

**TRABAJO DE FIN DE GRADO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA:
PROYECTO DE INNOVACIÓN**

**LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LENGUA
INGLESA A TRAVÉS DEL CINE:
DESDE EL AULA A LA GRAN PANTALLA**

**CURSO ACADÉMICO: 2018/2019
CONVOCATORIA: JUNIO 2019**

**AUTOR: PABLO BARRETO PÉREZ
TUTORA: MARTA MARÍA GONZÁLEZ ORTA**

Resumen

Las artes escénicas están muy ligadas a la competencia en comunicación lingüística, y debemos ser conscientes de la importancia de un buen desarrollo de esta en los niños y niñas, pues somos seres sociales y sin habilidades para relacionarnos con nuestro alrededor no tendremos armas para enfrentarnos a nuestra vida diaria.

El siguiente proyecto de innovación propone potenciar estas habilidades comunicativas y sociales del alumnado a través del cine, con actividades en grupo en las que el alumnado trabajará de manera cooperativa representando escenas de una película, utilizando disfraces diseñados por ellos y ellas mismas con materiales reciclados.

Palabras clave: artes escénicas, comunicación lingüística, competencia, reciclaje, proyecto de innovación, cine.

Abstract

The scenic arts are very related to the communicative competence and we should be conscious about the importance of a good develop in children of this fact, because we are social beings and without abilities to relate to others we won't have weapons to face our diary life.

The following innovation project proposes to enhance this communication and social abilities through the cinema, with activities in groups where the pupils will work cooperatively playing scenes from a film, using costumes designed by themselves with recycled materials.

Key words: scenic arts, linguistic communication, competence, recycling, innovation project, cinema.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	5
MARCO TEÓRICO.....	7
CONTEXTUALIZACIÓN.....	10
TEMPORIZACIÓN.....	11
ACTIVIDADES.....	11
RECURSOS.....	17
EVALUACIÓN.....	18
CONCLUSIÓN.....	19
BIBLIOGRAFÍA.....	21
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Todos conocemos el significado de la palabra escuela y todos tenemos recuerdos de nuestro paso por ella, sin embargo, nuestra concepción acerca de esta no es la misma, y se nota un cambio en la forma que cada individuo tiene de verla, especialmente a medida que vamos avanzando en las generaciones. La escuela hace veinte, treinta o cuarenta años no era igual que la escuela tal y como la conocemos hoy en día pues han habido muchísimos cambios en las metodologías, recursos, materiales didácticos e incluso en los contenidos que se imparten.

Por otro lado, también ha cambiado la relación entre el alumnado y el personal docente. En un pasado, esta relación se basaba en el excesivo respeto y una total disciplina y esto, poco a poco, ha ido sufriendo un cambio que ha creado en el aula un ambiente más distendido, en el que los profesores y profesoras seguimos en posesión de la autoridad necesaria para dar una clase, pero ofreciendo mucha más libertad al alumnado, que toma cada vez más un papel activo en la escuela, con los modelos de enseñanza no directiva, la investigación guiada o la investigación grupal.

El proyecto de innovación que a continuación se presenta tiene por título La enseñanza y el aprendizaje del Inglés a través del cine: Desde el aula a la gran pantalla. Es un proyecto diseñado para quinto curso de Educación Primaria y busca romper con el modelo clásico de educación, pues los niños saldrán del aula para hacer unas sesiones diferentes obteniendo un producto final muy divertido y con un método de evaluación alejado de la prueba escrita. También dentro del aula trabajarán con dinámicas a las que no están acostumbrados, cooperando con sus compañeros y con la presencia del profesor como guía y consejero durante todo el proceso.

El desarrollo de estas sesiones supondrá un cambio para los menores en la medida en que supone un proceso de enseñanza y aprendizaje distinto al que han desarrollado hasta el momento, ya que no se trata de un proyecto que incluya sesiones a las que los niños y niñas están acostumbrados con un modelo de enseñanza directiva, en el que el docente expone ideas y conceptos mientras el alumnado atiende y razona, sino que consiste en una serie de actividades en las que, en grupos mixtos, deberán tomar decisiones para llevar a cabo la elaboración de diferentes tareas que les llevarán a obtener un producto final global de todos los alumnos y alumnas del aula.

Además, trata de hacer ver al alumnado las capacidades que ya poseen para desarrollar trabajos en diferentes ámbitos, haciendo uso de conocimientos y recursos que no suelen emplear o que directamente no han empleado hasta el momento. Hablamos de recursos como el uso de los materiales reciclados para el diseño y la elaboración de sus propias vestimentas, también de emplear sus propios cuerpos como herramientas de expresión, pues se tendrán que valer de él para plasmar ante la cámara los distintos sentimientos que quieran mostrar. También el iPad es un recurso al que le van a dar una nueva utilidad, pues suelen utilizar este dispositivo como libro interactivo en el aula, pero no acostumbran a usarlo para actuar ante él y grabarse.

Por último debemos tener en cuenta el uso del Inglés, lengua extranjera de la que se valdrán para expresarse en el proyecto y también durante la elaboración del mismo en la medida de lo posible, pues se trata de un proyecto de innovación diseñado para llevarse a cabo en el área de Inglés. De esta manera vemos que nos encontramos ante un proyecto que pone en funcionamiento una gran serie de competencias y habilidades del alumnado, especialmente la competencia lingüística, buscando también que disfruten de la elaboración del mismo así como de su resultado.

JUSTIFICACIÓN

Cuando llega el momento de ejercer como docentes de manera real y autónoma, nos empiezan a surgir los temores y las dudas que nunca se nos habían planteado durante la etapa de formación universitaria. Dudas relacionadas con la manera en la que vamos a ser capaces de captar la atención de nuestros alumnos, cómo haremos para que todos ellos reciban la información que les enviamos o si hallaremos el modo de ser divertidos y dinámicos sin perder nuestra autoridad como docentes.

Es en estos momentos cuando ponemos en marcha nuestra creatividad y tratamos de formular proyectos innovadores con los que buscamos nuevas formas de educar que sean divertidas, potencien diferentes habilidades en el alumnado y donde los niños y niñas aprendan, pero también puedan ver la utilidad de los conocimientos impartidos, ya sea en sus vidas cotidianas o mediante un objeto final que confirme la utilidad de dicho conocimiento, pues en cierto sentido, la educación se ha ido renovando según las necesidades de

las nuevas generaciones y de la sociedad en sí, acordes también a los avances de tipo tecnológico que han ido surgiendo a lo largo de los años.

Aun así, el modelo continúa siendo el de un alumnado que, a pesar de trabajar de manera cooperativa, sigue sentado en un aula recibiendo órdenes e información en lugar de investigar y explorar las distintas ramas del conocimiento por cuenta propia, con la figura del docente como guía y aclarador de cualquier duda que pueda surgir o de explicaciones que deban ser dadas.

Se necesita por lo tanto, un modelo educativo que disponga de más actividades dinámicas, en las que el propio niño o niña marque el ritmo y sea capaz de poner en práctica aquello que ha estado aprendiendo, no solo para que vea de qué forma puede utilizar los conocimientos que ha ido adquiriendo a lo largo de su escolaridad y trabaje en la forma de hacerlo con eficiencia, sino también para que pueda ver un objeto final de su trabajo que le confirme la utilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la educación en sí. Pues muchas veces nos encontramos con una serie de conceptos, conocimientos o estructuras gramaticales enseñados en la escuela que parecen no tener ninguna conexión con nuestra vida cotidiana y por tanto ninguna aplicación real que nos motive a querer aprender más sobre ella.

Por otro lado, debemos considerar de gran importancia el hecho de que los niños y niñas disfruten realizando actividades lúdicas, alejándonos también así del modelo clásico de enseñanza en el que el docente no busca despertar emociones positivas en el alumnado, simplemente trata de lograr que adquieran conocimientos bajo cualquier circunstancia y sin prestar atención a cómo se siente el educando durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

En alguna ocasión el escritor, poeta y dramaturgo Oscar Wilde dijo, “El mejor medio para hacer a los niños buenos es hacerlos felices”. Y es que hacerlos felices también es, según mi corta experiencia trabajando con niños y niñas, un recurso muy útil para captar su atención y, por lo tanto, conseguir una mayor implicación que traerá consigo un aprendizaje más óptimo.

Si bien es cierto que es necesario educar de manera moral y académica, también es imprescindible que se diviertan durante este proceso, ya que de momento, tal y como afirman Sáenz-López y Díaz (2012, p.1), la escuela, lejos de colaborar con enseñar a hacer personas más felices, está demasiado centrada en el aprendizaje conceptual y racional y todavía demasiado alejada de la educación emocional, y al igual que sabemos la importan-

cia de la educación en lo que a contenidos se refiere, debemos ser conscientes de la importancia que tiene la educación emocional, siendo ideal implementarla desde edades tempranas, ya sea trabajando las propias emociones o tratando de que disfruten de su etapa escolar en general.

Continuando en el ámbito de las emociones, según Carlos Hué (2016), para bien y para mal, las emociones condicionan nuestro aprendizaje, y es algo con lo que podemos sentirnos muy identificados si nos paramos a pensar en ello, pues son muchos los casos de discentes que han llegado a disfrutar y aprender con una asignatura que en un principio parecía no gustarles, o detestar una que parecía apasionarles, simplemente influidos por el docente que imparte dicha asignatura.

Esto nos demuestra que si un maestro o maestra es capaz de hacer sentir bien a su audiencia y capta su atención ganándose el interés de quien le escucha, los conocimientos que trata de impartir llegarán a un mayor número de personas y de un modo más efectivo que si esta información fuese dada de manera monótona y sin interacción con los receptores. Por esta razón se busca dar con un proyecto en el que el alumnado se sienta cómodo y lo pase bien, creando así el gusto por las actividades escolares y en este caso por el uso del Inglés.

Antes de entrar a describir el proyecto con sus pasos y observaciones, sería conveniente recordar qué son las competencias y que tipos hay. Hecho esto, analizaremos cuáles son las que vamos a trabajar de manera directa e indirecta y hablaremos en concreto de la más relevante en nuestro proyecto de innovación, la competencia comunicativa.

MARCO TÉORICO

Aunque no existe una única definición de competencia, la gran mayoría de autores que han dado una ofrecen ideas similares. El sociólogo Perrenoud (2003, p.7), por ejemplo, dice que “una competencia es una capacidad de acción eficaz frente a una familia de situaciones, quien llega a dominarla es porque dispone - a la vez - de los conocimientos necesarios y de la capacidad de movilizarlos con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas”. Es decir, que para este autor, una competencia consiste en poder utilizar diferentes habilidades según nos hagan falta en diversas situaciones.

Sin embargo, el pedagogo Roegiers (2007, p.75) afirma que “la competencia es la posibilidad, para un individuo, de movilizar, de manera interiorizada, un conjunto integrado de recursos en orden a resolver una familia de situaciones-problemas”, con que, si lo analizamos, es una idea similar a la anteriormente presentada por Perrenoud con la diferencia de que esta última no hace referencia a la necesidad de dominar los múltiples conocimientos necesarios para poder desempeñar las distintas tareas que nos llevarán a resolver los problemas presentados.

Por último Le Boterf (1994) afirma que una competencia consiste en tener los conocimientos necesarios para actuar, es decir, saber integrar, movilizar y transferir un conjunto de recursos como pueden ser conocimientos, saberes, aptitudes o razonamientos, en diferentes contextos haciendo frente a diversos problemas o en la realización de tareas.

Por lo tanto vemos como todos ellos comparten la idea de que una competencia consiste en la relación entre un conocimiento y la capacidad de utilizarlo de manera correcta, lo que nos llevaría a crear nuestra propia definición de competencia, que haciendo uso de las ideas de estos tres autores, resultaría como el conjunto de acciones en las cuales llevamos a cabo tareas, haciendo uso de conocimientos y habilidades que ya poseemos, y siendo conscientes de que nos serán útiles en ese determinado momento.

El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad y dinamismo (<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/enseanzas/competencias/que-son.html>). Este se ve reflejado en que estas no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual las personas van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

Además, no existe una única competencia, sino que se suelen agrupar en distintos tipos. La unión europea las agrupa en siete tipos diferentes según :

- Comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Competencia social y cívica
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones culturales

Este proyecto trabajará varias de ellas, comenzando por la competencia digital, que consiste en poseer el conjunto de conocimientos que nos permiten hacer uso de las TICs de manera crítica y segura, con el fin de obtener, analizar, crear e intercambiar información de diferentes maneras y que ellos trabajarán en la utilización de material tecnológico, en este caso de ipads, para la grabación y el montaje de sus proyectos. Es muy importante que los niños y niñas dominen esta competencia cuanto antes, debido a la especial vigencia que están teniendo las tecnologías en nuestra sociedad actual, ya sea en el mundo laboral o social. Sin embargo, debemos ser muy conscientes de la importancia de una buena educación en el ámbito tecnológico, ya que usar las tecnologías de manera errónea, tanto en niños como en adultos, puede conllevar consecuencias negativas severas. Por ello debemos enseñarles cuanto antes a hacer un buen uso de estas, con el fin de que disfruten de sus ventajas, que son muchas, y que no sufran los inconvenientes que puede suponer la mala utilización de los recursos tecnológicos.

Por otro lado, se trabajará en nuestro proyecto con la competencia social y cívica, mediante el trabajo en grupo que el alumnado deberá llevar a cabo para realizar un trabajo efectivo, pues esta competencia se describe como las capacidades para relacionarse con las personas y participar en la vida social y cívica de manera activa y democrática.

También el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor será fomentado en este proyecto, pues el docente actuará como guía aconsejando y ayudando a los grupos, pero el trabajo a realizar es sobre todo autónomo, ya que ellos en grupo deben organizarse en todas las tareas, desde el diseño del vestuario hasta las colocaciones y los procedimientos con que harán la escenificación. Definimos por tanto esta competencia como las habilidades que nos permiten convertir nuestras ideas en actos, incluyendo aspectos como la creatividad o la capacidad de asumir riesgos en la toma de decisiones así como la planificación y la gestión de proyectos.

Por último, la competencia que más presencia tiene en nuestro proyecto es la competencia en comunicación lingüística, que hace referencia a la capacidad de una persona para utilizar la lengua, expresar sus ideas o interactuar con otras personas, ya sea de forma oral o escrita. Esta competencia es trabajada de manera indudable en nuestro proyecto, ya que, por un lado, los niños y niñas harán uso de la lengua inglesa para comunicarse ante la cámara siguiendo el guión, y por otra parte, la utilizarán a la hora de comunicarse con sus compañeros, compañeras y equipo docente, ya sea en español o en inglés, procurando

siempre que sea este segundo idioma del que se haga uso durante el desarrollo de todo el proyecto. Es una competencia que va muy ligada a la social y cívica, pues en gran medida, nuestras relaciones sociales dependerán de nuestras habilidades comunicativas, por lo que se trabajarán ambas competencias en la misma proporción en la medida en que los niños y niñas se comuniquen entre ellos y ellas, trabajen en grupos y compartan experiencias que desarrollen dichas capacidades y que supondrán la adquisición de habilidades sociales.

CONTEXTUALIZACIÓN

Este proyecto de innovación, está diseñado inicialmente para ser llevado a cabo en el Colegio Luther King de La Laguna, específicamente en el curso de 5º de Educación Primaria, pudiendo ser adaptado para otros niveles si fuese necesario. Se trata de un centro educativo concertado que se sitúa en San Cristóbal de La Laguna, concretamente en el barrio de San Benito, zona con unas increíbles condiciones sociales donde se promueven la educación, el ocio, la administración, la agricultura, las artes mayores y menores, la economía, etc.

Fundado en 1971, cuenta con 42 años de experiencia en el ámbito de la educación, valiéndose de estos para ir mejorando progresivamente sus instalaciones y servicios, convirtiéndose así en uno de los centros educativos líderes en la isla de Tenerife. De hecho, son muchas las familias que, viviendo en otras zonas de la isla, escogen el colegio Luther King, frente a la gran variedad de centros educativos, depositando en este su confianza. La diversidad familiar presente en los colegios Luther King, en referencia al nivel socioeconómico es lineal, ya que las familias, casi en su totalidad, poseen un nivel similar, siendo este alto.

Se caracteriza por sus instalaciones de gran extensión, muy útiles para llevar a cabo algunas de las sesiones incluidas en la Situación de Aprendizaje de nuestro proyecto, y por el amplio abanico de recursos con los que cuenta, ya sean materiales de librería o de tipo tecnológico. Es por ello que se facilita mucho en este centro la puesta en práctica de nuestro proyecto, pues contamos con una gran variedad de materiales necesarios en este, ya sean instrumentos para que el alumnado filme las escenas del proyecto o para que podamos proyectar y disfrutar del producto final.

TEMPORIZACIÓN

Además del centro y su localización, también debemos ubicar nuestro proyecto en el tiempo, buscando el momento más adecuado para su realización teniendo en cuenta diferentes factores. En primer lugar, debemos conocer la extensión de nuestro proyecto, es decir, cuánto ocupará este en el tiempo. Sabiendo que se compone de seis o siete sesiones, dependiendo de cómo se van desarrollando las mismas, emplearemos alrededor de dos semanas en llevarlo a cabo partiendo de la base de que los niños y niñas de quinto curso tienen cuatro clases de Inglés a la semana. Por lo tanto, debemos disponer de cerca de dos semanas del curso para llevar a cabo nuestra situación de aprendizaje.

Por otro lado, siendo conscientes del tipo de dinámica que se lleva a cabo a lo largo del proyecto, con salidas fuera del aula y en un ambiente distendido o relajado, buscaremos que estas dos semanas se encuentren en un momento del curso escolar que comparta estas características y, en la medida de lo posible, una época del año en la que las probabilidades de lluvia sean escasas. Por último, es también un factor a tener en cuenta el conocimiento que el docente tiene de las niñas y niños de la clase, pues esto será de gran utilidad a la hora de seleccionar a los miembros de cada grupo, por lo que es conveniente realizar nuestra sesión en un momento avanzado del curso.

Es por esto que la mejor fecha para llevarlo a cabo es la última semana de Marzo y la primera de Abril, dando pie a la semana deportiva y cultural del centro, que se celebra a mediados de este último mes y en la cual podría ser proyectado el resultado final del proyecto, añadiendo así un factor de motivación extra para el alumnado de quinto curso que va a llevar a cabo el proyecto.

En cuanto a la duración de las sesiones, están diseñadas para ser llevadas a cabo en 50 minutos. La primera es introductoria y se lleva a cabo en el aula, la segunda y la tercera son la misma sesión con la variante de que la clase se dividirá en dos grupos y harán rotaciones, la cuarta y la quinta serán dedicadas íntegramente a la grabación de las escenas y la última será destinada a proyectar el resultado final.

ACTIVIDADES

La Situación de Aprendizaje está diseñada para ser llevada a cabo en 6 sesiones que pasaremos a explicar detalladamente a continuación. Bajo las recomendaciones del docente, se seleccionará una escena de una película o de una serie de dibujos animados para que

los niños y niñas imiten en grupos, grabándose cada uno de estos un fragmento de dicha escena con un iPad y utilizando disfraces confeccionados por ellos mismos. De esta forma estamos trabajando muchas habilidades y conocimientos que hasta ahora no solían estar presentes en el aula.

Sesión 1: El título de esta primera sesión es “Who likes cinema?”. Nos valdremos de esta primera sesión para introducir la Situación de Aprendizaje que nos disponemos a realizar, en la que los niños y niñas practicarán el uso del Inglés mediante la representación de una escena de película o de una serie de dibujos animados. Por ello debemos empezar hablando un poco sobre el cine, preguntando a los niños y niñas acerca de sus gustos cinematográficos, es decir, películas favoritas, actores favoritos, series, ya sean de dibujos animados o no, etcétera. Hecho esto se introducirá la tarea que vamos a llevar a cabo y les explicaremos los pasos que vamos a seguir, que son los siguientes.

En primer lugar, veremos varias escenas de diferentes películas y series para que ellos elijan la que más les guste. En el anexo 1 tenemos dos ejemplos de escenas, la primera de ellas es un fragmento de la famosa película infantil Mary Poppins de 1964. Una película fantástica de Walt Disney que cuenta la historia de una niñera, que da nombre a la película y posee facultades sobrenaturales, llenando de alegría y de música la casa de los Banks. Este largometraje, además de ser apto para todos los públicos, es de gran utilidad para nuestro proyecto, pues la gran cantidad de personajes que intervienen en una sola escena y los diálogos que se llevan a cabo en estas, dan pie a interpretaciones muy divertidas en las que intervendrán todos los niños y niñas de manera activa. La otra escena que encontramos como ejemplo para la realización de la innovación es un capítulo de la serie infantil Little Einsteins. Se trata de una serie de dibujos animados protagonizada por cuatro personajes que viven distintas aventuras. En todas estas aventuras, están presentes grandes obras pictóricas y musicales de la historia, siendo un gran aporte cultural para los niños y niñas. Esta serie tiene unos diálogos muy bien adaptados para los menores, usando muchas repeticiones para asegurar el aprendizaje de las palabras de vocabulario empleadas. Además, al ser 4 personajes principales, a los que se le suman personajes secundarios en muchas ocasiones, habrán personajes para todos los alumnos y alumnas de un mismo grupo.

Como todas las actividades serán llevadas a cabo en grupos de 4 a 6 personas dependiendo de la escena elegida, el maestro o maestra deberá organizar estos grupos pres-

tando atención al nivel y la personalidad de los niños y niñas, por lo que es conveniente conocer bien al alumnado y saber las habilidades que posee cada uno.

La elección de la película o serie será llevada a cabo por el alumnado, mediante votación, ya que todos los grupos deberán hacer la escenificación de la misma; posteriormente cada uno grabará un fragmento diferente y después se unirán todas para formar la escena completa. Esta grabación y todos los montajes se llevarán a cabo con la aplicación para teléfono móvil, tablet y ordenador iMovie. Se trata de una app que permite crear películas dignas de la gran pantalla con dispositivos iOS de una manera muy sencilla. Con posibilidad de añadir filtros, efectos especiales, títulos e incluso banda sonora, esta app abre un mundo de posibilidades diferentes para exprimir al máximo el potencial que los niños y niñas tienen en el mundo audiovisual. Esta App viene instalada en todos los dispositivos Apple y todos los niños y niñas tienen una tablet personal de esta marca aportada por el centro escolar para la elaboración de tareas y el uso de libros interactivos, lo cual supone un enorme ahorro en el uso de papel.

Cuando ya esté elegida la escena, cada grupo se repartirá los personajes y después el docente adjudicará los distintos fragmentos de la escena a cada grupo. Llegados a este punto, comienza la elección de las vestimentas y complementos que el alumnado fabricará para la puesta en escena. Para ello, se reunirán todos los alumnos y alumnas de los distintos grupos que tengan personaje en común, debatiendo qué van a fabricar y con qué materiales lo harán, pues a lo largo de la escena, los diferentes alumnos y alumnas que interpreten al mismo personaje deberán estar vestidos iguales para poder ser identificados con el personaje en cuestión. Harán una lista de estos materiales y decidirán cuáles podrán traer de casa y los demás serán pedidos al centro para que se los facilite. Lo ideal sería que todos o la mayoría de estos materiales fuesen reciclados.

Sería conveniente que el docente aportara ideas a los diferentes grupos para el diseño y la elaboración de las vestimentas así como para la elección de materiales, aunque siempre dejándoles libertad a la hora de decidir y potenciando al máximo su autonomía. Podemos encontrar algunas ideas en el trabajo de Cervera, J. (1981) que contiene muchos consejos para la elaboración de caretas y maquillajes para niños, además de consejos y juegos para practicar la dramatización.

Los niños y niñas recibirán por Air Drop la escena elegida, pues les será útil tenerla para imitar gestos, tonos de voz y movimientos. Air Drop es un servicio de Apple, Inc. pre-

sente en los dispositivos de esta marca, que sirve para transferir archivos entre los mismos utilizando bluetooth y wifi, sin necesidad de utilizar correo electrónico.

Sesión 2: El título de esta segunda sesión es “Let’s make our costumes and let’s have a talk!”. Para llevarla a cabo es necesario que el alumnado haya traído el material para confeccionar las vestimentas y también el docente debe haber conseguido los materiales que están disponibles en el centro.

Para esta sesión dividiremos a la clase en dos grupos: la mitad de ellos se irán a otra aula con el maestro o maestra de Artes Plásticas para elaborar los disfraces con los materiales, y la otra mitad se quedará en el aula con el o la docente del área de Inglés que esté llevando a cabo la Situación de Aprendizaje para comenzar con la lectura del guión, que se les repartirá a todo el alumnado en papel. En caso de que coincida que el maestro o maestra de Inglés lo es también de Artes Plásticas, se requerirá la colaboración de un docente extra, ya sea de Artes Plásticas para la elaboración del vestuario o de Inglés para llevar a cabo la lectura del guión.

Los niños y niñas que van en esta sesión con el maestro o maestra de Inglés comenzarán leyendo el guión, recibiendo las correcciones pertinentes por parte del docente así como consejos en la entonación, vocalización y demás aspectos relevantes a la hora de comunicarnos oralmente. Hecho esto, comenzarán a leer cada uno su parte, que será designada por el docente.

Al comenzar con las lecturas individuales deben seguir las instrucciones que el auxiliar les ha dado para la expresión oral y corporal. Los niños y niñas estarán varios minutos tratando de memorizar y actuar de manera correcta su parte de manera individual y pasado un tiempo determinado según estime el docente, se pasará a interpretar de manera individual ante el resto del grupo, así el maestro o maestra podrá evaluar de manera individual a cada alumno o alumna.

Durante este ejercicio debemos prestar especial atención al “acting”, buscando que los niños y niñas sean lo más expresivos posible, valiéndose de gestos, de cambios en el tono de voz, etcétera. También es de especial importancia que el docente consiga que la clase se sienta motivada con la actividad, imitando las voces de los personajes, moviéndose como ellos, hacer sus muecas y en general que muestren ganas de realizar la actividad de la mejor manera posible. El docente dispondrá de una tabla de evaluación, presente en el

Anexo 2, en la que quedará recogida la participación e implicación de cada alumno y alumna.

La otra mitad del aula debe finalizar sus disfraces y complementos a lo largo de esta sesión, ya que se necesitan para la cuarta sesión, en la que ya todos y todas deben disponer de sus vestimentas; de no ser así, habrá que dedicarle una sesión extra, previa a la cuarta para que finalicen. También esta tarea será evaluada utilizando una tabla de evaluación presente en el Anexo 3.

Sesión 3: En esta tercera sesión haremos lo mismo que en la anterior, con la única diferencia de que para esta se intercambiarán los grupos, es decir, el grupo que en la segunda sesión elaboró su vestuario para el proyecto con el maestro o maestra de Artes Plásticas irá con el docente de Inglés a leer y practicar el guión con las pautas y consejos dados por el mismo, mientras que los que ya hicieron esta actividad, pasarán a hacer los disfraces.

A la hora de dividir al grupo para llevar a cabo estas dos sesiones, debemos tener en cuenta que los niños y niñas que van a representar a un mismo personaje deben estar juntos, facilitando así la labor de realización de vestimentas, buscando que estas se parezcan lo máximo posible entre niños y niñas que posean un mismo personaje, para que sea fácil reconocerlos en el resultado final. Esto es algo que también debe estar en conocimiento del maestro o maestra de Plástica, pues debe ayudar al alumnado en esta tarea

Sesión 4: Para la cuarta sesión, los niños y niñas se reunirán con sus grupos de trabajo que nosotros como docentes seleccionamos desde un principio para la elaboración de este proyecto y comenzarán a poner en práctica su fragmento de escena de manera conjunta. La grabarán cuando ya esté bien ensayada. Por ello es importante que ya todos los niños y niñas hayan terminado sus vestimentas en las anteriores sesiones, de no ser así, debemos dejarles esta cuarta sesión para finalizar. Si algunos ya han terminado, pueden comenzar a practicar los diálogos, gestos y movimientos mientras el resto de sus compañeros y compañeras terminan. En el caso de que esto sucediera, la sesión descrita como la número 4 pasaría a ser la quinta y todas se tendrían que trasladar un puesto.

En el momento en que todo el alumnado tenga completada su vestimenta, el docente decidirá en qué parte del colegio se grabarán las escenas. En el caso del Luther King, lo ideal sería ir al patio del recreo, dada su amplitud. Allí se dividirán por zonas y empezarán

a organizarse cada grupo a su gusto para grabar, practicando previamente y aconsejándose entre ellos en la manera de actuar. También el maestro o maestra irá pasando por los grupos aconsejando, ayudando y revisando que todos los grupos están trabajando correctamente. Para evaluar la participación de cada uno de los niños y niñas, por un lado el docente contará con una tabla de evaluación que está presente en el Anexo 4, pero también el alumnado tendrá una tabla, que encontraremos en el Anexo 5, y que les valdrá para evaluar diferentes aspectos del trabajo de sus compañeros y compañeras en la elaboración del trabajo, tales como participación, implicación, capacidad de trabajo en grupo, calidad en la dramatización y más aspectos relevantes.

Es conveniente nombrar en cada grupo a una persona encargada del comportamiento y participación del grupo. Ésta deberá mantener el orden y avisar al docente si alguien no está colaborando con el grupo, molestando o dificultando la tarea.

Sesión 5: En la quinta sesión, continuaremos con el rodaje de las escenas en grupos. Los niños y niñas deben saber que es la última sesión de la que disponen para la grabación de sus escenas, y el docente debe procurar que todos los grupos terminen a lo largo de esta sesión. El maestro o la maestra y también el alumnado continuará durante esta sesión evaluando a sus compañeros. En el caso de los niños y niñas, no deben hacerlo durante la sesión, ya que están grabando, sino en los últimos minutos de la sesión.

Sesión 6: Esta es la última sesión de la Situación de Aprendizaje. Esta está dividida en dos partes. En la primera, los niños y niñas rellenarán una ficha de autoevaluación y de evaluación de la actividad disponible en el Anexo 6. Antes de entregar estas fichas, el maestro o maestra pedirá a un miembro de cada grupo que le envíe su escena a su iPad, pues mientras el alumnado está cumplimentando la ficha, el docente irá uniendo las escenas en orden, que ya conoce por ser él mismo quien hizo el reparto de los grupos. El montaje del video también puede ser realizado fuera de esta sexta sesión si el docente consigue que le envíen todas las tomas en la sesión anterior. Pasados los 10 o 15 minutos que tardan los alumnos y alumnas en terminar y el maestro o maestra en hacer el montaje, nos dirigiremos al minicine, una sala del centro que dispone de butacas y una tarima con proyector, ideal para exponer el resultado final del proyecto. Durante la proyección de la escena, el profesor irá tomando notas, evaluando el resultado final. Podrá calificar el trabajo de cada

grupo o de la escena completa, puntuando a la clase completa por igual y obteniendo todos y todas la misma nota en esta parte del proyecto.

RECURSOS

En cuanto a los materiales necesarios para la realización de nuestro proyecto de innovación, son variables y dependerán de la escena que se escoja y de los propios materiales que los niños y niñas decidan utilizar, pues son ellos mismos quienes eligen qué vestimentas elaborar y qué utilizarán para ello. Es importante asegurarse de que todos los materiales que el alumnado vaya a traer para la actividad sean reciclados, pues debemos concienciar a los adultos del futuro de la importancia del reciclaje y de los problemas que está teniendo nuestro planeta a causa de la contaminación. El principal peligro en este sentido es el plástico, y según la revista National Geographic (2019), el 40% del plástico producido es para fabricar envases que solo son utilizados una vez. Esta superproducción, que se ha incrementado muchísimo desde el año 2000 hasta la actualidad, es algo que solo podemos frenar si nosotros, los consumidores y consumidoras, tomamos conciencia de ello y comenzamos a buscar alternativas al plástico, frenando su fabricación. Por ello en esta actividad, pediremos al alumnado que traiga de sus casa materiales reciclados, para que tomen conciencia de la gravedad de esta situación que vivimos actualmente y para que vean cómo se le puede dar una segunda vida a materiales que parecían desechables.

Por otro lado, hay una serie de materiales imprescindibles y sin estos no se podrían llevar a cabo las sesiones tal y como están diseñadas.

Estos materiales son:

- Aparato electrónico para grabar: En el caso del centro educativo Luther King, cada niño dispone de un iPad, un dispositivo electrónico de la marca Apple, Inc. tipo tablet que asume la modalidad de un ordenador con la diferencia de que este es táctil. Este tiene la gran ventaja de ser un dispositivo capacitado para grabar, pero también para editar y mezclar las tomas grabadas, por lo que será la mejor opción para desarrollar el proyecto. En el caso de no disponer de estos dispositivos, habría que utilizar cualquier otro de grabación y si fuera necesario un ordenador para editar y mezclar las tomas.

- Proyector: Se necesita un aparato proyector de imágenes para visualizar el resultado final del proyecto así como las escenas de película que el alumnado va a elegir para

imitar. En el caso del colegio Luther King, disponen de un proyector en el aula llamada el minicine. Además en cada aula hay una televisión con Apple TV, un receptor digital multimedia diseñado por Apple, Inc. para reproducir contenido multimedia digital desde la iTunes Store, YouTube, Flickr, iCloud, Vimeo, Netflix o de un ordenador con macOS o incluso Windows.

Por otro lado, hablamos de los recursos humanos necesarios, ya que, además del docente que se encarga de realizar el proyecto, se precisa la colaboración de un segundo profesor o profesora que se encargue de las sesiones dos y tres, aquellas en las que se llevará a cabo la elaboración de la vestimenta con la mitad de los niños y niñas del grupo. En el caso de que el docente principal de la Situación de Aprendizaje sea también instructor o instructora de la asignatura de artes plásticas, el profesor o profesora auxiliar o de apoyo podrá ser quien se encargue de la otra parte de estas dos sesiones, siendo en este caso necesario un especialista en el área de Inglés y cuya tarea será ayudar al alumnado con la lectura y pronunciación del guión.

EVALUACIÓN

Para evaluar nuestro proyecto de innovación vamos a utilizar diferentes tablas, ya que cada una de ellas es específica para las diferentes sesiones y aspectos a evaluar en estas. La primera de ellas, presente en el Anexo 2, se utilizará para evaluar la participación, la motivación y el nivel de implicación del alumnado durante los ensayos del guión. En esta tabla, el profesor o profesora deberá evaluar puntuando desde el uno hasta el cinco según la información que obtenga mediante la observación directa. Al final se sumarán los resultados de esta ficha obteniendo un máximo de veinticinco puntos en el caso de puntuar cinco puntos en todos los aspectos a valorar. El resultado final debe ser multiplicado por 0,1 para hallar lo que ponderará esta actividad a la puntuación final del proyecto, que será un máximo de 2,5 puntos.

La segunda de estas tablas también será utilizada en la segunda y la tercera sesión. Esta nos servirá para evaluar el trabajo de los niños y niñas en la elaboración de los disfraces que deben confeccionar durante el proyecto y también para calificar la aportación de materiales de estos, que siempre se procurará que sean reciclados. También en esta segunda tabla puntuaremos del uno al cinco según lo que observamos en el aula. Al finalizar sumaremos los resultados de esta ficha obteniendo un máximo de 20 puntos, que también multi-

plicaremos por 0,1 para hallar lo que valdrá este aspecto de la actividad a la puntuación final del proyecto, que será un máximo de 2 puntos. Esta ficha está disponible en el Anexo 3.

En tercer lugar, nos encontramos con una ficha que utilizaremos para evaluar el nivel de implicación y el comportamiento del alumnado durante la cuarta y la quinta sesión. En estas dos sesiones los niños y niñas estarán fuera del aula grabando las escenas. La tarea del docente será ir pasando por los diferentes grupos aportando ideas y resolviendo dudas, pero también evaluar a los discentes. Para ello, valiéndose de esta tabla que se encuentra en el Anexo 4, el profesor puntuará una vez más los diferentes aspectos recogidos en esta, del uno al cinco. Al finalizar, sumaremos los resultados de esta ficha obteniendo un máximo de 20 puntos, que también multiplicaremos por 0,1 para hallar lo que valdrá este aspecto de la actividad a la puntuación final del proyecto, que será un máximo de 2 puntos.

En el Anexo 5, podemos ver una ficha que utilizarán los niños y niñas para evaluar al resto de componentes de su mismo grupo. En ella marcarán con una X en caso afirmativo los tres primeros aspectos. En la cuarta casilla de la ficha, se pide que evalúen del uno al diez a sus compañeros. Las tres primeras preguntas valen un 0,15, con lo que sumarán un 4,5 en caso de estar marcadas las tres casillas, la última vale un 5,5 en caso de obtener la máxima puntuación. En total esta evaluación hecha por sus compañeros y compañeras supondrá un punto de la nota final del proyecto. Se hallará la media de todas las puntuaciones que un alumno o alumna recibe de sus compañeros y compañeras para hallar esta parte de la nota.

De los dos puntos y medio que faltan por puntuar para llegar a obtener un diez, medio punto será obtenido por ellos mismos en la realización de la autoevaluación, en la cual los niños y niñas deben calificarse a sí mismos del uno al diez y debemos multiplicar ese número por 0,05 para obtener la ponderación de esta cifra en la nota final. Por lo tanto quedarán dos puntos que el profesor pondrá a cada alumno o de manera conjunta según su criterio, basándose en la dinámica de trabajo de las sesiones anteriores y en el resultado final del proyecto.

CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA.

Tras haber llevado a cabo la redacción de este trabajo de fin de grado, las conclusiones obtenidas son claras.

En primer lugar, queda vigente la clara importancia que tiene el aprendizaje mediante competencias, ya que no solo se trata de que los niños y niñas aprendan una serie de conocimientos aislados e inconexos, sino que deben desarrollar las habilidades necesarias para emplearlos en los distintos aspectos de su vida diaria. Poniendo como ejemplo nuestro proyecto de innovación, no solo debemos enseñar al alumnado una serie de palabras u oraciones aisladas de una película, sino que además les daremos la opción de hacer una representación de la escena, en la cual utilizarán dichas oraciones para comunicarse entre ellos a la vez que gesticulan y se expresan de manera corporal, incorporando así estas nuevas estructuras a un conjunto de habilidades sin las cuales no serán capaces de comunicarse.

Otro aspecto destacable es la importancia del uso de materiales reciclados en el aula, pues las nuevas generaciones deben ser muy conscientes de la grave situación en la que se encuentra nuestro planeta, con datos alarmantes que solo con el compromiso de todos podremos solventar. Por lo tanto debemos ser nosotros como docentes quienes le transmitamos esta conciencia, así como las costumbres basadas en la reutilización de materiales y el reciclaje de los materiales que desechamos.

El último factor concluyente, tiene que ver con la motivación del alumnado a la hora de aprender. Todo lo que hacemos a lo largo de nuestra vida, necesita un motor que nos empuje a llevarlo a cabo, ese motor es lo que conocemos como la motivación. En la escuela es muy importante tener claro este hecho y procurar que las actividades que se lleven a cabo, tengan un factor motivador que haga de motor para el proceso de aprendizaje del alumnado, intentando siempre que las actividades sean divertidas y didácticas.

Como propuesta de mejora, una variante interesante para el proyecto sería el desarrollo de este en los cuatro cursos de quinto de primaria, habiendo una coordinación entre profesores, de manera que cada grupo hace una parte de la escena, de la misma manera que se hace en nuestra situación de aprendizaje, pero con una mayor extensión, al ser cuatro clases completas quienes lo llevan a cabo. Si esto se hace con antelación a la semana deportiva y cultural, esta sería una gran oportunidad para proyectar el resultado final del trabajo de los niños y niñas.

Bibliografía y webgrafía

- Garcia del Toro, A. (1995) Comunicación y Expresión Oral y Escrita: La Dramatización Como Recurso. (1ª ed). Barcelona: Graó editorial.
- Bolivar, A. (2010) Competencias Básicas y Currículo. Madrid: Editorial Síntesis.
- Cervera, J. (1981). Como Practicar la Dramatización con Niños de 4 a 14 Años. Madrid: Editorial Cincel Kapelusz.
- Caravedo, R. (1990). La Competencia Lingüística. Crítica de la Génesis y del Desarrollo de la Teoría de Chomsky. Madrid: Editorial Gredos.
- Soler, J. L., Aparicio, L., Díaz, L., Escolano, E., Rodríguez, A. (2016) Inteligencia emocional y bienestar II. Reflexiones, experiencias profesionales e investigaciones. (1ª ed.). Zaragoza: Ediciones Universidad San Jorge.

<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/enseanzas/competencias/que-son.html>

<http://www.aulaplaneta.com/2015/06/04/recursos-tic/las-siete-competencias-clave-de-la-lomce-explicadas-en-siete-infografias/>

<https://www.apple.com/es/imovie/>

<https://www.definicionabc.com/tecnologia/ipad.php>

https://es.wikipedia.org/wiki/Apple_TV

ANEXOS

Anexo 1. Ejemplos de escenas para representar.

1.- Mary Poppins. <https://www.youtube.com/watch?v=mYaVHXVSut0>



2.- Little Einsteins. <https://www.youtube.com/watch?v=ULYtNQ00ffE>



Anexo 2. Ficha de evaluación de la participación del alumnado.

Alumno	Lee correctamente las palabras del guión	Utiliza un tono de voz alto y claro e intenta parecerse al original	Gesticula y utiliza expresiones faciales	Mantiene el silencio mientras sus compañeros leen	Muestra motivación en el desarrollo de la actividad
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					

Anexo 3. Ficha de evaluación del proceso de elaboración de la vestimenta.

Alumno	Aporta material de reciclaje	Participa en la elaboración de los disfraces	Aporta ideas para la confección de los disfraces	Utiliza el Inglés para comunicarse en el aula
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				

Anexo 4. Ficha de evaluación de la participación durante la grabación de la escena para el profesorado.

Alumno	Se comunica en Inglés con sus compañeros	Muestra interés y participa de manera activa a lo largo de la sesión	Se ofrece para grabar	Su comportamiento es adecuado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				

Anexo 5. Ficha de evaluación de la participación durante la grabación de la escena para el alumno.

Alumno	Da ideas	Graba escenas	Muestra interés por el proyecto	Nota que creo que se merece (del 1 al 10):
1				
2				
3				
4				
5				

*Marca con una X en caso afirmativo y en la última pregunta puntúa del 1 al 10.

Anexo 6. Ficha de autoevaluación y de evaluación del proyecto.

1.- ¿Qué has aprendido a lo largo de este proyecto?

2.- ¿Consideras que tu trabajo a lo largo del proyecto ha sido importante para la realización de la escena?

3.- ¿Qué cambiarías de tu trabajo en estos días?

4.- ¿Qué destacarías de tu trabajo en estos días?

5.- ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Y lo que menos?

6.- Evalúa tu trabajo en una escala del 1 al 10:_____