

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

**Trabajo de Final de Máster**



**UNIVERSITAT  
JAUME·I**

**Didáctica de la Literatura a Través de las  
Nuevas Tecnologías: Instagram y el Teatro  
del Siglo XVII**

**Alberto Cobos Guia  
SUPERVISOR: Vicente José Nebot Nebot  
Julio, 2023**



## Resumen

El presente proyecto de innovación educativa expone una propuesta didáctica centrada en el teatro barroco español, para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en el curso de 1º de Bachillerato en horario vespertino. El proyecto consiste en la confección de una cuenta de Instagram dedicada a la realización de actividades relacionadas con el contenido propuesto. Las actividades grupales planteadas en esta unidad formarán una cuenta de Instagram a modo de portfolio digital, las cuales se realizarán haciendo uso de las distintas posibilidades que esta red social nos ofrece. Las actividades descritas consistirán en la creación de publicaciones con texto e imágenes, videos, comentarios, información de perfiles, etc, creando un proyecto que más tarde se presentará al resto de alumnos en clase.

Este trabajo propone una metodología innovadora para la enseñanza de la literatura, implementando el enfoque por proyectos, basándose en el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje. En adición, hace uso de la didáctica basada en las nuevas tecnologías y centrándose en la competencia digital. El uso de estas tiene como objetivo fomentar la motivación y dinamizar el proceso de aprendizaje en el aspecto literario de la asignatura. Por otra parte, el uso de diferentes herramientas fomenta la creatividad y la libertad, presentando recursos y aumentando la autonomía de los estudiantes a la hora de afrontar los retos planteados desde perspectivas diferentes.

**Palabras clave:** Teatro barroco español, Instagram, enseñanza de la literatura, enfoque por proyectos, motivación.

# Índice

1. Introducción.....	4
2. Marco de aplicación.....	7
3. Objetivos.....	9
3.1 Objetivos generales.....	9
3.2 Objetivos generales del proyecto de innovación.....	10
4. Marco teórico.....	12
4.1 Las TIC desde la ley LOMLOE de la educación.....	12
4.2 El uso de las TIC para la enseñanza de la literatura.....	14
4.3 El uso de Instagram como entorno y herramienta de aprendizaje.....	16
4.4 El aprendizaje basado en la enseñanza por proyectos.....	18
5. Proyecto de innovación.....	21
5.1 Aspectos generales.....	21
5.2 Contenidos y competencias.....	23
5.3 Objetivos didácticos.....	26
6. Actividades y temporalización.....	28
7. Evaluación.....	41
7.1 Rúbricas de evaluación.....	41
7.2 Atención a la diversidad.....	45
8. Conclusiones.....	46
9. Bibliografía.....	48
Anexos.....	50

# 1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Máster recoge la propuesta de una unidad didáctica impartida haciendo uso de las TIC, y tiene como objetivo principal acercar a los estudiantes al teatro del siglo XVII en España y a la vez, utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La idea de la creación de esta unidad nace de mi experiencia personal realizando mi periodo de prácticas en el IES Francesc Tàrraga, un centro de educación secundaria situado en la población de Villarreal. Los métodos utilizados siguen siendo muy tradicionales y los alumnos pierden el interés rápidamente. Esta metodología tradicional basada en la clase magistral puede ser correcta y efectiva, pero utilizar un medio digital como las redes sociales con el que los alumnos estén familiarizados, fomentaría la motivación y, por ende, una más rápida adquisición de conocimientos que perduren en el tiempo, más allá de la mera memorización. Autores como González (2016:29) señalan 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.

Durante esta unidad, se buscará fomentar el interés de los estudiantes por el teatro de este periodo, sus características, autores y obras más representativas, a través de la investigación y el análisis de fragmentos de los textos teatrales. Al mismo tiempo, se utilizarán las TIC como herramientas para enriquecer la comprensión de los conceptos abordados en la unidad, permitiendo una mayor interacción y participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza.

Este proyecto se sitúa bajo los requisitos establecidos en la legislación educativa (ley LOMLOE y decretos de la Generalitat Valenciana) para el curso de primero de Bachillerato en su rama de humanidades. Los contenidos a trabajar se recogen en el currículo de Lengua y Literatura Castellana. Se trabajarán aspectos generales del teatro en este periodo, tanto en España como en otros países, pero siempre centrándose en los autores españoles más relevantes y en sus obras más icónicas. Los aspectos a tratar serán:

- Teatro barroco.
- Corrales de comedia en España y Europa.

- La comedia nueva: características, temas y personajes.
- Calderón de la Barca y La Vida es Sueño.

Las TIC serán utilizadas para llevar a cabo actividades como la búsqueda y análisis de información, la creación de contenidos audiovisuales, la realización de debates y foros virtuales, la elaboración de videos, etc. Dichas herramientas pueden estar directamente enfocadas para el ámbito educativo, o por el contrario, adaptadas como en este caso para funcionar como plataformas de aprendizaje. Autores como Marín-Díaz, V., y Cabero-Almenara, J. (2019:27) establecen lo siguiente en su artículo *Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa*:

“Otorgar a las redes sociales un calificativo como el de educativas, supone que deben asumir por parte de todos los actores implicados en el proceso de uso, que el punto de énfasis pivota en la colaboración, la cooperación y la comunicación.”

El enfoque principal en el que se basa esta unidad es en el aprendizaje por proyectos, al finalizar la unidad los estudiantes deberán haber sido capaces de crear un Instagram que contenga todas las publicaciones propuestas por el profesor, creando así un dossier digital dedicado al teatro del Siglo de Oro.

Dichas publicaciones se plantearán en forma de retos: desde la sintetización de información hasta la grabación de vídeos, que más tarde serán evaluados tanto por el profesor como por los propios alumnos dependiendo de los requisitos de cada actividad. Para apoyar el proyecto se hará uso de otras herramientas digitales descritas más adelante, siempre teniendo en cuenta el objetivo principal de alcanzar el proyecto final. Estos recursos se utilizarán como herramientas secundarias que servirán para mejorar el proyecto y ampliar las competencias digitales.

El papel del docente durante este proyecto será el de guía, es el profesor quien les marca el camino para que así construyan así su propio aprendizaje y experimenten con los contenidos (Balagué y Zayas, 2008:24). Las sesiones en el centro se basarán en los aspectos teóricos más importantes, proporcionando así la información necesaria para realizar las actividades más tarde. Estas actividades serán tanto en forma de tareas extraescolares como en forma de actividades dentro del aula, dependiendo de la naturaleza de las mismas.

Por último, es importante señalar que la naturaleza de esta unidad así como su medio están sujetas a adaptaciones. Esta misma metodología puede implementarse en diferentes cursos y unidades simplemente cambiando el contenido teórico específico. Se pueden elaborar ejercicios y propuestas para, por ejemplo, en análisis de El Quijote de Cervantes en 2º de la ESO creando ejercicios y dinámicas utilizando Instagram como medio. En definitiva, una metodología adaptable a casi cualquier asignatura o unidad.

## 2. Marco de aplicación

Los contenidos de esta unidad se han elaborado siguiendo el currículo para Lengua y Literatura Castellana creado por la Generalitat Valenciana, y por tanto, pensado para ser implementados dentro de la Comunidad Valenciana. La metodología escogida responde a las carencias observadas durante el periodo de prácticas realizado en el centro IES Francesc Tàrraga, en las cuales el grupo con el que tuve la oportunidad de pasar más tiempo fué el de primero de Bachillerato. El aula no estaba masificada, y constaba de alrededor de entre 15 y 20 alumnos. El grupo pertenecía a la modalidad de humanidades en horario nocturno, lo cual situaba la edad media de los alumnos por encima de la media normal en horario matutino.

El perfil de los alumnos en este horario nocturno es bastante diferente del de los alumnos que cursan primero de Bachillerato directamente al completar cuarto de la ESO. La mayoría de ellos (por no decir todos) han tenido un parón en su formación académica, ya sea por falta de motivación en sus estudios anteriores, por motivos laborales o por falta de orientación en cuanto a qué quieren en su futuro. De cualquier modo, los resultados obtenidos con este grupo en concreto y en la asignatura que nos concierne, eran verdaderamente desalentadores. La alta tasa de absentismo y el bajo rendimiento hacían notar, también en el profesor, un aire general de desmotivación.

Para Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. & Sol Villagómez, M. (2009:14), la motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental. Es por tanto muy difícil tanto para un profesional de la educación como para los alumnos, conseguir sus objetivos cuando la base de “querer aprender” o “tener ganas de enseñar” falla. Es aquí donde el profesor como motor de la motivación debe realizar cambios para así recibir la retroalimentación de la motivación de sus alumnos y avanzar juntos como grupo. Dada la diversidad en los objetivos individuales de este perfil de alumnado, es particularmente difícil conseguir mantenerlos motivados. Un pequeño porcentaje de ellos sí mantenían interés y curiosidad hacia diferentes aspectos de la asignatura, pero incluso este pequeño porcentaje no estaba particularmente interesado en la literatura.



La implantación de este proyecto en este perfil de alumnado puede resultar especialmente eficaz. El uso de plataformas como instagram es muy habitual en jóvenes mayores de 17 años, y su uso como herramienta educativa se facilita enormemente si el alumnado conoce sus funciones básicas de antemano. Los contenidos de la unidad tratan de forma general aspectos y obras importantes sin caer en una gran complejidad de análisis de obras literarias completas. Esto hará que los ejercicios sean ágiles y dinámicos para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, generando así la sensación continua de beneficio al completarlos y ver cómo poco a poco su proyecto va tomando forma.

### 3. Objetivos

El objetivo principal de esta unidad didáctica innovadora es el de cambiar la metodología docente en una unidad específica de la asignatura de Lengua y Literatura Castellana en el curso de primero de Bachillerato en la modalidad de humanidades. El uso de las TIC será fundamental para llevar a cabo el proyecto y reforzar así la adquisición de conocimientos. Este tipo de aprendizaje basado en proyectos tiene también el objetivo de aumentar la motivación entre los estudiantes, planteando retos grupales con los que se le dará consistencia a un proyecto final en forma de cuenta de Instagram. Estos dos objetivos se desarrollan de forma transversal 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 243/2022, de 5 de abril):

- 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, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- 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 Lengua y Literatura Castellana (conforme a lo dispuesto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril):

- Producir textos orales y multimodales, con atención preferente a textos de carácter académico, con rigor, fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado.
- Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura.
- Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos.
- Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento para comunicarla, con un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual, especialmente en el marco de la realización de trabajos de investigación sobre temas del currículo o vinculados a las obras literarias leídas.
- Seleccionar y leer de manera autónoma obras relevantes de la literatura contemporánea como fuente de placer y conocimiento, configurando un itinerario lector que se enriquezca progresivamente en cuanto a diversidad, complejidad y calidad de las obras, y compartir experiencias lectoras para construir la propia identidad lectora y disfrutar de la dimensión social de la lectura.
- Leer, interpretar y valorar obras relevantes de la literatura española e hispanoamericana, utilizando un metalenguaje específico y movilizándolo la experiencia biográfica y los conocimientos literarios y culturales para establecer vínculos entre textos diversos, para conformar un mapa cultural, para ensanchar las posibilidades de disfrute de la literatura y para crear textos de intención literaria.

### 3.2 Objetivos específicos del proyecto de innovación

#### **Para el profesorado:**

- Elaborar los materiales didácticos necesarios para el desarrollo del proyecto haciendo uso de las nuevas tecnologías.
- Funcionar como guía y fuente de información para completar el proyecto.

- Planificar y establecer la temporalización y desarrollo de las diferentes actividades.
- Crear el sistema de evaluación con los criterios a puntuar.
- Favorecer la motivación de los alumnos fomentando la cultura literaria a través de un proyecto de innovación.

**Para el alumnado:**

- Crear una cuenta de instagram grupal para trabajar los contenidos del proyecto.
- Crear las diferentes publicaciones siguiendo las instrucciones del profesor.
- Ser capaces de trabajar en grupo cuando las actividades así lo requieran.
- Desarrollar la competencia en comunicación lingüística haciendo uso de las herramientas digitales propuestas y con un enfoque creativo.
- Mejorar la competencia digital haciendo uso de las redes sociales como medio didáctico.

## 4. Marco teórico

### 4.1 Las TIC desde la ley LOMLOE de la educación

Desde la implantación de la ley LOMLOE en 2022, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramienta didáctica fundamental está más interiorizada que nunca. La situación vivida en el año 2020 con la pandemia provocada por el virus COVID-19 puso de manifiesto la importancia del uso de estas, ya que el confinamiento impidió la asistencia presencial en centros educativos. Así pues, el uso de diferentes plataformas online para continuar con la formación académica de los estudiantes facilitó enormemente que la rueda del sistema educativo siguiera girando. Después de un breve periodo de adaptación, tanto alumnos como docentes aprendieron a desenvolverse en un entorno digital para la realización de las diferentes clases y tutorías.

Es por tanto que esta nueva ley respalda el uso de las TIC, señalando la importancia de la competencia digital como herramienta de refuerzo de la equidad y capacidad de inclusión del sistema, señalando que su eje vertebrador se basa en la educación comprensiva. Como novedades señaladas a destacar, encontramos la modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, establece que:

“El sistema educativo garantizará la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un consumo responsable y un uso crítico y seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, la justicia social y la sostenibilidad medioambiental, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente con el respeto y la garantía de la intimidad personal y familiar y la protección de datos personales.”

Para ser capaces de conseguir este objetivo, es necesario cambiar el proyecto educativo de los centros docentes: implantar un plan focalizado en la estrategia digital, que fomenta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas como una metodología eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Con la nueva ley educativa, la competencia digital se transforma en un principio pedagógico básico en la educación. Las nuevas tecnologías pasan de recibir un tratamiento específico a ser el medio para transmitir conocimientos sin restricciones de áreas o materias

(artículo 19.2 y 24.5, de la LOE modificado por la LOMLOE). De ahora en adelante se hablará de competencia digital en lugar de “trabajar” de forma específica las TIC. Dicho lo cual, el uso de la tecnología no ha de hacer perder la referencia a los docentes de qué se debe enseñar y evaluar, que de cualquier forma, viene recogido de forma clara en el currículo especificado por cada comunidad autónoma. En definitiva, no debemos caer en el uso de las TIC por el mero hecho de usarlas a toda costa, si no de debe de tener sentido y cumplir unos objetivos que justifiquen su implantación.

En el decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato. En la Comunidad Valenciana, la Generalitat ha desarrollado el Plan de Digitalización de Centros Educativos con el objetivo de mejorar la formación digital del alumnado y el profesorado, y adaptar el sistema educativo a las nuevas tecnologías. Este plan contempla una serie de actuaciones como la dotación de infraestructuras tecnológicas y recursos digitales, la formación de docentes en competencias digitales, o el uso de herramientas digitales en el aula como la gamificación o los contenidos virtuales.

La inclusión de las TIC en las políticas educativas busca no solo mejorar el proceso de enseñanza, sino también democratizar el acceso a la educación y facilitar el aprendizaje a través de plataformas y recursos digitales. Para ello, es importante que los centros cuenten con los recursos y la formación necesaria para el uso de estas herramientas tecnológicas.

Sin embargo, el uso de las TIC también plantea algunos desafíos, como el riesgo de deshumanización de las relaciones y la dependencia excesiva de la tecnología. Es por ello que se deben establecer límites y fomentar un uso responsable y equilibrado de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo.

En conclusión, el uso de las TIC se ha convertido en un elemento clave en la actual ley educativa española, que busca fomentar el aprendizaje digital y el uso de recursos tecnológicos en el aula. El objetivo es preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado y dotarles de habilidades imprescindibles para su futuro laboral. En resumen, las TIC son una oportunidad para mejorar la educación y adaptarse a las necesidades del mundo actual, siempre y cuando se utilicen de manera responsable y equilibrada.

## 4.2 El uso de las TIC para la enseñanza de la literatura

Los recursos digitales para la enseñanza han pasado de ser objeto de estudio específico para convertirse en el medio a través del cual los conocimientos se transmiten. En el caso de la literatura no podía ser menos, y esta metodología se ha normalizado con el paso de los años. Existen multitud de posibilidades dependiendo qué tipos de herramientas utilizamos entre las cuales podemos encontrar blogs de personajes literarios como forma de recrear el texto, audio y/o vídeo lecturas de poemas y relatos, grabaciones que se pueden insertar en los blogs, las wikis y las redes sociales, narraciones digitales, guiones para vídeo a partir de relatos o textos dramáticos, pósters, presentaciones o vídeos. Como podemos observar las posibilidades solo se ven limitadas por la imaginación del profesorado (Zayas, 2011).

Esta revolución digital implica al profesorado con los alumnos, sobre su aprendizaje y en cómo deben desenvolverse en los entornos virtuales. Todo esto es un proceso que implica que haya una correcta formación para el profesorado y los estudiantes, con el fin de que estas herramientas sean de utilidad en el proceso de enseñanza. No es una simple tarea de identificar fuentes fiables, sino de entender que nos encontramos 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).

Más específicamente, los recursos digitales permiten una mejor adaptación, ya que los docentes pueden crear de forma más fácil sus materiales didácticos. Esto puede llevar a un volumen de trabajo mayor en primera instancia, pero la adecuación a cada contexto educativo se ve facilitada. Por otra parte, realizar modificaciones en dichos materiales es mucho más sencillo que en los medios tradicionales tales como libros de texto. Al finalizar un curso, se pueden alterar los materiales de forma que se adapten a las necesidades del siguiente curso a impartir de forma fácil. En el caso de la literatura, el docente puede adaptar esta competencia digital con tan solo cambiar los contenidos marcados por el currículo oficial, manteniendo así la estructura y dinámica base de la unidad.

Estas nuevas tecnologías en el aula crean situaciones de escritura y lectura novedosas y, en consecuencia, han implantado nuevos medios de comunicación, haciendo aparecer

nuevos géneros de textos o modificando los usados tradicionalmente (Zayas, 2011:151). Al hablar de nuevas tecnologías hacemos referencia a los medios audiovisuales y a su integración con los textos digitales creando así los hipertextos multimedia. Esta metodología, la cual existe desde la década de los años noventa, ha estado presente principalmente en la Enseñanza Superior, pero con el aumento de recursos en la educación, se ha implantado en los centros de Educación Secundaria. Más aún, y debido a la situación vivida tras la pandemia junto con la Ley LOMLOE de educación, el fomento del uso de las TIC hará que inevitablemente los centros educativos prioricen el avance tecnológico e inviertan en los recursos necesarios para llevar a la práctica proyectos de innovación tecnológica.

En el caso de la integración de las TIC en la asignatura de Lengua y Literatura Castellana, nos da la oportunidad de ayudar al tipo de estudiantes descrito anteriormente en mejorar sus habilidades en el desarrollo de la comunicación lingüística de una forma más creativa y motivadora, ya que se entrelaza la educación literaria con la competencia audiovisual, todo ello englobado en la adquisición de gran parte de las competencias centrales en el sistema educativo de hoy en día. La realización del tipo de ejercicios que esta unidad propone le da un sentido de totalidad al proyecto realizado con estos formatos.

Con todo esto, las oportunidades que nos brindan las herramientas digitales son muy beneficiosas para los estudiantes en cuanto aprendizaje de temas literarios. Gonzalez y Margallo (2013:46) en *Usos didácticos de las TIC para la formación de lectores en vías de la educación literaria*, establecen 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”

En síntesis, todas estas posibilidades mantendrán a los alumnos motivados dada la gran cantidad de actividades diferente que puede plantear el docente gracias a las TIC, manteniendo así el interés a lo largo de la unidad y haciendo que los conocimientos permanezcan en el tiempo más allá de la memorización propia de un libro de texto con el objetivo de reproducir, con palabras exactas en muchas ocasiones, los contenidos en un examen tradicional.



### 4.3 El uso de Instagram como entorno y herramienta de aprendizaje

El uso de programas digitales para la educación es un tema que lleva años entre nosotros. Sin embargo, podemos distinguir entre dos tipos de herramientas digitales en el aula. Las diseñadas específicamente para las actividades docentes, y las adaptadas para realizar una función para las que no fueron pensadas. Las herramientas específicamente utilizadas en el sector educativo han sido denominadas herramientas EdTech (Tecnología Educativa). En este caso nosotros vamos a utilizar una red social y aprovechar las ventajas y posibilidades que nos brinda para configurar una unidad didáctica con el objetivo de conseguir un proyecto final: una cuenta a modo de portfolio digital donde todas las actividades quedarán almacenadas. Para Ruiz-San-Miguel, Ruiz Gómez, Hinojosa-Becerra, Maldonado-Espinosa en *Uso de Instagram como herramienta de debate y aprendizaje* (2020:1), el uso de Instagram:

“construye un entorno muy atractivo y cómodo para el alumnado, que lo emplea diariamente a través del móvil. Si vehiculamos contenidos de las asignaturas, ordenándolos y acercándolos a los alumnos a través de Instagram, es probable que logremos mejorar la eficacia en la comunicación en el aula, así como fomentar la motivación, la participación, el debate y la reflexión sobre temas relacionados con las asignaturas, incidiendo en una mejora del aprendizaje, del rendimiento y de la consecución de los objetivos académicos planteados”.

El presente proyecto de innovación está basado en el uso de Instagram como herramienta docente aplicada al estudio de la literatura. Es una red social gratuita con un rango de difusión mundial y cuenta con una generosa cantidad de opciones de uso. Permite compartir contenido en forma de portada, organizado en formato rejilla de tres columnas de imágenes estáticas o clips cortos de video, acompañado o no de texto descriptivo, etiquetas temáticas, geolocalización e interacción que puede ser abierta o restringida dependiendo de nuestra configuración. Otra característica muy importante (y la que posiblemente haya llevado a esta red social al top mundial en popularidad) es la posibilidad de incluir pequeñas historias audiovisuales que pueden ser visionadas en un espacio de 24 horas o fijadas en portada para su revisión ilimitada. Esta herramienta también permite la publicación de videos de formato más amplio, con duración de hasta diez minutos

Este tipo de plataforma fomenta el uso de herramientas secundarias, como por ejemplo, programas de edición de fotos, creación de posters, grabaciones de video, los cuales pueden ser luego integrados para publicarlos en esta red social en uno de los formatos antes mencionados. En esta ocasión funcionará como un circuito cerrado entre los alumnos y el profesor, creando así un entorno puramente dedicado al tema que nos concierne. Serán perfiles cerrados los cuales se seguirán unos a otros, y todos ellos, a su vez, seguirán la cuenta del docente, el cual funcionará como eje central.

Las fortalezas de esta herramienta son diversas, y podemos encontrar algunas como:

- La comunicación escrita: los alumnos deberán utilizar correctamente la lengua adecuándose al contexto de un trabajo formal. Esta plataforma permite la inclusión de texto, y la adecuación de este, puede adaptarse a las circunstancias requeridas en ambiente educativo.
- La comunicación instantánea: los alumnos tienen la posibilidad de estar siempre conectados y de recibir en tiempo real las instrucciones provenientes del docente. La opción de enviar un mensaje directo hará que los estudiantes puedan resolver dudas al instante y recibir el feedback necesario en cuestión de segundos.
- Fomento de la creatividad: las características de esta red social multimodal fomentan la creatividad, complementar texto con imágenes, fotos, videos y otras representaciones visuales harán que los alumnos desarrollen ideas de forma más creativa.
- Accesibilidad: como entorno de aprendizaje digital ofrece múltiples beneficios por su interfaz sencilla. Su dinamismo y diseño, unidos a sus facilidades como recurso gratuito, ofrecen a los alumnos una herramienta accesible y de fácil manejo.

En definitiva, Instagram ofrece un amplio número de posibilidades que pueden ser aprovechadas para llevar a cabo un aprendizaje por proyectos donde la creatividad, la motivación y la interacción se ven facilitadas gracias al diseño de esta herramienta, que junto a la imaginación del profesor, pueden dar lugar a proyectos innovadores que ayuden a los alumnos en la adquisición de conocimientos de una manera diferente.

#### 4.4 El aprendizaje basado en la enseñanza por proyectos

Uno de los enfoques más populares cuando hablamos de innovación educativa es el llamado enfoque por proyectos. En este modelo los estudiantes tienen la oportunidad de planear, implementar y evaluar propuestas con una aplicación que trasciende el aula para tener impacto en el mundo real (Blank, 1997). Las actividades que se proponen en el enfoque basado en proyectos son de carácter interdisciplinar, de largo plazo y centradas en el estudiante.

La aplicación de esta metodología no es especialmente reciente en los centros de enseñanza y los profesionales lo llevan implantando en sus programas desde hace varios años. Sin embargo, el aprendizaje por proyectos compila mucho más que la simple asignación de tareas al alumnado. Tiene como objetivo construir un proyecto y utilizarlo en numerosas ocasiones, ya sea para realizar una evaluación más cómoda o también para facilitar la tarea del profesor. Entre sus características, podemos destacar las siguientes recogidas por Dickinson y otros colaboradores (Dickinson et al, 1998:59-60):

- Se centran en el estudiante y participa en su dirección.
- Tienen una definición clara: un inicio, un desarrollo y un final.
- El contenido de estos es significativo para los estudiantes y resuelven problemas del mundo real.
- Se realizan a través de investigaciones de primera mano.
- Son sostenibles a la cultura local y culturalmente apropiados.
- Los objetivos que plantean se encuentran relacionados tanto con el proyecto educativo del centro como con los estándares establecidos en el currículo.
- Generan un producto que se puede compartir con la audiencia objetivo.
- Generan conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales.
- Tienen la oportunidad de recibir retroalimentación y evaluación por parte de otros expertos.
- Generan la posibilidad de reflexión por parte del alumno así como la de autoevaluación.
- Permiten evaluar de forma auténtica lo aprendido.

Las ventajas que este planteamiento nos ofrece son diversas. Para García (2012:7), en *El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la Unidad de aprendizaje TIC'S*:

“Una de las ventajas más sobresaliente que presenta este estilo de enseñanza, es que mantiene a los estudiantes comprometidos y motivados en su propio proceso de aprendizaje, lo que posibilita el alcance de sus logros, ya que les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas.”

El uso de esta metodología ofrece a los estudiantes una preparación para la vida laboral. Los entornos virtuales de los que en ocasiones hacen uso estos proyectos serán muy útiles para el futuro dada la rápida evolución de los entornos laborales, los cuales cada vez dependen más y más de las nuevas tecnologías. Gracias a la posibilidad de implementación de estas en el enfoque por proyectos, los alumnos partirán con ventaja en este nuevo ámbito. En adición, el trabajo colaborativo que se promueve será también clave en este aspecto.

Los proyectos que requieran trabajar en colaboración con otros estudiantes les permitirán también desarrollar tanto sus habilidades sociales como sus habilidades comunicativas. Estas son ambas imprescindibles en la sociedad actual, cada vez más conectada. Finalmente, el aprendizaje basado en proyectos ofrece ventajas también en el desarrollo de habilidades para la solución de problemas, además de enlazar con otras disciplinas. La mejora en la autoestima y la motivación entre los alumnos se verá sustancialmente mejorada.

En cuanto a la implementación, no existe una fórmula ideal o manera de implementarla. Nos fijaremos en Edwards (Edwards, 2000), el cual sugiere algunos puntos a tener en cuenta:

1. Plantear los objetivos y metas para los proyectos. Todos los participantes deberán tener claros los objetivos a conseguir para que la propuesta se lleve a cabo y complete de una manera satisfactoria.
2. Debemos plantear o describir el problema o tema que el proyecto pretende atender.
3. La descripción y propósito del proyecto son clave. Haremos una explicación sencilla y de qué manera vamos a afrontar los retos que presenta.

4. Establecer unos estándares de calidad será muy importante.
5. Reglas. Normas por las que se regirá el proyecto, tales como la temporalización y metas a corto y largo plazo.
6. Designar los roles de todos los participantes mediante un listado.
7. Evaluación. Establecer los criterios de la misma (tanto del proceso de aprendizaje como del producto final).

Una vez aclarados los aspectos teóricos del presente trabajo, pasamos a la parte práctica en cuanto a las actividades diseñadas y de cómo se desarrollará este proyecto de innovación.

## 5. Proyecto de innovación

### 5.1 Aspectos generales

Este proyecto de innovación educativa a través de las redes sociales se desarrolla de forma principal en la aplicación Instagram, consistiendo en la creación de una cuenta dedicada al teatro barroco del siglo XVII, tanto por parte del docente como de los alumnos del grupo-clase en el que se lleve a cabo el proyecto. En dicha cuenta se desarrollará la unidad didáctica sobre el Teatro Barroco Español, insertando los diferentes contenidos del tema en diversos formatos.

La cuenta de Instagram resultante del proyecto presentará diversas secciones haciendo uso de muchas de las posibilidades de esta herramienta. Habrá un perfil, historias fijadas en portada, publicaciones con contenido visual y texto y publicaciones multimedia con imágenes y videos. Todas estas secciones se han diseñado de forma paralela a las cuatro fases básicas de la metodología por proyecto: información, planificación, realización y evaluación.

Antes de cada actividad, el docente informará debidamente a los estudiantes tanto de los aspectos teóricos necesarios para completar dicha actividad, como de las instrucciones pertinentes relacionadas a cómo se realizará dicha tarea. Más tarde, los estudiantes podrán planificar su plan de actuación para afrontar el reto presentado. Las actividades se desarrollarán de forma grupal y todos los alumnos deberán participar de igual forma e implicarse en realizar las actividades. La realización de las mismas podrá llevarse a cabo tanto en el aula como en forma de tareas extraescolares, dependiendo de los requisitos o de la dificultad del ejercicio. Finalmente, el docente establecerá los estándares que debe cumplir el producto obtenido, estableciendo los criterios de evaluación de las partes individuales y del producto final resultante del proyecto.

Las secciones generales y los recursos que Instagram nos proporciona son variados, y haremos uso de muchos de ellos. El resultado final constará de las siguiente partes:

1. Una cuenta con un perfil personalizado para cada grupo: Los grupos deberán escoger el nombre, su foto de perfil y una breve descripción. En la descripción deberán estar presentes los nombres reales del grupo y una síntesis describiendo el proyecto. Es importante recordar que las cuentas serán privadas, y solo los demás miembros del

grupo-clase y el docente en cuestión tendrán acceso a la información de la cuenta y de su contenido, creando así un entorno controlado dedicado exclusivamente a la enseñanza de la literatura.

2. Diario de aprendizaje: El formato de historias cortas en video es ideal para realizar esta parte del proyecto. Los grupos harán uso de este recurso para publicar una historia detallando los aspectos más relevantes de las sesiones, resumen de contenido y opiniones personales de lo aprendido. Dichas historias se publicarán después de cada sesión y se fijarán en la portada de la cuenta para su visualización sin restricciones temporales. El grupo se repartirá el tiempo y todos deben participar.
3. Publicaciones con imágenes: Instagram permite la publicación en tu portada de fotos o imágenes acompañadas de fragmentos breves de texto. Las publicaciones pueden contener una o varias imágenes siendo siempre la primera la que aparece en portada. Dichas publicaciones de imágenes irán acompañadas de texto. Esta opción nos brinda la posibilidad de la multimodalidad, haciendo posible a los alumnos crear sus propias imágenes con aplicaciones externas o incluso utilizar fotos hechas con su dispositivo y acompañarlo de las descripciones textuales pertinentes.
4. Publicaciones con videos: De igual forma que las anteriores y como añadido, las publicaciones pueden contener videos de larga duración, a diferencia de las historias cortas mencionadas anteriormente. Así pues, los alumnos tendrán la posibilidad de publicar un fragmento de video sin restricción en su duración para elaborar actividades que requieren de una mayor planificación y exigencia.
5. Comentarios en publicaciones: El espacio de los comentarios nos servirá como foro de discusión para realizar pequeños debates en el perfil del docente, el cual publicará contenido y los alumnos escribirán sus opiniones o respuestas.

También el trabajo del docente es a considerar, si bien el producto a valorar será el de los alumnos, la cuenta del profesor servirá de fuente para que los estudiantes realicen sus actividades. Esta cuenta realizará las publicaciones con las instrucciones para el alumnado. Si bien las sesiones en horario lectivo estarán destinadas en gran medida al contenido teórico, se empleará una parte de ese tiempo de las primeras sesiones a la explicación del proyecto y de cómo se llevará a cabo. El funcionamiento de la plataforma es relativamente sencillo, sin embargo el docente llevará a cabo las explicaciones pertinentes. Dado el contexto de la clase descrita anteriormente, es de esperar que la mayoría de participantes en el proyecto conozcan esta plataforma y no tengan dificultades en su uso.

## 5.2 Contenidos y competencias

Los contenidos teóricos en los que se basarán las actividades del proyecto se recogen en el currículo oficial de la asignatura Lengua y Literatura Castellana para el curso de 1º de Bachillerato. Este currículo ha sido establecido por la Generalitat Valenciana, siguiendo las normativas del Real Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell. Este currículo se encuentra disponible en la página web de la Conselleria d'Educació Cultura i Esports (CEICE). Dentro del bloque 3 de la sección dedicada a la Lengua Castellana y la Literatura, encontramos los siguiente contenidos:

- Lectura guiada de obras relevantes de la literatura castellana, desde la Edad Media hasta finales del siglo XIX.
- Los géneros, tópicos e itinerarios temáticos de las obras literarias y sus características.
- Información bibliográfica de los autores/as de la tradición literaria, vinculada a las obras y al contexto.
- Relación de las obras con otras disciplinas artísticas.
- Planificación y producción de textos literarios con intención literaria, con estructuras y componentes de este tipo de textos con modelos de referencia.
- Manifestaciones artísticas que representen contenidos o recreaciones de obras literarias.
- Temas, géneros y subgéneros, metalenguaje específico, estructura y estilo.

Como objetivo, con estos contenidos se pretende alcanzar la lectura, análisis e interpretación de obras literarias, a través de los elementos internos y externos, de su relación con la significación y el contexto sociohistórico, haciendo uso de un metalenguaje apropiado. Es también importante la elaboración de un discurso crítico, estructurado y académico, desde el análisis de los componentes literarios y las características de estilo. Los estudiantes deberán conseguir producir textos con intención literaria, en los diversos géneros, en soportes orales, escritos, multimodales, etc, partiendo de la identificación de géneros y tópicos literarios, tomando como modelo autores/as relevantes y aportando un estilo y punto de vista personal. Como último objetivo presente en el decreto, el alumnado deberá crear, recrear y participar activamente en actuaciones de intención o contenido literario (recitales, representaciones teatrales, etc) partiendo de modelos que relacionen otras artes y hacen valer el conocimiento literario y el placer cultural, con responsabilidad e implicación personal.



Siguiendo la normativa vigente previamente citada, la siguiente unidad se ha diseñado para trabajar específicamente el Teatro Barroco Español. Dentro de este contexto los contenidos serán los siguientes.

### **Contenidos conceptuales:**

- Bloque 1: Los corrales de comedias:
  - En Inglaterra
  - En Francia
  - En Italia
  - Estructura de los corrales de comedias
  - Estructura de la representación
- Bloque 2: La comedia nueva:
  - Características
  - Temas
  - Personajes
- Bloque 3: Calderón de la Barca y La Vida es Sueño
  - Información biográfica
  - Características de sus obras (clasificación capa y espada, honor, filosóficos)
  - Trama, personajes y representación de fragmentos de La Vida es Sueño

### **Contenidos conceptuales:**

- Trabajar en grupo para la creación de un espacio digital dedicado a la literatura.
- Construcción de un proyecto multimodal, audiovisual y multimedia.
- Cooperación y buen desarrollo del trabajo grupal.
- Búsqueda de información autónoma sobre contenidos literarios.
- Uso de las TIC y otros recursos para la creación de contenidos multimedia para presentar conceptos en relación con el mundo literario.
- Incentivar la creatividad de ideas propias utilizando habilidades y competencias de otras áreas de estudio.

### **Contenidos actitudinales**

- Motivación hacia la literatura del periodo descrito.
- Realizar la búsqueda de información seleccionando las fuentes fiables adecuadas.

- Positivizar el trabajo grupal.
- Evaluar el trabajo de otros miembros del grupo y aportar nuevas perspectivas.
- Aprecio por el género del teatro y su desarrollo temporal en la historia.

La realización de esta unidad didáctica y la ejecución de sus contenidos está directamente relacionada con la competencia en comunicación lingüística (CCLI). Esta relación está más presente en las asignaturas de ámbito lingüístico, en las que se trabaja la comunicación escrita y oral con el objetivo de que el alumno use correctamente la lengua con el objetivo de que los estudiantes produzcan textos escritos y orales adecuándose a las distintas prácticas de la interacción social. Los retos planteados conducirán a los alumnos a producir estos textos, adecuándose al contexto académico y utilizando diferentes formatos en la producción de piezas audiovisuales y multimodales. Así pues, esta competencia se trabajará tanto en el desarrollo de las actividades como en la evaluación final.

La siguiente competencia clave y quizás la más importante, debido a su aplicación directa dadas las características del proyecto es la competencia digital (CD). El uso de Instagram como plataforma de difusión de contenido dedicado a la literatura es vital para alcanzar los objetivos de esta propuesta. Los estudiantes deberán dominar el uso de esta plataforma y de las herramientas ligadas a esta (ordenadores, smartphones). En adición y como complemento, deberán ser capaces de utilizar otras plataformas para la creación y edición de video, edición de fotos o imágenes o la creación de posters. Debido a la gran cantidad de posibilidades, se dejará a elección de los alumnos que herramientas quieren utilizar, el profesor podrá hacer recomendaciones, pero se dejará en manos del alumno cómo quiere conseguir el resultado que la actividad requiere. En ningún caso se demandarán herramientas que puedan no estar al alcance del estudiante. Por tanto, se trabajará así la competencia de aprender a aprender (CAA), dando libertad al estudiante para investigar por su cuenta y resolviendo los problemas que la unidad plantea de forma autónoma.

Este proyecto también trabaja ampliamente la competencia sobre conciencia y expresiones culturales (CEC), debido a la relación de la cultura tradicional española con los temas literarios estudiados en las obras teatrales pertenecientes al periodo del Siglo de Oro español. La metodología empleada permite acercar esta literatura a los estudiantes desde un enfoque multidisciplinar y novedoso, fomentando así el gusto por el lenguaje teatral. Esto sería más difícil de conseguir siguiendo un enfoque más tradicional.

En relación al enfoque centrado en el estudiante dentro del aprendizaje cooperativo, a través del trabajo en grupo en diversas modalidades, es importante destacar que esta metodología permite profundizar tanto en las competencias sociales y cívicas (CSC) como en el desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) de los alumnos. Al trabajar en equipo, cada estudiante se hace responsable, desde un punto de vista ético, tanto de su parte del trabajo como de fomentar un ambiente favorable para el equipo y mejorar el producto final. Además, las actividades ofrecen amplios márgenes de elección, lo que permite una gran creatividad y aporte personal por parte de los estudiantes, dando lugar a una producción final que destaca por su originalidad e imaginación en cada proyecto en grupo.

### 5.3 Objetivos didácticos

Igual que cualquier unidad didáctica, este proyecto tiene unos objetivos a alcanzar como consecuencia del desarrollo de las actividades y las sesiones de información. Describiremos los objetivos por bloques dependiendo los contenidos conceptuales, los objetivos relacionados con la creación de un Instagram y de la evaluación.

#### **Objetivos contenidos conceptuales:**

- Comparar los lugares de representación en Italia, Francia e Inglaterra con los vistos en España.
- Conocer sus máximos representantes.
- Conocer la estructura física de los corrales de comedias.
- Aprender la estructura de las representaciones.
- Describir el concepto de comedia nueva , sus características y temas.
- Comprender los personajes arquetípicos que aparecen en ellas y compararlos con otros referentes actuales.
- Buscar información sobre los autores propuestos y saber identificar fuentes fiables, así como de seleccionar información relevante.
- Describir y clasificar las obras del autor, abordando cuestiones como la temática, símbolos, etc a través del análisis de pasajes y fragmentos.
- Conocer la trama y personajes de la obra principal del autor propuesto.
- Publicar un diario de aprendizaje actualizado a medida que avanza el proyecto.

### **Objetivos del uso de Instagram como herramienta didáctica:**

- Trabajar adecuadamente en grupo y aportar ideas para la realización de las actividades.
- Utilizar los recursos de esta herramienta nos brinda para la ejecución del proyecto (publicaciones, historias cortas, videos, comentarios, etc).
- Obtener un resultado a la altura de lo esperado en un contexto académico y realizar una presentación oral enseñando el proyecto finalizado.
- Utilizar herramientas digitales externas para mejorar el contenido del proyecto (edición de fotos y videos, creación de pósters).

### **Objetivos de la evaluación:**

- Los estudiantes deberán ser capaces de observar cuales son los criterios de evaluación para, consecuentemente, realizar las actividades de forma adecuada a los estándares esperados.
- Identificar los aspectos en los que se puede mejorar el proyecto.
- Ser capaces de evaluar el trabajo de otros compañeros siguiendo unos criterios coherentes.

## 6. Actividades y temporalización

En esta sección se describe sesión por sesión el procedimiento llevado a cabo con todas las fases correspondientes a la metodología basada en la creación de proyectos. Así pues, cada sesión, la cual tiene una duración de 50 minutos, contará con una fase de información, en la cual el docente se centrará en presentar los contenidos conceptuales haciendo uso de los recursos a su disposición. En esta ocasión, se utilizará un formato de presentaciones creadas en PowerPoint para apoyar el uso del libro de texto. La información más relevante se mostrará en pantalla acompañada de recursos visuales. Los estudiantes tendrán la opción de disponer de toda la información presentada en el libro de texto o incluso ampliarla haciendo uso de motores de búsqueda online seleccionando fuentes fiables.

Más tarde, se destinará una parte del tiempo a la planificación para realizar la actividad. Los estudiantes podrán planificar y repartir tareas a cada miembro del grupo. Dependiendo de la naturaleza del ejercicio, este se podrá realizar en un corto periodo de tiempo o requerirá de una elaboración más compleja la cual se terminará en horas fuera del tiempo lectivo. Los estudiantes podrán realizar reuniones online utilizando plataformas como Google Meet para poder avanzar el proyecto, o bien de forma física en el centro o en un lugar de reunión que sea favorable para la realización de tareas de carácter académico.

Tendremos en cuenta que la primera sesión se dedicará enteramente a la explicación del proyecto y con el objetivo de crear grupos, cuentas, explicar la evaluación y el procedimiento general a seguir en las siguientes sesiones. También nos centraremos en resolver dudas sobre el funcionamiento de la aplicación.

Por último, la evaluación realizada por el profesor será a través de mensajes directos utilizando la plataforma en la cual se desarrolla el proyecto, en este caso Instagram. Los alumnos recibirán feedback en tiempo real de las actividades realizadas. Se utilizará una rúbrica para este propósito, diferenciando entre cada tipo de actividad:

- Descripción e información del perfil.
- Diario de aprendizaje en formato historias cortas.
- Publicaciones con imágenes.
- Publicaciones con videos.
- Comentarios en debates.
- Presentación del proyecto final.

## Sesión 1

La primera sesión en la que comenzaremos nuestro proyecto será mayormente informativa. Estableceremos las bases del proyecto, los objetivos, la metodología y los criterios de evaluación. Más tarde, crearemos los grupos, los cuales podemos configurar de forma aleatoria o dejar que los alumnos decidan con qué compañeros quieren trabajar (esta decisión dependerá del contexto de la clase).

Los grupos serán de 3 personas, sin embargo, pueden haber grupos de 2 o de 4 personas para así cuadrar el número de estudiantes en caso de ser pares. En ningún caso podrán ser grupos individuales de una sola persona o de más de 4 personas.

El siguiente paso, una vez explicado el proyecto, es la creación de las cuentas y la modificación del perfil. Todos los miembros del equipo tendrán acceso a estas para poder participar en las actividades. Al final, será uno de los alumnos el que publique la actividad, pero los demás habrán participado en la búsqueda de información, creación de imágenes, aportación de ideas, etc. Se requerirá que la participación y compromiso sean lo más equitativos posible.

El perfil deberá contener una foto relacionada con el tema de estudio, un nombre y una descripción. En la descripción deberán figurar los nombres reales de los participantes y una breve introducción al contenido y los objetivos a alcanzar con el proyecto. Una vez creados los perfiles, los alumnos marcarán su cuenta como privada y seguirán a las cuentas de sus compañeros y la del profesor.

Como tarea extraescolar, los alumnos deberán comenzar su diario de aprendizaje en formato de historias cortas. A partir de este momento, esta será una tarea fija después de cada



Figura 1: Publicación del profesor, introducción.

sesión. En el diario se hará un resumen oral de los contenidos de cada sesión acompañándolo de una opinión personal. Todos los miembros del grupo han de aparecer y participar en el video. La duración será de mínimo 1 minuto y un máximo de 3 minutos. Cada 60 segundos la historia se dividirá en una parte, así que nuestro diario deberá tener un máximo de 3 fragmentos de 60 segundos. Estas historias se fijarán en la portada de la aplicación bajo el nombre “diario de aprendizaje”

Temporalización:

- Explicación del proyecto: 20 minutos.
- Formación de equipos: 5 minutos.
- Creación de cuenta y perfil: 25 minutos.
- Diario de aprendizaje (extraescolar): 10 minutos.

Materiales y recursos:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.

## **Sesión 2**

La segunda sesión comenzará con la explicación de los contenidos teóricos por parte del profesor. En esta ocasión, introduciremos el teatro barroco y los locales destinados a la representación en Inglaterra, Francia e Italia, así como sus máximos representantes en dichos países.

La actividad para esta parte del bloque 1 consistirá en un total de 3 publicaciones acompañadas de 2 imágenes cada una y descripción en formato texto. En cada una de las publicaciones los grupos deberán realizar una búsqueda de imágenes representativas de cada construcción de los países antes mencionados y acompañarlos de una descripción señalando sus principales características. A su vez, deberán señalar quién es el autor representativo en cada uno de los países, publicando así una imagen y la breve descripción del autor y al menos una de sus obras de mayor relevancia.

Así pues, cada publicación contendrá la imagen y la información del espacio de dicho país acompañado de otra imagen con el autor más representativo y su descripción. Los

alumnos podrán seleccionar la información tanto de su libro de texto como de las explicaciones del profesor. En caso de querer ampliar información o contrastarla con otras fuentes, podrán recurrir a motores de búsqueda online. También las imágenes se escogerán de entre las disponibles en internet y se deberán adecuar a los objetivos de la actividad.

La información de cómo debe realizarse la actividad se encuentra en la publicación de la cuenta del docente. No obstante y tratándose de una actividad que se puede realizar en clase, el profesor siempre introducirá brevemente el funcionamiento de la actividad, invitando más tarde a los alumnos a revisar su cuenta para más información.

Temporalización:

- Clase magistral utilizando PowerPoint : 30 minutos.
- Breve explicación de la actividad: 5 minutos.
- Realización de la actividad: 15 minutos. En caso de no disponer de tiempo suficiente la actividad se terminará en horario extraescolar junto al diario de aprendizaje.

Materiales:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.



Figura 2: Instrucciones actividad bloque 1



### Sesión 3

Esta sesión estará dedicada a la parte de los corrales de comedias perteneciente al bloque 1. La actividad consistirá en el debate de varias cuestiones planteadas en la cuenta del docente y se llevará a cabo mediante comentarios en las publicaciones. Serán 3 en total las publicaciones del profesor, en las cuales cada grupo de estudiantes deberá comentar argumentando su respuesta.

- Primera publicación: El docente publicará una imagen en la cual la vista está situada en una parte específica del corral de comedias. Los estudiantes deberán localizar dicha ubicación y señalar qué estamento social ocupaba esa parte.



Figura 3: Actividad 1 corrales de comedias.

- Segunda publicación: En esta ocasión se invitará a los alumnos a reflexionar sobre la distribución de los corrales de comedias mediante la siguiente pregunta: ¿Crees que una distribución por estamentos y poderes sería posible en la sociedad actual? Razona tu respuesta.
- Tercera publicación: Para concluir esta actividad lanzaremos una última publicación señalando la distribución por géneros de los corrales de comedias: ¿Por qué crees que

en la época del teatro barroco los hombres y las mujeres estaban separados en este tipo de representaciones? Relaciona tu respuesta con el contexto de la época.

Se animará a los estudiantes a contestar, al menos, a uno de los comentarios de los otros grupos, señalando su opinión sobre la respuesta dada. No hay límite de comentarios, los grupos pueden contestar los comentarios de sus compañeros para crear un debate en las publicaciones.

Temporalización:

- Clase magistral utilizando PowerPoint : 15 minutos.
- Si dirigirá a los alumnos directamente a las publicaciones para que revisen y contesten a las publicaciones, no requiere explicación previa : 0 minutos.
- Realización de la actividad : 35 minutos. Esta actividad está pensada para realizar de forma íntegra dentro del aula en el tiempo previsto.
- Diario de aprendizaje (extraescolar): 10 minutos.

Materiales:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.

#### **Sesión 4**

La cuarta sesión de este primer bloque tiene como contenido las características y los temas de las obras del periodo barroco. La actividad en esta parte consistirá en la búsqueda de información y publicación de imágenes representativas o evocadoras del contenido impartido.

En la cuenta del profesor se describirán las actividades que deben llevar a cabo los alumnos. Estos deberán realizar dos publicaciones con imagen y descripción textual:

- La primera publicación consistirá en la búsqueda y recopilación de las características generales de las obras del periodo barroco. Los estudiantes seleccionarán una imagen y la acompañarán de la descripción con la información requerida. La información deberá sintetizarse y deberán buscarla utilizando fuentes fiables, ya sea online, su libro de texto o los apuntes realizados en clase durante la explicación del profesor.

- La segunda publicación consistirá en describir los temas principales del teatro barroco de acuerdo con la teoría vista en clase. El modus operandi de esta publicación será el mismo que el anterior. Buscar información fiable, sintetizar y acompañarlo de una imagen representativa del tema tratado.

#### Temporalización:

- Clase magistral utilizando PowerPoint : 20 minutos.
- Si dirigirá a los alumnos directamente a las publicaciones para que revisen y realicen la actividad no requiere explicación previa : 0 minutos.
- Realización de la actividad : 30 minutos. Esta actividad está pensada para realizar de forma íntegra dentro del aula en el tiempo previsto.
- Diario de aprendizaje (extraescolar): 10 minutos.

#### Materiales:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.



Figura 5: Instrucciones del profesor, sesión 4.

### Sesión 5

En esta sesión los estudiantes deberán realizar un póster con al menos 4 imágenes para luego publicarlo y acompañarlo de la descripción pertinente. Los alumnos deberán comparar los personajes arquetípicos del teatro barroco con personajes de series y películas actuales, señalando las semejanzas entre estos y los vistos en el periodo barroco.

El póster deberá contener mínimo 4 de los personajes mencionados (galán, dama, gracioso, criada, padre o hermanos de la dama, rey, contragalán o contradama). Estos personajes pertenecerán a series o películas. Los estudiantes harán una descripción breve de cada personaje en la publicación, señalando las semejanzas de estos con las contrapartes barrocas.

Para la realización del póster cada grupo podrá utilizar un editor de imágenes de su elección. Se recomienda la herramienta gratuita online Canva para realizar la actividad, en la cual es muy sencillo hacer un montaje de al menos 4 imágenes y descargarla en un formato apropiado para su posterior publicación en la cuenta de Instagram.

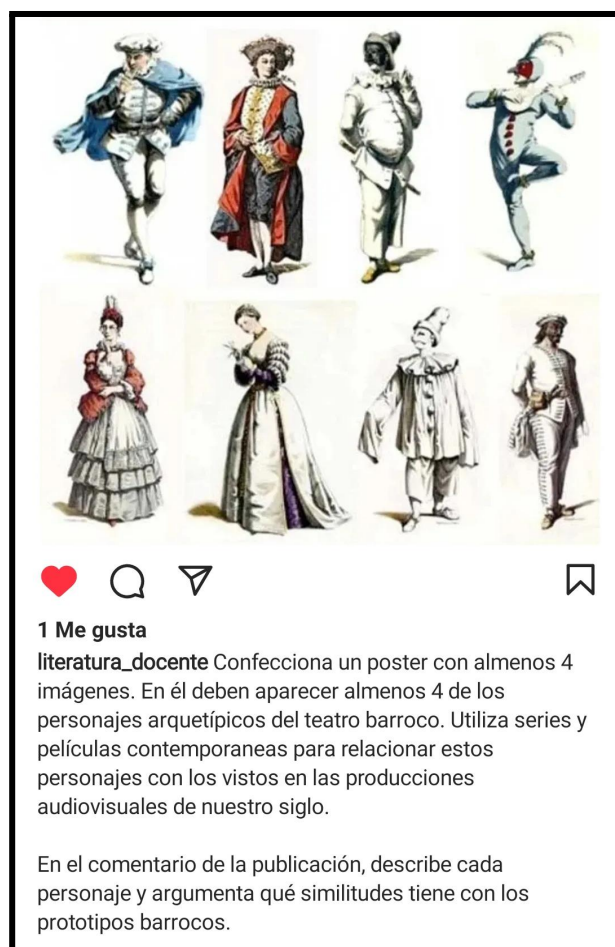


Figura 6: Descripción actividad póster.

En esta actividad se tendrá en cuenta el contenido: que los personajes presenten características identificables con los rasgos de los personajes típicos de las obras pertenecientes a la comedia nueva. El diseño del póster queda a elección de los alumnos. Se

valorará la originalidad, el diseño y el número de personajes que son capaces de relacionar, siendo 4 el número mínimo.

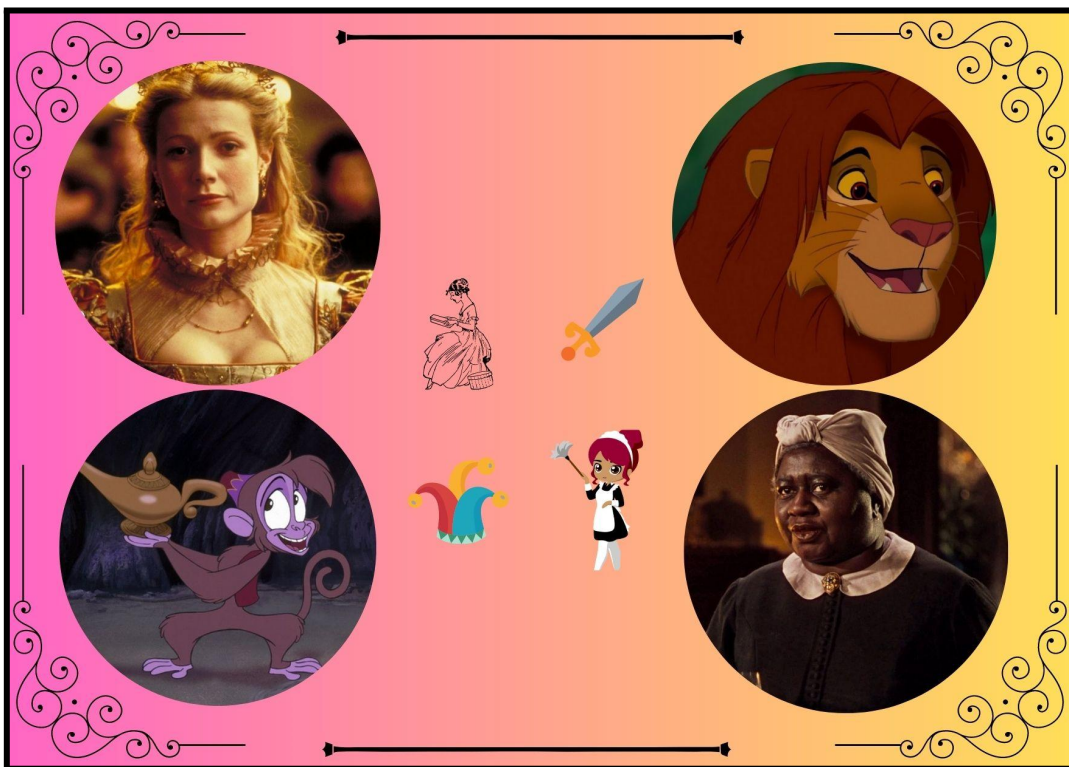


Figura 7: Ejemplo póster.

Temporalización:

- Clase magistral utilizando PowerPoint : 20 minutos.
- Si dirigirá a los alumnos directamente a las publicaciones para que revisen y contesten a las publicaciones, no requiere explicación previa : 0 minutos.
- Realización de la actividad : 30 minutos. Esta actividad está pensada para realizar de forma íntegra dentro del aula en el tiempo previsto. En caso de necesitar más tiempo se puede realizar en horario fuera de clase.
- Diario de aprendizaje (extraescolar): 10 minutos.

Materiales:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.

## Sesión 6

En esta sesión pasaremos al bloque 2 del contenido conceptual, en el cual nos centraremos en uno de los autores más representativos en España, Pedro Calderón de la Barca y su obra *La Vida es Sueño*. La actividad propuesta para esta sesión será la grabación de un video en formato podcast, en el cual se plantearán unos temas acerca de los cuales los estudiantes deben confeccionar unas preguntas. Los temas a tratar en el podcast serán los estudiados durante la sesión:

- Biografía.
- Clasificación de sus obras.
- Argumento, personajes o temas de *La Vida es Sueño*.

Los grupos asignarán los roles que consideren para que el trabajo en grupo sea equitativo. Pueden participar en elaborar un guión simple, realizando la grabación, aportando ideas, editando el video, aparecer siendo uno de los participantes en el podcast o seleccionando las preguntas acorde a los temas propuestos. Serán 3 las preguntas que se deben contestar en el podcast, con una duración mínima de 5 y máxima de 10 minutos. Será uno de los miembros del grupo el que interprete el papel de entrevistador. El resultado final se publicará en la cuenta de cada grupo.

Temporalización:

- Clase magistral utilizando PowerPoint : 30 minutos.
- Dada la dificultad de la actividad, se realizará una explicación breve en clase para aclarar dudas de como realizar la actividad. La información básica se publicará en la cuenta del profesor: 10 minutos.



Figura 8: Instrucciones podcast.

- Realización de la actividad : Esta actividad está diseñada para realizarse en horario extraescolar. Debido a su dificultad y necesidad de planificación tiene una duración prevista de entre 1 o 2 horas.
- Diario de aprendizaje (extraescolar): 10 minutos.

Materiales:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.
- Cámara de video (opcional).
- Programa edición de video (opcional).
- Papel, material de escritura (guiones, preguntas, planificación, etc).

## **Sesión 7**

Esta será la última sesión de la unidad didáctica destinada a la realización de actividades. El objetivo de esta clase será la de explicar y planificar la última actividad que se publicará en las diferentes cuentas, la cual consistirá en la grabación de un video representando un fragmento breve de la obra *La Vida es Sueño*.

Los grupos de estudiantes deberán escoger un fragmento de la obra y realizar una grabación de video representando la escena escogida con una duración de entre 5 y 10 minutos. Se valorará la capacidad de memorizar el texto, la puesta en escena, vestuario, atrezzo, edición de video, etc.

El contenido obligatorio, básico y fundamental es el video, los demás elementos son opcionales y se valorarán positivamente. Se dejará a elección de los alumnos los elementos extra que pueden o quieren utilizar. Como guía básica, el profesor recomendará editar el video insertando los créditos, música, corte de escenas y utilizar vestuario acorde a la obra representada así como otros elementos escenográficos.

Una vez más, los grupos dividirán el trabajo y se asegurarán de la participación de todos sus miembros en las tareas que la creación de un video de estas características requiere.





Figura 9: Instrucciones video

#### Temporalización:

- La clase se destinará a dispersar dudas de cómo realizar la actividad y se dará tiempo a los grupos para que escojan el fragmento que quieran representar y puedan organizar los roles de cada uno en el grupo y planificar su ejecución.
- Diario de aprendizaje (extraescolar): 10 minutos.

#### Materiales:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.
- Cámara de video (opcional).
- Programa edición de video (opcional).
- Papel, material de escritura (guiones, planificación, etc).



## Sesión 8 y 9

La última sesión de esta unidad didáctica la destinaremos a realizar una presentación oral de cada grupo en la cual mostrarán al resto de los alumnos su proyecto finalizado. Cada grupo expondrá al resto su cuenta completada con todas las actividades, resumiendo brevemente el contenido de cada una.

Dentro de esta presentación deberán contestar a tres preguntas básicas al finalizar:

- ¿Qué es lo más importante que habéis aprendido realizando esta unidad didáctica?
- ¿Qué actividades os han resultado más fáciles y cuáles más difíciles?
- Resumid vuestra experiencia general como grupo.

La presentación deberá tener una duración máxima de 15 minutos, en los cuales se incluye la visualización del contenido grabado en video. Si los videos superan la duración de 5 minutos, se pedirá a los alumnos que muestren solo el contenido de forma parcial para ajustar el tiempo a ese máximo de 15 minutos. Se valorará la expresión oral, organización de la información y la participación de todos los componentes del grupo. Los estudiantes podrán realizar un guión para orientarse durante su explicación, pero se penalizará la lectura textual de la información.

Aparte, se pedirá a cada grupo puntuar del 1 al 5 el proyecto final de los demás grupos. El profesor recogerá estos datos para sumarlos a la evaluación final recogida en la siguiente sección.

Temporalización:

- Presentaciones orales: 50 minutos.

Materiales:

- Smartphone, tablets, ordenadores, portátiles.
- Sillas, mesas.
- Conexión a internet.
- Aplicación Instagram.
- Papel, material de escritura (anotaciones, puntuaciones).

## 7. Evaluación

Tomando en consideración el contexto en el que nos encontramos, valoraremos el resultado de esta unidad con un total de 5 puntos. En bachillerato, el contenido literario y el lingüístico se evalúa de forma conjunta en exámenes que contienen por una parte el temario de literatura, y por otra parte, el contenido de lengua. La tónica habitual es realizar tres exámenes por trimestre. Por tanto, el contenido de esta unidad sustituirá a la mitad de la puntuación de uno de los tres exámenes, para así la otra mitad de lengua evaluarse en una única prueba la cual se evaluará con un total de 5 puntos.

Dividiremos la evaluación de cada aspecto puesto en práctica durante la realización del proyecto:

- Descripción e información del perfil.
- Diario de aprendizaje en formato historias cortas.
- Publicaciones con imágenes.
- Publicaciones con videos.
- Comentarios en debates.
- Presentación del proyecto final.

Para cada una de las respectivas partes dispondremos de las siguiente tablas de puntuación, con un máximo de 5 puntos en cada una de ellas.

### 7.1 Rúbricas de evaluación

En este apartado se presenta la rúbrica que seguiremos a la hora de evaluar los diferentes tipos de ejercicios recogidos en el proyecto. Estas mismas rúbricas se mostrarán a los estudiantes al inicio del proyecto, con el objetivo de clarificar los estándares de calidad que cada apartado debe presentar. Cada ejercicio se puntuará con un total de 5 puntos, y para cada uno de ellos se tendrán en cuenta diferentes aspectos a cumplir. Podremos utilizar decimales para puntuar aquellos ejercicios que no presenten rasgos claros de una de las cinco opciones. Por ejemplo, los diarios de aprendizaje tienen muy buenos argumentos y opiniones personales, pero no están todas las sesiones. En este caso nos encontraríamos entre el insuficiente y el excelente, por lo que utilizaríamos una media entre el 2 y el 5.

### **Descripción e información del perfil**

- Sesión 1.

Insuficiente 0/1	Suficiente 2	Bien 3	Notable 4	Excelente 5	Nota
No se ha proporcionado información suficiente en el perfil.	El perfil cuenta con la información básica, faltan varios elementos.	El perfil cuenta con todos los elementos básicos.	El perfil cuenta con todos los elementos básicos y con los objetivos a alcanzar.	El perfil cuenta con todos los elementos básicos, con los objetivos a alcanzar y con la imagen de perfil adecuada para el contexto.	

### **Diario de aprendizaje en formato historias cortas**

- Sesiones 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Insuficiente 0/1	Suficiente 2	Bien 3	Notable 4	Excelente 5	Nota
Faltan gran cantidad de sesiones, el contenido no se relaciona con las sesiones.	Faltan algunas sesiones, el contenido en ocasiones no guarda relación con las sesiones.	Todas las sesiones poseen su diario de aprendizaje, pero el contenido no se adecua a las sesiones en ocasiones.	Todas las sesiones poseen su diario de aprendizaje, y el contenido se adecua a las sesiones, incluyendo además, una opinión personal.	Todas las sesiones poseen su diario de aprendizaje, y el contenido se adecua a las sesiones, incluyendo además, una opinión personal fundada y argumentada	

### **Publicaciones con imágenes**

- Sesiones 2, 4, 5.

Insuficiente 0/1	Suficiente 2	Bien 3	Notable 4	Excelente 5	Nota
Faltan publicaciones y el contenido no se adecua a las instrucciones de la actividad.	Presentan todas las publicaciones, pero el contenido, en ocasiones, no se adecua a las instrucciones de la actividad	Presentan todas las publicaciones y el contenido se adecua a las instrucciones de la actividad.	Presentan todas las publicaciones y el contenido se adecua a las instrucciones de la actividad. No presenta faltas ortográficas y las imágenes encajan con los requerimientos.	Presentan todas las publicaciones y el contenido se adecua a las instrucciones de la actividad. No presenta faltas ortográficas y las imágenes encajan con los requerimientos, presentando un alto nivel de creatividad.	

### **Comentarios en debates**

- Sesión 3.

Insuficiente 0/1	Suficiente 2	Bien 3	Notable 4	Excelente 5	Nota
No se ha al menos un comentario en cada publicación.	Se ha realizado, al menos, un comentario en cada publicación.	Se ha comentado en todas las publicaciones y respondido a al menos otro comentario de otro grupo.	Se ha comentado en todas las publicaciones y respondido a varios comentarios de otro grupo.	Se ha comentado en todas las publicaciones y respondido numerosos comentarios de otros grupos, creando un debate aportando ideas y respuestas interesantes.	

### **Publicaciones con videos**

- Sesiones 6,7.

Insuficiente 0/1	Suficiente 2	Bien 3	Notable 4	Excelente 5	Nota
El video no presenta la calidad mínima adecuada al contexto (duración, contenido).	El video cuenta con la duración apropiada y la calidad mínima. El contenido es adecuado en algunas ocasiones.	El video cuenta con la duración apropiada y el contenido es correcto en la mayoría de ocasiones.	El video cuenta con la duración apropiada y el contenido es correcto en todo momento. Presenta cierto grado de originalidad y edición.	El video cuenta con la duración apropiada y el contenido es correcto en todo momento. Presenta un alto grado de originalidad y edición, utilizando diversas herramientas digitales y elementos extra.	

### **Presentación proyecto final**

- Sesiones 8, 9.

Insuficiente 0/1	Suficiente 2	Bien 3	Notable 4	Excelente 5	Nota
No tiene la duración apropiada ni la participación de todos sus miembros. Deficiente expresión oral y memorización. Contenido insuficiente.	Tiene la duración mínima, y participan todos los miembros del grupo. Expresión oral y memorización mejorable. Contenido suficiente.	La duración se ajusta a la recomendada y todos los miembros participan. Expresión oral y memorización adecuadas. Contenido casi completo.	Duración correcta y participación de todos los integrantes. Expresión y memorización notables. Contenido notable.	Duración y participación de los integrantes bien medida. Expresión y memorización excelentes. Contenido excelente.	

Para la evaluación de los grupos por parte de los otros alumnos, se les pedirá que puntúen del 1 al 5 el trabajo de sus compañeros teniendo en cuenta la anterior rúbrica. La decisión se le notificará al profesor mediante mensaje directo en su cuenta de Instagram señalando el nombre del grupo y su calificación.

Ya que todas las actividades han sido valoradas con un máximo de 5 puntos, la nota final se deducirá de la media de la puntuación del conjunto de actividades, incluyendo la presentación final y la calificación de los grupos.

Dicho lo cual, en el contexto descrito para este trabajo, los 5 puntos resultantes de este proyecto se sumarán a la mitad correspondiente de uno de los tres exámenes de la evaluación, el cual estará enfocado en aspectos lingüísticos.

## 7.2 Atención a la diversidad

La atención a la diversidad es un aspecto que debemos tomar en consideración a lo largo de todo el proyecto, asumiendo las diferentes dificultades que ciertos alumnos puedan tener a la hora de realizar las actividades de la manera en la que están diseñadas. Es posible que existan diferencias en el ritmo de aprendizaje y en el conocimiento previo de las competencias necesarias para llevar a cabo este proyecto. Para adelantarnos a este tipo de dificultades, las actividades se han diseñado para ser realizadas en grupo, lo cual permite una distribución de funciones que se adecue a las necesidades o carencias de los diferentes miembros.

A su vez, es primordial prestar especial atención a los alumnos que presenten dificultades motrices o sensoriales. Una vez más, la distribución por grupos de trabajo facilita la integración para que todos los estudiantes puedan realizar una función importante dentro de la dinámica de trabajo. Muy aparte, es obligación del centro dotar a las aulas de los medios necesarios para que las personas con diversidad funcional puedan desarrollar con normalidad su proceso de aprendizaje, así como tutorías con el profesor para establecer en qué puedan tener más dificultades y cómo solucionar y establecer los criterios de evaluación especialmente para esa persona.

No debemos olvidar que este proyecto tiene como objetivo clave la motivación. Por tanto, siempre debemos encontrar soluciones a los problemas que impiden que ese factor disminuya.

## 8. Conclusiones

Este proyecto ha buscado, desde su planteamiento, resolver un problema de motivación en torno al aspecto literario de la asignatura de Lengua Castellana en el curso de 1º de Bachillerato. Es importante en esta etapa de la educación, mantener al alumnado interesado y motivado, lo que les permitirá tener éxito en los retos académicos de su futuro más inmediato. Es crucial que la innovación educativa funcione como una transformación de la metodología, que haga ver a los estudiantes los contenidos de una forma interesante y enriquecedora, y que puedan aplicar conocimientos aprendidos mediante la realización de esta unidad a futuros proyectos y al mundo real y laboral.

Es aquí donde las TIC juegan un papel fundamental. No solo el contenido conceptual del teatro del siglo XVII, sino las herramientas y procedimientos utilizados en el proyecto será lo que les enriquecerá para resolver problemas que puedan aparecer más adelante. El entorno digital será el medio predominante en los próximos años, en los cuales una unidad didáctica innovadora pasará a ser el estándar en la educación. Este proyecto les permitirá desarrollar y poner en práctica competencias digitales que les serán de suma utilidad en el ámbito académico de sus próximos años de formación.

La elección de Instagram como plataforma educativa no es arbitraria, y nos permite plantearnos que muchas herramientas no diseñadas específicamente para el contexto educativo son susceptibles de adaptarse a formatos y usos diferentes para los que no fueron creadas originalmente. Su carácter multimodal nos brinda la posibilidad de crear actividades atractivas haciendo uso de muchas de sus características: imágenes, texto, fotos, videos, comentarios, etc. El único límite es la imaginación del docente a la hora de programar y diseñar proyectos atractivos en un entorno digital amable con los nuevos usuarios, con una interfaz sencilla que no plantea casi ningún reto para usuarios como los descritos en el contexto en el que nos encontramos. Como hemos establecido anteriormente, Instagram es una plataforma extremadamente popular entre jóvenes, muchos de los cuales tienen su funcionamiento más que interiorizado. Este proyecto les otorgará esa otra visión enfocada a la educación en un medio que ya conocen.

El éxito de llevar a cabo este proyecto reside tanto en la capacidad de planificar del docente, como en la confianza que debemos depositar en los alumnos para mostrar cierta autonomía y competencia para la resolución de problemas de forma relativamente autónoma.

Las actividades descritas en este proyecto requieren de cierto nivel de implicación y creatividad, es por tanto que el nivel objetivo se ha centrado en la etapa de Bachillerato. Ciertamente, esta unidad está sujeta a modificaciones, de tal forma que las actividades más sencillas puedan implementarse en otros niveles de la educación secundaria, de la misma forma que podemos alterar las más exigentes para ajustarlas a un nivel que los alumnos de cursos inferiores sean capaces de realizar satisfactoriamente.

Por último, es necesario recordar los cambios que ha sufrido la enseñanza de la literatura desde sus inicios, muy conectada a su estudio de forma retórica, hasta nuestros días, en los cuales su simbiosis con las nuevas tecnologías se da de forma constante. El planteamiento de este proyecto nos sirve como recuperación de la cultura humanística, rama que parece haber sido relegada a segundos planos por detrás de materias centradas en el estudio y resolución de problemas reales de la vida cotidiana. Este tipo de propuestas deben ser vistas como una oportunidad para recuperar la inquietud de los estudiantes por el arte literario, enriqueciendo su bagaje cultural y fomentando la creatividad y sensibilidad estética. Al fin y al cabo, esto es algo que aparece reflejado en los currículos educativos oficiales, en los que se destaca la importancia de la literatura en la formación del alumnado: no sólo como aspecto que les permita poseer una cultura general, sino como campo que les invite a la reflexión y desarrollo individual.



## 9. Bibliografía.

Balagué, F. y Zayas, F. (2008). *Usos educativos de los blogs. Recursos, orientaciones y experiencias para docentes*. Vol. 3. Barcelona: Editorial UOC.

Blank, W., & Harwell, S. (1997). *Authentic instruction. Promising practices for connecting high school to the real world*. Tampa.

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. & Sol Villagómez, M. (2009). *La motivación y el aprendizaje*. *Alteridad*, 4(1), 20-33. Quito, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.

<https://www.learntechlib.org/p/195445/>.

Dickinson, K.P., Soukamneuth, S., Yu, H.C., Kimball, M., D'Amico, R., Perry, R., et al. (1998). *Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program* (Technical assistance guide). Washington, DC: Department of Labor, Office of Policy & Research.

Edwards, K. M. (2000). *Everyone's Guide to Successful Project Planning: Tools for Youth*. Northwest Regional Educational Laboratory.

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.

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>

Marín-Díaz, V., y Cabero-Almenara, J. (2019). *Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), pp. 25-33.

<http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Ruiz-San-Miguel, F. J., Ruiz Gómez, L. A., Hinojosa-Becerra, M., & Maldonado-Espinosa, M. (2020). Uso de Instagram como herramienta de debate y aprendizaje. *15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)* 1-7.

Real Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato.

Zayas, F. (2011). Educación literaria y TIC. *Aula de Innovación educativa*, 200, 32-34.

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.

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>

## Anexos

Presentación PowerPoint teatro barroco

# El Teatro Barroco

S XVII en Europa:

Locales destinados a la  
representación de obras  
de teatro.



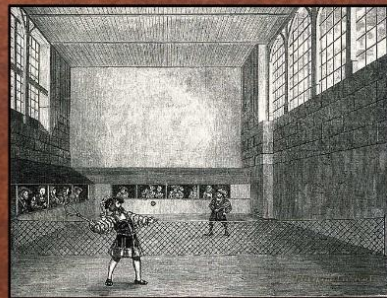
Inglaterra: construcciones poligonales o circulares con patio central

The Globe Theatre:

Compañía de teatro de Shakespeare.



Francia: Locales destinados al juego de pelota (antepasado del tenis), de forma rectangular. El público se situaba en el patio. No se le permitía la entrada a las mujeres





Italia: Llamados teatros *all'italiana*, con un patio de butacas en forma de herradura y palcos superpuestos.



## Teatro Barroco en España

En España:  
Corrales de comedias, patios de vecindad adaptados para albergar representaciones de forma estable.





## Estructura de los corrales de comedia:

- Escenario
- Patio
- Entrada
- Alojero
- Cazuela
- Desvanes
- Aposentos
- Tertulia

Nobles: aposentos (hombres y mujeres).

Pueblo llano (hombres en el patio, mujeres en la cazuela)

Comerciantes y artesanos: mayores posibilidades económicas en gradas y desvanes.

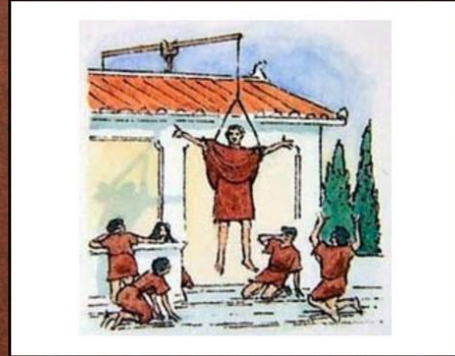
Sin cazuela: hombres y mujeres en patio separados por degolladero.



## Escenografía

Muy rudimentaria: pared fija de fondo (medios inexistentes).

Con el tiempo: Bofetón, escotillón, grúa y bastidor.



## La comedia nueva

En verso.

3 jornadas o actos (planteamiento, nudo, desenlace)

No respetan unidades de lugar, tiempo y acción.

Combinan lo trágico y lo cómico.

Argumentos variados: mitos, la Biblia, historia o inventados.

Doble finalidad, entretener y difundir la ideología de clases dominantes.



## Temas

La honra: reputación o buen nombre.

El amor: rivalidad amorosa, oposición de la familia de la dama.

## Personajes

Protagonistas: Galán y dama.

Antagonistas: Contragalán y contradama.

Criados: Gracioso, criada de la dama.

Figuras de autoridad: Padre o hermanos de la dama, rey.



[https://www.youtube.com/watch?v=P\\_rHx-Yv7zQ&t=60s](https://www.youtube.com/watch?v=P_rHx-Yv7zQ&t=60s)



## Calderón de la Barca

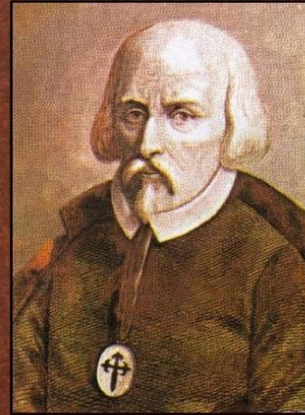
Nacido en Madrid, baja nobleza.

Director representaciones de la corte.

Escenografía espectacular..

Soldado y sacerdote.

Murió en Madrid.



## Calderón de la Barca: Características

- Profundidad filosófica.
- 2 temas fundamentales: libertad y destino.
- Consideración de la existencia terrenal.
- Percepciones de los sentidos: sueño, engaño o ilusión.
- Densos y elaborados monólogos.



## Calderón de la Barca: Obras

### Comedias de capa y espada

- Llevan al límite el enredo amoroso.
- Constantes entradas y salidas de escena.
- *La dama duende, Casa con dos puertas, mala es de guardar.*



## Calderón de la Barca: Obras

### Dramas de honor

- Antiguo pretendiente, celos del esposo y asesinato.
- Sospecha - pérdida de honra.



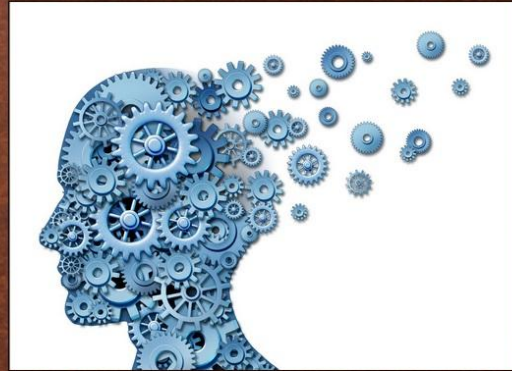


## Calderón de la Barca: Obras

### Dramas filosóficos

- Destino adverso.
- Conflicto libre albedrío.
- Predestinación.

### La Vida es Sueño



## La Vida es Sueño

1635

Culminación del teatro barroco español.

### TEMAS

- Fugacidad e inconsistencia de la vida.
- Vanidad de las apariencias.
- Comportamiento virtuoso.
- Primacía de la libertad.
- Victoria sobre las propias pasiones.

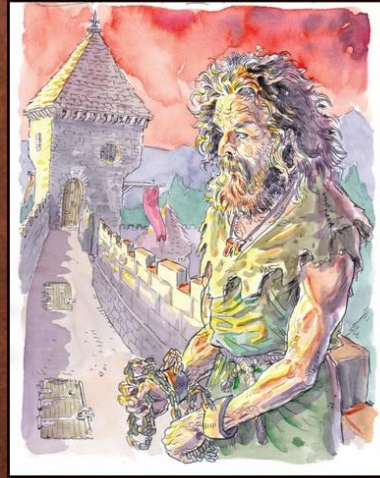


## La Vida es Sueño

La trama gira en torno a Segismundo, un príncipe encerrado en una torre debido a una profecía que predice que se convertirá en un tirano. Su padre, el rey Basilio, decide poner a prueba el destino y lleva a Segismundo a la corte, haciéndole creer que todo es un sueño.

Sin embargo, Segismundo se comporta de manera violenta en la corte, por lo que Basilio lo devuelve a la torre y le hace creer que su breve reinado fue solo un sueño.

A pesar de esto, Segismundo lidera una rebelión contra su padre y finalmente lo derroca. En lugar de matar a Basilio, Segismundo lo perdona y decide gobernar con sabiduría y compasión.



## La Vida es Sueño

Sueña el rey que es rey, y vive con este engaño mandando, disponiendo y gobernando; y este aplauso, que recibe prestado, en el viento escribe, y en cenizas le convierte la muerte, ¡desdicha fuerte! ¿Que hay quien intente reinar, viendo que ha de despertar en el sueño de la muerte?

Sueña el rico en su riqueza, que más cuidados le ofrece; sueña el pobre que padece su miseria y su pobreza; sueña el que a medrar empieza, sueña el que afana y pretende, sueña el que agravia y ofende, y en el mundo, en conclusión, todos sueñan lo que son, aunque ninguno lo entiende.

Yo sueño que estoy aquí destas prisiones cargado, y soñé que en otro estado más lisonjero me vi. ¿Qué es la vida? Un frenesí. ¿Qué es la vida? Una ilusión, una sombra, una ficción, y el mayor bien es pequeño: que toda la vida es sueño, y los sueños, sueños son.



## Publicaciones Instagram (ejemplos)



**literatura\_docente**

**literatura\_docente** En Inglaterra, eran construcciones poligonales o circulares con patio central. Como edificio representativo encontramos The Globe Theater, de la compañía de teatro de Shakespeare.

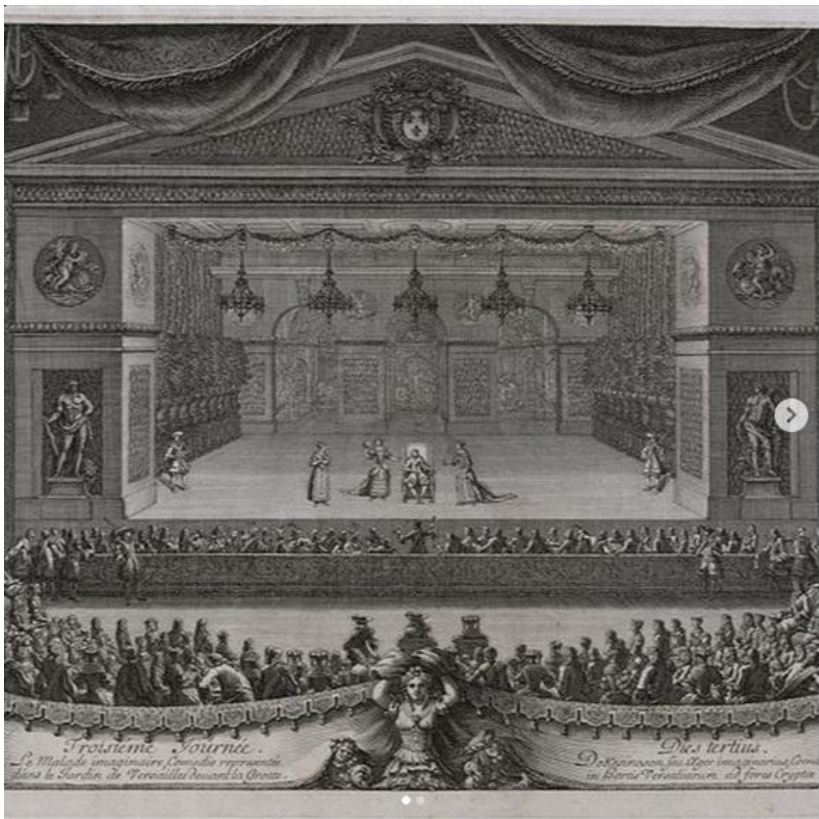
Este es el autor más importante del teatro barroco en Inglaterra. Escribió poesía, teatro y también ejerció de actor.

Entre sus obras más relevantes podemos encontrar Hamlet, Macbeth, Otelo entre muchas otras.

22 h

1 Me gusta  
HACE 22 HORAS

Añade un comentario... Publicar



**literatura\_docente**

**literatura\_docente** En Francia, los locales destinados a los juegos de pelota (antepasado del tenis) se transformaron en los espacios elegidos para las representaciones.

El público se situaba en el patio. No se le permitía la entrada a las mujeres.

Un autor representativo del teatro barroco en Francia es Molière, despiadado con la pedantería en sus obras, también con la mentira y con los aires de grandeza en el seno de la sociedad a través de sus satíricos personajes, exaltando la juventud a la que quería liberar de lo que él consideraba restricciones absurdas.

Entre sus obras destacadas encontramos "El avaro", "Tartufo", "Don Juan", "El médico a palos" y "El enfermo imaginario".

1 Me gusta  
HACE 2 HORAS

Añade un comentario... Publicar





literatura\_docente



**literatura\_docente** En Italia, existían los teatros denominados all'italiana, con un patio de butacas en forma de herradura y palcos superpuestos.

El género que triunfó con mayor claridad fue el cómico, el conocido como la comedia del arte. Este tipo de teatro, genuinamente italiano, era producido por profesionales, y se basaba dentro de lo posible en la absoluta improvisación de unos personajes enmascarados que representan a caracteres cómicos concretos.

La trama se basa en la acción y la intriga que los actores sean capaces de darle a la obra a través, fundamentalmente, de efectos mímicos, sin olvidar nunca el fundamento cómico de toda la representación.

Dados estos condicionantes, es lógico que los autores



1 Me gusta  
HACE 2 HORAS



Añade un comentario...

Publicar



literatura\_docente



**literatura\_docente** ¿Crees que una distribución por estamentos y poderes sería posible en la sociedad actual? Razona tu respuesta.  
1 h



**literatura\_docente** Creo que el hecho de dividir a la sociedad en cualquier tipo de acto cultural como puede ser una obra de teatro sería totalmente inadmisibles en el año 2023. En el contexto de la época, la distribución de poderes y la configuración social normalizó este tipo de distinciones. Hemos avanzado mucho y esta práctica está totalmente obsoleta.  
1 h 1 Me gusta Responder

Ocultar respuestas



**literatura\_docente** @literatura\_docente Estoy totalmente de acuerdo con vuestro argumento. Sin embargo hay países en los cuales las clases sociales aún tienen mucho peso en la sociedad, como en la India. En estos casos, y a pesar de encontrarnos en el



1 Me gusta  
HACE UNA HORA



Añade un comentario...

Publicar





**literatura\_docente** ...

**literatura\_docente** ¿Por qué crees que en la época del teatro barroco los hombres y las mujeres estaban separados en este tipo de representaciones? Relaciona tu respuesta con el contexto de la época.  
1 h

**literatura\_docente** En la sociedad barroca las mujeres jugaban un papel secundario, pues su vida se relegaba al ámbito doméstico y, además, se consideraba que esta debía ser sumisa ante el hombre, ya que su virtud en esa época radicaba en la modestia y el silencio  
1 h 1 Me gusta Responder

Ocultar respuestas

**literatura\_docente** @literatura\_docente A día de hoy las mujeres siguen luchando para jugar papeles igualitarios en la

1 Me gusta  
HACE UNA HORA

Añade un comentario... Publicar



**literatura\_docente** ...

**literatura\_docente** Los contenidos de las obras del teatro barroco pueden ser muy variados, algunos heredados de la tradición medieval y renacentista como las comedias de temas moriscos, pastoriles, caballerescos, mitológicos, asuntos litúrgicos, temas bíblicos. Pero lo más innovador del teatro del Siglo de Oro es la capacidad para convertir en materia teatral lo que antes no lo era, es decir, prácticamente cualquier asunto cotidiano, anécdota, hecho histórico reciente, un poema, una novela... Cualquier asunto literario o de vida se convierte en hecho teatral.

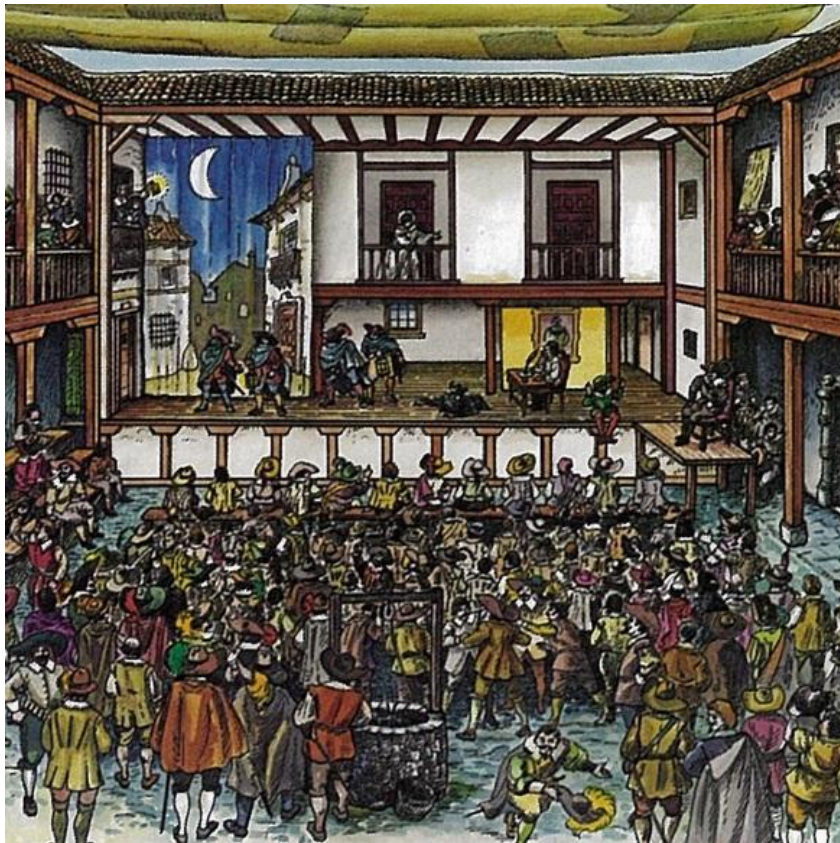
El Honor es el reflejo de la forma de vida nacional, obsesionada por la pureza de sangre, la lucha contra conversos, judíos y luteranos.

También es frecuente el tema del amor, entendido como pasión noble e inevitable que puede experimentarse dentro de cada clase social, pero que no debe aspirar a salir de ella.

1 Me gusta  
HACE UNA HORA

Añade un comentario... Publicar





**literatura\_docente** ...

**literatura\_docente** Las obras de la comedia nueva están escritas en verso.

Se componen de tres jornadas o actos (planteamiento, nudo, desenlace).

No respetan unidades de lugar, tiempo y acción.

Combinan lo trágico y lo cómico.

Poseen argumentos variados: mitos, la Biblia, historia o inventados.

Tienen una doble finalidad: entretener y difundir la ideología de clases dominantes.

1 h

1 Me gusta  
HACE UNA HORA

Añade un comentario... Publicar



**literatura\_docente** ...

**literatura\_docente** Dama: Viola, el personaje de "Shakespeare in Love". Representa la juventud y la belleza. Es un personaje protagonista y se ve envuelta en un enredo amoroso.

Galán: Simba, personaje protagonista de "El Rey León", inspirada en el argumento de Hamlet. Simba lucha contra su malvado tío, asesino de su padre, para recobrar el honor e impartir justicia.

Gracioso: Abú, personaje de "Aladín". Es el personaje que aporta el toque de humor y es el confidente del galán.

Criada: Mammy, la criada de Escarlata O'Hara en "Lo que el viento se llevó". Confidente y cómplice de los enredos amorosos de la dama.

44 min

1 Me gusta  
HACE 44 MINUTOS

Añade un comentario... Publicar