El sueño del caballero o Desengaño del mundo - Pereda, 1650

Teatro Barroco

Espacios de representación

Construcciones teatrales

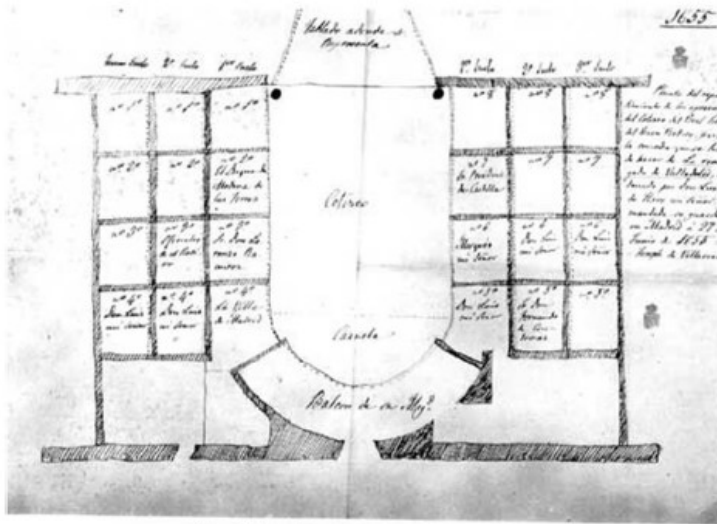
Dependen del público al que van destinadas las obras:

- Cortesano:
 - Coliseos o teatros palaciegos.
 - Escenografía en jardines y lugares abiertos.

- Popular:
 - Tablados en plazas públicas (Corpus, Autos sacramentales).
 - Corrales, en la parte posterior de las casas.



Escenario de un teatro del siglo XVII con arco de proscenio y bastidores laterales.



1. Plan of Coliseo, Buen Retiro, 1655 (19th-century copy)

Dibujo de la planta del Coliseo del Buen Retiro con la distribución de aposentos (1655).

Ilustración para *Andrómeda y Perseo* de Pedro Calderón y *Perseo de la Barca*; fábula representada en el Coliseo del Real Palacio de Buen Retiro (1653).





Grabado de una naumachia en el estanque del Retiro. Los edificios dispuestos en las orillas son refugio para la nobleza y la Casa Real, siglo XVII.



Representación teatral flotante. El escenógrafo Cosme Lotti ideó una isla fija en mitad del estanque, para la representación de la obra *Los encantos de Circe*, de Calderón de la Barca, 1635.

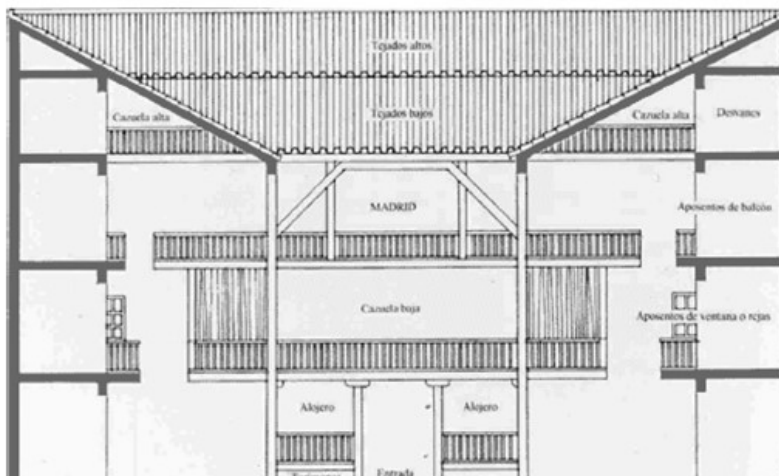
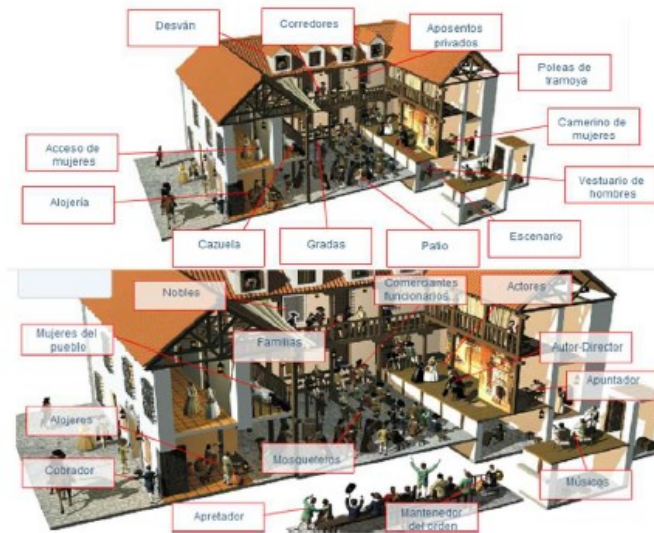
Plaza de Bibarrambra de Granada engalanada para la fiesta del Corpus de 1760.







Distribución de espacios, compañía teatral y público



Estructura vertical de Corral de Comedias.

Lope de Vega

La renovación del género teatral

Lope de Vega: Biografía



Félix Lope de Vega y Carpio (1562-1635). Prosista, poeta y dramaturgo.

Fénix de los ingenios y *Monstruo de la naturaleza* (Miguel de Cervantes).

Vida en que se entremezcla la comedia y el drama.

Creador de la Nueva Comedia:

Arte nuevo de hacer comedias, 1609.

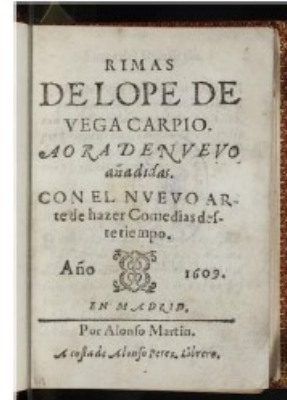
Lope de Vega - Cajés, 1627

Arte nuevo de hacer comedias, 1609

Poética. Cómo deben estructurarse las comedias.

Se separa de las normas clásicas de la *Poética* de Aristóteles:

- Normas clásicas: antinaturales, no aceptadas por el público.
- Normas de Lope: Se someten al gusto del público.



Arte nuevo de hacer comedias, 1609

Arte nuevo	Comedias clásicas
Tres actos (Planteamiento, nudo, desenlace)	Cinco actos
Intriga. Nudo más largo	Narrativa de actos equivalentes
Dos niveles de acción: <ul style="list-style-type: none"> - Personajes elevados - Criados y personajes llanos 	Unidad de acción
Variedad de lugares y tiempos	Localización única, tiempo consecutivo
Mezcla tragedia y comedia	Tragedia y comedia son subgéneros separados
Naturalidad en el lenguaje y polimetría	Lenguaje homogéneo y métricas concretas

Arte nuevo de hacer comedias, 1609

TEMAS:

- Defensa de la monarquía
- Sociedad estratificada
- Amor (enredo)
- Honor
- Vidas de santos



Representación *La Dama boba*, Valencia, 2019

Arte nuevo de hacer comedias, 1609



Fotograma *El perro del hortelano*. Adaptación cinematográfica de la obra de Lope de Vega por Pilar Miró.

PERSONAJES:

- DUO: Galán / Criado (Gracioso o bobo)
- DUO: Dama / Criada (Confidente)
- Barba (Sabio, mantiene orden social)
- Poderoso (Noble injusto)
- Villano (Labrador honorable)
- Rey (Justicia última)

Representación de la sociedad

	Espacio narrativo		Estilo personajes	
	<i>Urbano</i>	<i>Rural</i>	<i>Nivel de habla</i>	<i>Ideales</i>
Clase social alta	Galanes y damas	Campesinos ricos	Lenguaje poético y cortés	Amor y honor
Clase social baja	Criados	Campesinos llanos	Coloquial, mundano	Sustento propio

Obra teatral

- Religiosos: autos sacramentales. | *La adúltera perdonada*
- Cortesanas. | *El velloncino de oro*
- Populares (para corrales de comedias)
 - Comedias
 - Capa y espada | *La dama boba*
 - Amorousas | *El perro del hortelano*
 - Pastoriles | *La Arcadia*
 - Caballerescas | *El marqués de Mantua*
 - Tragicomedias
 - Bíblicas | *La hermosa Esther*
 - Históricas | *Fuenteovejuna*
 - Novelescas | *El castigo sin venganza*



Representación de *Fuenteovejuna*, drama histórico, en Almagro, 2015.

Rúbrica

	Insuficiente	Bien	Notable	Excelente
<p><i>Trabajo en grupo</i></p> <p><i>(Observación + Evidencias de aprendizaje)</i></p> <p><i>(20%)</i></p>	<p>El grupo no participa en las sesiones o participa lo mínimo en la elaboración del proyecto. No aporta casi evidencias de aprendizaje o no son de relevancia, y su comportamiento supone una distracción para sus compañeros.</p>	<p>El grupo participa con normalidad en la realización del proyecto, aunque suele despistarse y perder algo de tiempo en las sesiones, o presenta problemas de organización con algún compañero/a. Aporta algunas evidencias de aprendizaje.</p>	<p>El grupo participa de forma activa en la realización del proyecto, con una buena integración entre los miembros del equipo. Aporta evidencias de aprendizaje variadas para reflejar su reflexión sobre el proyecto.</p>	<p>El grupo participa de forma muy activa en la elaboración del proyecto. Los miembros del equipo se organizan sin problemas y colaboran entre sí para mejorar sus resultados. Aportan muchas evidencias de aprendizaje, detallando el desarrollo de todas las fases de su proyecto.</p>
<p><i>Contenidos literarios (reflexión escrita)</i></p> <p><i>(20%)</i></p>	<p>El grupo no realiza ninguna reflexión sobre el tema propuesto en su grupo, o se trata de una reflexión breve. Esta no refleja ningún aprendizaje de los contenidos literarios propuestos.</p>	<p>El grupo realiza una reflexión correcta sobre el tema propuesto en su grupo, comete algunos errores en cuanto a los contenidos trabajados.</p>	<p>El grupo realiza una buena reflexión sobre el tema propuesto en su grupo, demostrando su aprendizaje sobre los contenidos trabajados.</p>	<p>El grupo realiza una reflexión excelente sobre el tema propuesto en su grupo, demostrando su aprendizaje sobre los contenidos trabajados y planteando ideas innovadoras como síntesis de su proyecto con los temas literarios.</p>

<p><i>Proyectos digitales y audiovisuales</i></p> <p>(30%)</p>	<p>El grupo no entrega el proyecto en tiempo y forma (subida a <i>Google Sites</i> en los formatos explicados por la profesora). El proyecto no muestra ninguna creatividad.</p>	<p>El grupo entrega el proyecto en tiempo y forma. El proyecto cumple con los requisitos, aunque no demuestra reflexión sobre los contenidos literarios o es poco creativo.</p>	<p>El grupo entrega el proyecto en tiempo y forma. El proyecto cumple con los requisitos y demuestra reflexión sobre los contenidos literarios. Se aplica la creatividad para formar un producto interesante.</p>	<p>El grupo entrega el proyecto en tiempo y forma. El proyecto cumple con los requisitos y demuestra una reflexión profunda sobre los contenidos literarios. El producto final es muy creativo y original.</p>
<p><i>Aspectos lingüísticos</i></p> <p>(10%)</p>	<p>El grupo presenta incorrecciones en su expresión escrita de más de 6 faltas ortográficas y/o gramaticales. No respeta el registro formal adecuado a la comunicación académica.</p>	<p>El grupo comete algunas incorrecciones escritas, hasta 6 faltas ortográficas y/o gramaticales. Comete algún error en el uso del registro formal adecuado a la comunicación académica.</p>	<p>El grupo comete como máximo 2 faltas ortográficas y/o gramaticales. No presenta problemas en el uso formal adecuado a la comunicación académica.</p>	<p>El grupo no comete ningún error en su expresión escrita y muestra un buen dominio del registro formal adecuado a la comunicación académica.</p>
<p><i>Observaciones de la profesora</i></p>				
<p><i>Notas</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si cualquier estudiante demuestra no participar en absoluto durante la elaboración de su proyecto de grupo suspenderá con un 0% del total para este proyecto. 2. Un suspenso en el apartado de aspectos lingüísticos supondrá la bajada de la nota de todo el proyecto hasta un total máximo del 0,25%. Los grupos deben ser cuidadosos en la corrección de la expresión escrita y oral, y pueden hacer uso de herramientas TIC para cuidar su corrección. 3. Las observaciones de la profesora, favorables o desfavorables, podrán subir o bajar hasta un grado de la nota en cada sección. 			

Formulario de Autoevaluación



Autoevaluación

Completa este formulario para reflexionar sobre tu trabajo en el proyecto literario Sombra y Ficción.

***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta _____

Preguntas del test de autoevaluación

¿Cómo valoras tu participación en el grupo? *

- He realizado todas mis tareas asignadas y aportado ideas interesantes
- He realizado casi todas mis tareas asignadas y tratado de aportar ideas al proyecto final
- En algunos momentos me he dedicado a otras cuestiones mientras mis compañeros trabajaban
- No he podido aportar ninguna idea creativa para la realización del proyecto

Valora cuál crees que ha sido tu implicación en el proyecto literario *

Me he implicado muy poco 1 2 3 4 5 Me he implicado con gran interés

Valora tu motivación con el proyecto asignado *

El proyecto no me ha motivado en absoluto 1 2 3 4 5 El proyecto me ha motivado mucho

Valora tu aprendizaje sobre el Teatro del Barroco *

1 2 3 4 5

No me han quedado claras las características del género

He conocido todo tipo de aspectos sobre el género y su época

Realiza una reflexión personal sobre todo lo que crees que has aprendido con este proyecto y aquellos aspectos que crees que se podrían mejorar del mismo.

*

Tu respuesta

Enviar

Página 1 de 1

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universitat Jaume I. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Formulario de evaluación por pares



Coevaluación

Por favor, responde a estas preguntas sobre el trabajo en grupo que has realizado para este proyecto.

***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta _____

Grupo y proyecto *

Tu respuesta _____

Explica brevemente tu experiencia en el trabajo en grupo. *

Tu respuesta _____

¿Qué aspectos crees que podríais mejorar en el trabajo en grupo? *

Tu respuesta _____

Realiza una valoración del trabajo de tus compañeros *

Tu respuesta _____

Observaciones

Tu respuesta _____

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Proyecto de innovación «Una sombra, una ficción»

Portada



Proyecto de innovación educativa - 1.º Bachillerato Artístico



©

Sección 1: Teatro barroco

UNIVERSITAT JAUME I

Calderón de la Barca. La vida ...

Página principal
Teatro Barroco
La vida es sueño ▾
Proyecto ▾
Evaluación ▾
🔍

El teatro en el movimiento Barroco. Contexto y antecedentes de Calderón

Esplendor artístico y literario



Crisis del idealismo Renacentista

↓

DESENGAÑO

Desvalorización del mundo y la vida humana.

- El malestar producto de su tiempo.
- Consuelo en la religión y la filosofía.
- La evasión en la estética y la diversión del teatro.
- Conformismo.
- *Tempus fugit.*

Contexto histórico y literario

Para comprender el drama filosófico de Calderón de la Barca hay que conocer bien el contexto en el que se desarrolló. El Barroco es un movimiento artístico y cultural que transformó la literatura y el género teatral desde finales del siglo XVI a principios del siglo XVIII.

El desengaño de los ideales humanistas del Renacimiento llevó a una época de crisis profunda. Las artes, entre ellas la Literatura, sirvieron como reflexión acerca del estado social y la naturaleza humana, dando lugar a un periodo de gran esplendor cultural. A este periodo se le conoce en España como su **Siglo de Oro**.

Espacios de representación

Durante la época Barroca el teatro sufrió una profunda transformación. Durante la etapa renacentista habían surgido compañías de actores

UNIVERSITAT JAUME I

Calderón de la Barca. La vida ...

Página principal
Teatro Barroco
La vida es sueño ▾
Proyecto ▾
Evaluación ▾
🔍

Espacios de representación

Durante la época Barroca el teatro sufrió una profunda transformación. Durante la etapa renacentista habían surgido compañías de actores profesionales que comenzaron a representar en las cortes; además, se formaron grupos itinerantes que actuaban para las clases populares. La evolución de este proceso culmina en el refinamiento de los espacios y de las formas de representación según el público al que fuera destinada la obra. Todas las características estéticas del Barroco (la elegancia en las formas, el gusto por lo extravagante, el exceso de ornamento, los claroscuros y el dinamismo compositivo) son notables en los teatros del siglo XVII.



Ilustración para *Andrómida y Perseo* de Pedro Calderón de la Barca. Escudo representada en el Coliseo del Real Palacio de Buen Retiro (1633).

Lope de Vega y la Nueva Comedia

Lope de Vega fue el autor de obras teatrales que transformó este género literario. Fue un autor prolífico, que escribió obras para todo tipo de públicos (clases populares, privilegiadas y de corte religioso), con especial atención a las comedias. En su obra *Arte nuevo de hacer comedias* estableció las directrices de un nuevo teatro que se separaba de las formas clásicas.

Lope de Vega


La renovación del género teatral

Sección 2: La vida es sueño

UNIVERSITAT JAUME I Calderón de la Barca. La vida ...

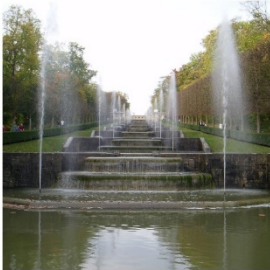
Página principal Teatro Barroco La vida es sueño Proyecto Evaluación

Teatro filosófico en el Barroco español




[Autor y obra](#)

Pedro Calderón de la Barca y su obra de teatro filosófico: *La vida es sueño*.



[Metodología del Proyecto](#)

Fases del proyecto y planificación de las sesiones.



[Fuentes TIC](#)

Materiales y recursos para la realización de los trabajos en grupo.

Inicio

UNIVERSITAT JAUME I Calderón de la Barca. La vida ...

Página principal Teatro Barroco La vida es sueño Proyecto Evaluación

- [Biografía](#)
- [Obra](#)
- [La vida es sueño](#)
- [Fragmentos destacados](#)
- [Monólogo inicial de Segismundo.\(1.ª parte\)](#)
- [Monólogo de Rosaura](#)
- [Monólogo tras despertar en la torre](#)



Biografía

Pedro Calderón de la Barca (1600 - 1681), vivió una época excepcional, coincidiendo con los tres reinados de los últimos monarcas de la casa Austria (Felipe III, Felipe IV y Carlos II). Fue un tiempo en el que se sucedió una crisis tras otra, aunque fue el momento apoteósico del Siglo de Oro de las artes y las letras españolas.

Calderón nació en una familia de hidalgos dedicados a la burocracia cortesana. Recibió una buena educación con los jesuitas, enfocada a mantener el pensamiento oficial de la época. Estudió en las universidades de Alcalá y Salamanca, logrando



Metodología

El proyecto *Sombra y ficción* está diseñado para profundizar en una de las formas más elevadas de la literatura española del Barroco: el teatro filosófico de Pedro Calderón de la Barca. Los alumnos de 1.º de Bachillerato A2 del IES La Plana realizarán, desde un enfoque por proyectos e interdisciplinar, una serie de trabajos multimedia, en formato audiovisual y gráfico. Su tema de investigación y estudio será la obra *La vida es sueño*.



Fase 1: Información

Presentación del temario. Contexto literario, espacios de representación teatral y Lope de Vega como autor referente.



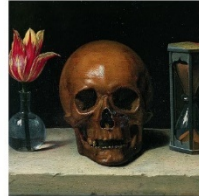
Fase 2: Planificación

Formación de grupos, explicación de metodología del proyecto y criterios de evaluación. Muestra de recursos y materiales TIC de



Fase 3: Desarrollo

Sesiones para la realización del trabajo: actividades audiovisuales, implementación en el blog y reflexión escrita



Fase 4: Evaluación

Evaluación continua del proceso de trabajo y del resultado final de cada grupo. Autoevaluación final y evaluación por pares.

Ⓞ

Presentación del temario. Contexto literario, espacios de representación teatral y Lope de Vega como autor referente. Calderón de la Barca y su obra: *La vida es sueño* como teatro filosófico.

Formación de grupos, explicación de metodología del proyecto y criterios de evaluación. Muestra de recursos y materiales TIC de referencia para el proyecto.

Sesiones para la realización del trabajo: actividades audiovisuales, implementación en el blog y reflexión escrita sobre la materia.

Evaluación continua del proceso de trabajo y del resultado final de cada grupo. Autoevaluación final y evaluación por pares.

Temporalización

El proyecto contará con 7 sesiones, del 9 al 30 de marzo.

Contacto

Rocío V. Ramírez: al095269@uji.es

al095269@uji.es

viernes, 22 de mayo

Se muestran los eventos programados para después del 15/1.

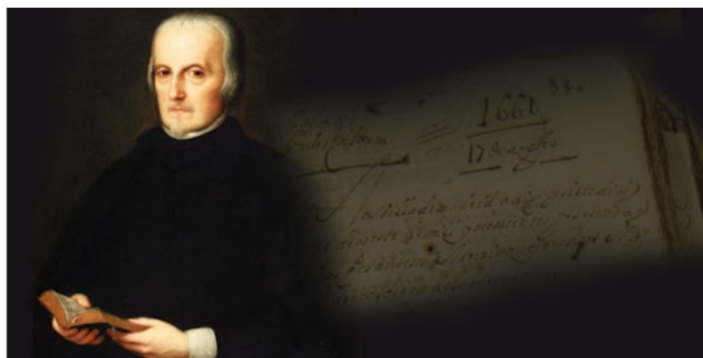
Buscar eventos anteriores

lunes, 9 de marzo	09:55 Sesión 1: Barroco y Teatro
jueves, 12 de marzo	09:55 Sesión 2: Lope de Vega, Grupos, Presentación G.S.
viernes, 13 de marzo	13:00 Sesión 3: Calderón de la Barca, La vida es sueño
lunes, 23 de marzo	09:55 Sesión 4: Proyectos audiovisuales I
jueves, 26 de marzo	09:55 Sesión 5: Proyectos audiovisuales II
viernes, 27 de marzo	13:00 Sesión 6: Implementación de proyectos en G.S.

Google Calendar

Ⓞ

Calderón y su obra en la Biblioteca Cervantes Virtual

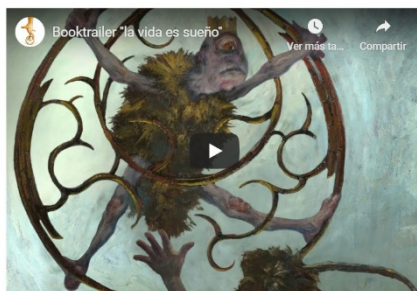


Calderón de la Barca

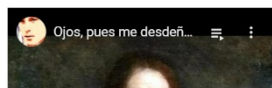
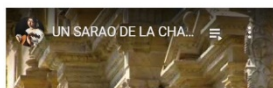
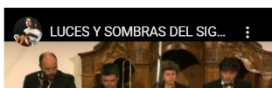
Web dedicada a la vida y obra de Pedro Calderón de la Barca, dramaturgo, poeta y novelista, referente del teatro de Siglo de Oro, autor de «La vida es sueño».

Ⓞ

Booktrailers *La vida es sueño*



Música del Siglo de Oro



Documentales sobre Teatro Barroco y sobre *La vida es sueño*



UNED - El Teatro Barroco y los Espacios de su Representación - Segunda hora - RTVE.es

UNED - El Teatro Barroco y los Espacios de su Representación - Segunda hora. UNED online, completo y gratis en RTVE.es A la Carta. Todos los programas de UNED online en RTVE.es A la Carta



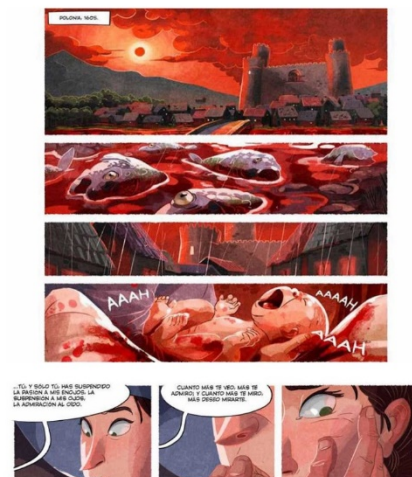
La mitad invisible - "La vida es sueño" de Calderón de la Barca - RTVE.es

La mitad invisible - "La vida es sueño" de Calderón de la Barca. La mitad invisible online, completo y gratis en RTVE.es A la Carta. Todos los programas de La mitad invisible online en RTVE.es A la Carta

Pósters multimedia: Siglo de Oro y Calderón de la Barca



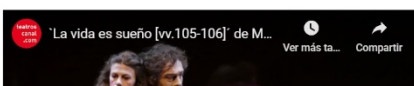
Cómic: La vida es sueño de Ricardo Vilbor, Alberto Sanz, Mario Ceballos



Vlogs: La vida es sueño y su filosofía



Representaciones de la obra MOMA Teatro y Blanca Portillo




Sección 3: Proyecto

UNIVERSITAT JAUME I Calderón de la Barca. La vida ...

Página principal Teatro Barroco La vida es sueño Proyecto Evaluación

Proyecto multimedia: *La vida es sueño*, teatro filosófico de Calderón de la Barca




[Póster multimedia](#) [Booktrailer](#) [Cómics](#)

Grupo 1 Grupo 2 Grupo 3

UNIVERSITAT JAUME I Calderón de la Barca. La vida ...

Página principal Teatro Barroco La vida es sueño Proyecto Evaluación




[Dramatización](#) [Podcast](#)

Grupo 4 Grupo 5

Inicio

Proyecto de innovación educativa: Sombra y ficción. | Realizado por Rocío V. Ramírez González para los alumnos de 1.º de Bachillerato Artístico 2 del IES La Plana.

 Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](#)

Sección 4: Evaluación

 **Calderón de la Barca. La vida ...**

[Página principal](#)
[Teatro Barroco](#)
[La vida es sueño](#)
[Proyecto](#)
[Evaluación](#)



[Rúbrica general](#)

Recoge los aspectos principales de la evaluación del proyecto. Cuenta hasta un 80% de la nota final.



[Autoevaluación y Coevaluación](#)

Formularios para la autoevaluación y la evaluación por pares entre miembros del grupo. Cuenta hasta un 20% de la nota final.

Proyecto de innovación educativa: Sombra y ficción. | Realizado por Rocío V. Ramírez González para los alumnos de 1.º de Bachillerato Artístico 2 del IES La Plana.

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](#)

 **Calderón de la Barca. La vida ...**

[Página principal](#)
[Teatro Barroco](#)
[La vida es sueño](#)
[Proyecto](#)
[Evaluación](#)

	Insuficiente	Bien	Notable	Excelente
Trabajo en grupo <i>(Observación + Evidencias de aprendizaje)</i> (20%)	El grupo no participa en las sesiones o participa lo mínimo en la elaboración del proyecto. No aporta casi evidencias de aprendizaje o no son de relevancia, y su comportamiento supone una distracción para sus compañeros.	El grupo participa con normalidad en la realización del proyecto, aunque suele despistarse y perder algo de tiempo en las sesiones, o presenta problemas de organización con algún compañero/a. Aporta algunas evidencias de aprendizaje.	El grupo participa de forma activa en la realización del proyecto, con una buena integración entre los miembros del equipo. Aporta evidencias de aprendizaje variadas para reflejar su reflexión sobre el proyecto.	El grupo participa de forma muy activa en la elaboración del proyecto. Los miembros del equipo se organizan sin problemas y colaboran entre sí para mejorar sus resultados. Aportan muchas evidencias de aprendizaje, detallando el desarrollo de todas las fases de su proyecto.
Contenidos literarios (reflexión escrita) (20%)	El grupo no realiza ninguna reflexión sobre el tema propuesto en su grupo, o se trata de una reflexión breve. Esta no refleja ningún aprendizaje de los contenidos literarios propuestos.	El grupo realiza una reflexión correcta sobre el tema propuesto en su grupo, comete algunos errores en cuanto a los contenidos trabajados.	El grupo realiza una buena reflexión sobre el tema propuesto en su grupo, demostrando su aprendizaje sobre los contenidos trabajados.	El grupo realiza una reflexión excelente sobre el tema propuesto en su grupo, demostrando su aprendizaje sobre los contenidos trabajados y planteando ideas innovadoras como síntesis de su proyecto con los temas literarios.
Proyectos digitales y audiovisuales (30%)	El grupo no entrega el proyecto en tiempo y forma (subida a Google Sites en los formatos explicados por la profesora). El proyecto no muestra ninguna creatividad.	El grupo entrega el proyecto en tiempo y forma. El proyecto cumple con los requisitos, aunque no demuestra reflexión sobre los contenidos literarios o es poco creativo.	El grupo entrega el proyecto en tiempo y forma. El proyecto cumple con los requisitos y demuestra reflexión sobre los contenidos literarios. Se aplica	El grupo entrega el proyecto en tiempo y forma. El proyecto cumple con los requisitos y demuestra una reflexión profunda sobre los contenidos

Autoevaluación

Completa este formulario para reflexionar sobre tu trabajo en el proyecto literario Sombra y Ficción.
***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta _____

Preguntas del test de autoevaluación

¿Cómo valoras tu participación en el grupo? *

- He realizado todas mis tareas asignadas y aportado ideas interesantes
- He realizado casi todas mis tareas asignadas y tratado de aportar ideas al proyecto final
- En algunos momentos me he dedicado a otras cuestiones mientras mis compañeros trabajaban
- No he podido aportar ninguna idea creativa para la realización del proyecto



Coevaluación

Por favor, responde a estas preguntas sobre el trabajo en grupo que has realizado para este proyecto.
***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta _____

Grupo y proyecto *

Tu respuesta _____

Explica brevemente tu experiencia en el trabajo en grupo. *

Tu respuesta _____

